

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses pembuatan karya animasi, terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan selama tahap praproduksi, salah satunya yaitu tahap *visual development*. Pada tahap *visual development*, perlu adanya menentukan konsep dari karya yang akan dibuat. Konsep yang ditentukan tersebut kemudian akan divisualisasikan dengan adanya *concept art*. Adapun pekerjaan *concept artist* dalam tahap ini, seperti membuat *character design*, *environment design*, dan *props* atau *property design*.

Bonbin Studio merupakan salah satu anggota dari Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI) dan terus berpartisipasi mengembangkan industri animasi di Indonesia. Dari informasi tersebut, penulis memutuskan untuk mendaftar sebagai *intern* di Bonbin Studio dengan harapan dapat berpartisipasi dalam mengembangkan industri animasi di Indonesia.

Projek *internship* di Bonbin Studio memberikan kesempatan pada para *intern* untuk mengambil pekerjaan sesuai dengan bidang yang diminati serta mengajarkan ilmu yang ingin dipelajari oleh para *intern*. Pada kesempatan ini, Bonbin Studio sedang mengerjakan *project service* yaitu Cerita Rakyat Nusantara yang berjudul 'Harta Karun Gampong Pande'. Projek ini berupa *Intellectual Property* (IP) yang sedang marak di industri animasi Indonesia saat ini karena tujuannya yang bersifat komersil dalam jangka panjang.

Pada *project* film animasi 'Harta Karun Gampong Pande' ini, penulis selaku *concept artist* berperan untuk membuat *character design* dari tokoh Alfonso, tokoh antagonis dalam cerita animasi ini. Sebagai *concept artist*, perlu adanya pertimbangan untuk membuat *design* yang baik. Terutama pada *project* 'Harta Karun Gampong Pande' yang menggunakan provinsi Aceh di Indonesia sebagai referensi latar atau *setting* dalam ceritanya. Oleh karena itu perlu adanya

pertimbangan dari segi budaya dan tradisi dari Aceh yang perlu dimasukkan dalam pembuatan *design concept art*-nya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

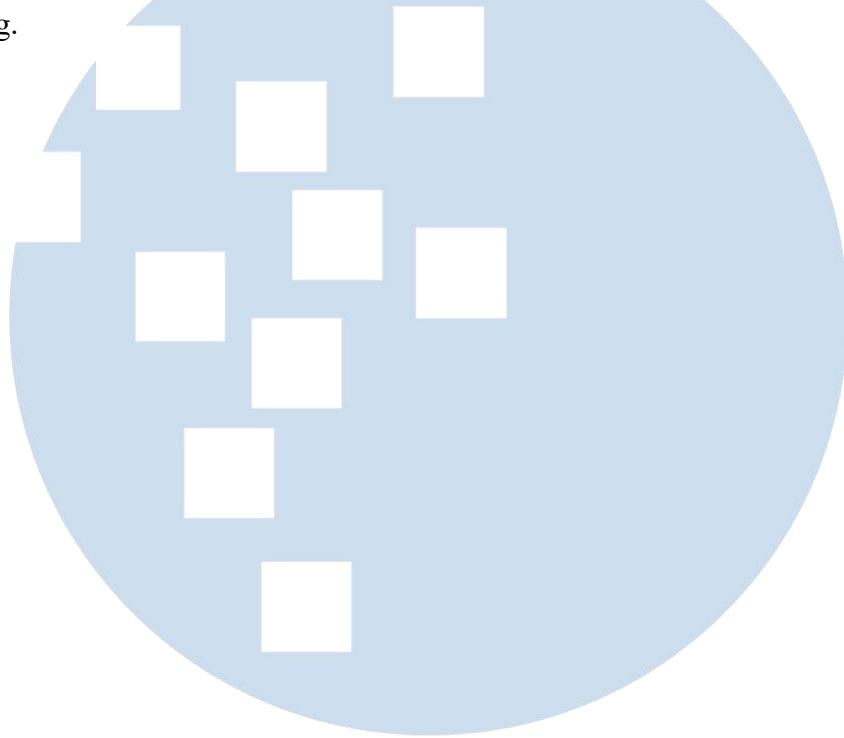
Sebagai *concept artist*, penulis sangat tertarik untuk berpartisipasi dalam pembuatan *concept art* terutama tahap *character design* dalam *project* Cerita Rakyat Nusantara: Harta Karun Gampong Pande ini. Penulis ingin menambah ilmu dan memperdalam *skill* dalam membuat *character design* yang baik. Namun tidak menutup kemungkinan, penulis juga berharap untuk belajar hal yang baru karena adanya keinginan untuk menambah pengetahuan dan pelajaran, termasuk untuk keluar dari zona nyaman dan mencoba hal yang belum pernah dicoba.

Penulis juga berharap agar partisipasi dan karya yang dibuat selama *project internship* di Bonbin Studio ini membuahkan hasil yang baik dan layak untuk digunakan oleh studio. Karya ilustrasi dan *design* yang dibuat oleh penulis diharapkan dapat memberi kegunaan yang baik terutama agar nantinya dalam *project* Cerita Rakyat Nusantara: Harta Karun Gampong Pande ini dapat tersampaikan kepada penonton.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengirimkan *curriculum vitae* (CV), portofolio, dan *animation showreel* melalui *email* kepada Bonbin Studio pada tanggal 26 Juni 2023. Balasan dari Bonbin Studio muncul di tanggal 4 Juli 2023, dimana Bonbin Studio menerangkan sistem kerja magang mereka, yaitu *Unpaid-WFA (Work From Anywhere)*. Proses *interview* berlangsung pada tanggal 11 Juli 2023 pukul 14.30 WIB. Kemudian Bonbin Studio mengundang penulis untuk masuk ke *server Discord* studio pada tanggal 12 Juli 2023, dan penulis mengirimkan *Cover Letter* yang telah diajukan kepada kampus ke Bonbin Studio pada tanggal 13 Juli 2023. Penulis memulai program magang di Bonbin Studio pada tanggal 17 Juli 2023 dengan *briefing* untuk mengurus administrasi dan belum ada tugas yang diberikan.

Sesuai prosedur magang yang diberikan oleh kampus, program magang dapat dinyatakan selesai apabila sudah melampaui 640 jam kerja yang sudah disetujui oleh *supervisor* magang, dan 207 jam kerja yang sudah disetujui oleh *advisor* magang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA