

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Revolusi industri perfilman di Indonesia merupakan suatu revolusi yang terjadi karena adanya lonjakan antusiasme masyarakat Indonesia terhadap film-film lokal seperti yang dikutip dalam *Kompas*. Meskipun terjadi pasang surut dalam prosesnya, tidak dapat dipungkiri bahwa industri kreatif ini mengalami perkembangan yang cukup signifikan selama sejarahnya. Tidak hanya film *life-action* saja, pada masa kini industri perfilman animasi di Indonesia juga mengalami peningkatan minat yang tinggi di kalangan masyarakat. Dapat dikatakan bahwa industri perfilman animasi di Indonesia berpotensi untuk melahirkan lebih banyak karya animasi kedepannya. Menurut Ishadi (2018), karena adanya tuntutan karya animasi yang tinggi dan jumlah peminat yang melonjak tinggi, banyak sekolah animasi mulai didirikan dalam negeri.

Melalui perjalanannya, industri perfilman animasi di Indonesia telah mengalami banyak perubahan, seperti dari narasi yang disajikan, konsep seni, hingga penempatan komponen dalam filmnya, atau dapat disebut sebagai *layout*. Penempatan komponen dalam film atau *layout* ini tidak dapat dianggap remeh karena setiap susunan komponen dalam suatu film dapat menghantarkan pesan yang berbeda-beda. Maka dari itu, dalam alur kerjanya di industri perfilman terdapat peranan seperti *layout artist*. *Layout artist* harus memiliki kemampuan untuk merangkai keseluruhan elemen ataupun komponen film suatu kesatuan, sesuai dengan instruksi dari *storyboard* sebelum dijadikan sebagai satu *sequence* yang bergerak (Maclean, 2011).

Penulis menjalankan kegiatan magangnya pada bidang *layout artist* di bawah naungan Virtuosity UMN Film Production Lab untuk proyek video *motion graphic* pembelajaran Kemdikbud. Diharapkan dengan mengikuti secara langsung proses dan detail pekerjaan seorang *layout artist*, penulis dapat mengembangkan pemahaman alur kerja, keterampilan dalam merancang suatu komposisi, serta

membangun kepekaan dalam menginterpretasikan *storyboard* dengan keinginan *director*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melaksanakan program magang di Virtuosity UMN Film Production Lab sebagai *Layout Artist* terlepas dari salah satu syarat kelulusan adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang suatu komposisi sesuai yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di program studi Film Animasi, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memperluas wawasan mengenai alur kerja dan koordinasi dalam suatu tim dalam menangani pekerjaan sebelum masuk ke dunia kerja profesional yang sesungguhnya di studio animasi.
3. Membangun kepekaan dalam menginterpretasikan *storyboard* serta keinginan *director* ke dalam suatu komposisi yang rumpun.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebagai salah satu kewajiban mahasiswa peminatan animasi jurusan film UMN dalam memenuhi syarat kelulusan, penulis diharuskan untuk menjalankan magang track 1 pada tempat magang sesuai dengan kriteria yang telah diberikan. Sebelum menjalankan magang track 1 penulis sudah harus mempersiapkan *curriculum vitae*, *portofolio*, serta *showreel* untuk dikirimkan kepada tempat magang yang ingin dituju. Penulis telah melamar program magang pada sejumlah studio pada awal bulan Juni 2023. Namun, penolakan pasti selalu terjadi dan beberapa studio juga sudah memenuhi kuota pelamaran yang dibutuhkan. Oleh karena waktu yang mendesak, untuk memenuhi kriteria pelaksanaan magang dengan minimum waktu kerja 80 jam, penulis memutuskan untuk melamar di Virtuosity UMN Film Production Lab.

Penulis melakukan registrasi program magang pada 30 Juni 2023 dan mendapat kabar penerimaan pada 3 Juli 2023. Setelah mendapatkan kabar penerimaan pada posisi *Layout Artist*, dokumen-dokumen yang diperlukan untuk memenuhi proses berkas pun dikumpulkan. Kemudian, penulis mendapatkan rincian surat perjanjian magang dari HR Development UMN sebagaimana yang telah tertera mengenai kesepakatan antara dua belah pihak mengenai perjanjian kerjasama ini. Berikut merupakan informasi singkat mengenai tempat magang yang dipilih:

Tabel 1.1 Informasi Singkat Virtuosity UMN Film Production Lab

Nama Perusahaan	Virtuosity UMN Film Production Lab
Alamat	Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten, Tangerang, Banten 15819
Supervisor	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim
Divisi	<i>Layout Artist</i>
Durasi magang	5 bulan

Oleh karena sistem kerjanya yang *hybrid*, penulis diberikan kebebasan untuk melakukan pekerjaannya menggunakan sistem *Work from Home* ataupun *Work from Office*. Penulis juga diberikan kebebasan untuk tinggal lebih lama dari waktu yang diberikan di tempat kerja untuk melanjutkan serta menyelesaikan pekerjaan yang telah diberikan. Meskipun demikian, penulis tetap diwajibkan untuk melaksanakan pekerjaan pada hari kerja, yaitu hari Senin hingga Jumat. Sebelum dimulainya program magang ini, penulis diberikan arahan mengenai visi dan misi yang dimiliki oleh Virtuosity UMN Film Production Lab, target yang akan dicapai setiap minggu-nya dan dengan siapa saja penulis akan bekerja sama. Proses komunikasi dan persetujuan perancangan video motion graphic pembelajaran Kemdikbud ini dilaksanakan secara online melalui *group Discord* yang telah dibuat.