

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penulis memilih Kolam Susu Studio sebagai tempat kerja magang untuk periode magang track 1 Universitas Multimedia Nusantara. Selain memenuhi kewajiban untuk menyelesaikan magang minimum selama 800 jam, penulis memilih Kolam Susu Studio sebagai tempat kerja magang untuk mempelajari sisi pembentukan konsep dari sebuah produk seni, salah satunya adalah animasi. Salah satu hal yang membedakan Kolam Susu Studio dengan studio animasi lainnya adalah kreativitas. Dalam pembuatan produk seni, Kolam Susu Studio mengedepankan kreativitas ide dibanding kemampuan teknis dimana berbeda dengan studio animasi lain yang lebih memfokuskan peserta magang untuk kemampuan teknis tertentu.

Gallagher (dalam Tysara, 2021) mengatakan bahwa kreativitas merupakan gagasan atau produk baru yang dihasilkan pada suatu proses mental yang dilakukan pada individu tertentu yang pada akhirnya melekat pada dirinya. Kreativitas memang tidak memiliki ukuran khusus dan tidak bisa diuji semudah kemampuan teknis, tetapi dalam proses pembuatan suatu produk seni khususnya animasi, kreativitas membuka peluang produk yang jauh lebih besar dibanding memandang produk hasil berdasarkan kemampuan teknis. Pada kondisi bisnis yang dipenuhi tuntutan teknis yang semakin banyak, akan sulit bagi seseorang mengejar semua kemampuan teknis untuk hal spesifik dalam produksi. Dengan memperdalam kreativitas, penulis tidak hanya bisa memahami seberapa pentingnya proses preproduksi dalam suatu proses pembuatan suatu produk seni tetapi juga mengetahui kapan dan alasan penggunaan teknis tertentu untuk mencapai produk yang diharapkan. Selain agar tidak terjebak dalam siklus produksi yang padat, kreativitas juga penting dalam masa kenaikan *artificial intelligence* dalam seni yang semakin memudahkan produksi dalam segi teknis. Kreativitaslah yang dapat

membedakan antara pembuatan ide dan alat yang diciptakan untuk memudahkan teknis dalam penerjemahan ide.

Sebagian besar mata kuliah penjurusan animasi pada UMN bersifat proyek kelompok dimana penggerak jalannya perkuliahan tersebut adalah perkembangan pekerjaan kelompok mahasiswa pada tiap minggunya. Mata kuliah tersebut antara lain *Animation Pre-Production* (semester 3), *Animation Production* (semester 4), *Hybrid Film Production* (semester 5). Ketiga mata kuliah ini memberi kebebasan pada mahasiswa untuk memenuhi parameter kelulusan dengan kreativitas dan kemampuan masing-masing kelompok.

Penulis semakin tertarik untuk mengeksplorasi kreativitas pada bidang pekerjaan animasi ini juga disebabkan oleh mata kuliah yang bersifat *project* kelompok tersebut. Dalam pembuatan produk seni berbasis animasi, pemantik awalnya selalu bertuju pada kreativitas dan eksplorasi ide. Sebelum masuk ke dalam teknis, sebuah *project* harus terlebih dahulu dijalankan oleh kreativitas dan eksplorasi ide. Kreativitas dan eksplorasi ide memberi kebebasan yang lebih luas bagi sebuah ide untuk berkembang sedangkan kemampuan teknis memberi limitasi bagi jalannya ide. Oleh karena itu dalam proses produksi yang menghasilkan produk seni animasi, ada baiknya agar ide berkembang secara luas dengan kreativitas dan eksplorasi ide terlebih dahulu, lalu dikerucutkan dengan aspek teknis pada masa produksi sehingga aspek teknis lebih tepat digunakan setelah eksplorasi ide telah selesai.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis dipilih oleh Kolam Susu Studio pada awal Juli 2023 sebagai *3D artist*. Dalam pekerjaan sehari-harinya, pekerjaan Kolam Susu Studio sebagian besar bertitik berat pada 2D sehingga penulis diterima sebagai *3D artist* bertujuan untuk membuka jalan baru bagi Kolam Susu Studio untuk menghasilkan ide dan membuat produk seni dengan ranah yang baru yaitu 3D. Terlepas dari posisi awal yang setuju, sebagian besar *project* yang ada di Kolam Susu masih berkisar pada pembuatan ide dan produk yang berbasis 2D yang membuat penulis juga mengikuti

sistem kerja yang ada. Hal ini juga merupakan kesepakatan dan tujuan awal penulis dengan perusahaan untuk belajar menjadi *concept artist* hanya saja dengan pola pikir yang lebih berbeda sehingga membuka kesempatan penggunaan 3D dalam sistem kerja yang sudah berjalan ini. Penulis berharap dapat berkontribusi dalam pembentukan ide baik untuk digunakan maupun untuk membuka jalan bagi ide-ide lainnya sekaligus memberi pola pikir yang baru melalui pemahaman 3D yang dimiliki penulis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang dengan kontrak kerja mulai dari 10 Juli 2023 hingga 10 Desember 2023. Sebelum menjadi peserta magang, penulis mengirimkan *CV*, *cover letter*, dan *showreel* atau *portfolio* yang pernah diajarkan pada kelas Professional Development ke email resmi Kolam Susu Studio melalui email resmi yang tertera pada website Kolam Susu Studio. Kemudian penulis membuat tes *live drawing* sebagai uji kreativitas dan kualifikasi awal. Pada tahap akhir akan ada tes wawancara dimana seluruh peserta akan berbincang dengan anggota Kolam Susu Studio untuk diberi pertanyaan wawancara.

Prosedur bekerja sebagai peserta magang di Kolam Susu Studio tidak jauh berbeda dengan studio animasi pada umumnya. 8 Jam per hari dan 5 hari per minggu. Lama waktu magang di Kolam Susu biasanya hanya 3 bulan pada umumnya, tetapi untuk memenuhi kewajiban magang minimum selama 800 jam maka kontrak penulis diperpanjang hingga Desember 2023.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A