

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Storyboard* merupakan alat yang sangat bermanfaat dalam tahap perancangan di berbagai bidang, terutama pada produksi karya naratif visual seperti *live action* dan animasi. Awalnya, *storyboard* digunakan animator untuk menggambar sketsa untuk film pendek sebagai media penceritaan dan presentasi. Kini, *storyboard* juga digunakan untuk syuting film *live action*, presentasi iklan, dan CGI. *Storyboard* bersifat kolaboratif antara penulis naskah, sutradara, perancang produksi, dan ilustrator. *Storyboard artist* yang baik harus menguasai *framing* dan sudut kamera untuk membantu sutradara dalam merealisasikan visinya (Rousseau & Phillips, 2013).

Sesuai dengan kegunaannya, peran *storyboard artist* tentu menjadi komponen penting dalam industri animasi. Industri animasi Indonesia dapat dibidang memiliki pertumbuhan positif, jika melihat data pendapatan dari 2015-2019 dengan peningkatan rata-rata 26% setiap tahunnya (Wikayanto, et. al, 2020, hlm. 46). Pendapatan industri animasi didominasi oleh jasa servis animasi, diikuti oleh ekspor animasi, kemudian pendapatan dari *Intellectual Property* (IP) animasi yang cukup tertinggal. Sehingga, pendapatan animasi Indonesia masih bertumpu pada penyediaan jasa servis animasi (Wilson, et. al, 2020, hlm. 47-48).

Sebagai salah satu penggerak industri animasi di Indonesia, Kumata Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa servis animasi. Studio tersebut telah didirikan pada tahun 2006 oleh Jeffry Samosir, Daryl Wilson, Ruben Adriano, dan Asep Suryana. Hal tersebut menjadikan Kumata Studio salah satu dari tiga studio animasi dengan umur terpanjang di Indonesia (Wilson, et. al, 2020, hlm. 27). Karya-karya dari studio tersebut meliputi proyek besar untuk film layar lebar seperti *Si Juki the Movie: Panitia Hari Akhir* (2017), dan seri animasi di OTT. Beberapa penghargaan yang telah diterima oleh Kumata Studio adalah *Jury's Choice Award*

pada *XXI Short Film Festival 2024*, *Viewer's Choice Award* pada *Hellofest 2014*, *Special Mention Award* pada *Festival Film Indonesia 2024*, dan lain-lain.

Dengan beragam karya dan penghargaan, Kumata Studio dapat dikatakan sebagai salah satu studio animasi terbesar di Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan keinginan penulis untuk dapat berpartisipasi dalam produksi proyek animasi besar. Jenis pelayanan Kumata Studio, yaitu *service-based*, memiliki peluang pendapatan yang cukup tinggi di Indonesia. Hal tersebut menjadikan Kumata Studio tempat yang cocok untuk mempelajari seluk beluk industri animasi lokal. Banyaknya staff berbakat di studio tersebut juga dapat membantu dalam mencari relasi di bidang serupa. Penulis percaya bahwa Kumata Studio dapat menjadi tempat untuk meningkatkan kemampuan penulis sebagai *storyboard artist*, agar nantinya dapat berkontribusi dalam perkembangan industri animasi lokal.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Magang yang dilaksanakan penulis di Kumata Studio bertujuan untuk mengetahui seluk-beluk industri animasi secara langsung di lapangan. Selain itu, penulis berharap untuk menambah relasi dan mempelajari komunikasi yang lebih baik dalam tim, agar alur produksi dapat berjalan lebih lancar. Hal ini didorong oleh keinginan penulis untuk bekerja sebagai *storyboard artist* di studio animasi setelah menyelesaikan perkuliahan. Kegiatan magang juga dilakukan sebagai syarat mendapat sarjana seni dari Universitas Multimedia Nusantara. Penulis percaya bahwa Kumata Studio yang memiliki pengalaman hampir dua puluh tahun dalam produksi animasi dapat memberikan wawasan lebih melalui proyek-proyek berskala besar, seperti *Si Juki the Movie: Panitia Hari Akhir* (2017) dan *Warkop DKI Kartun: The Series* yang tayang di Disney+ Hotstar.

Dalam Studio Kumata, penulis diberikan berbagai pengetahuan tambahan dalam pembuatan *storyboard* untuk animasi berseri. Hal-hal tersebut mencakup prosedur pembuatan *storyboard* hingga *animatic*, penamaan *file*, penentuan *shot*, hingga hal-hal yang teknis seperti fitur-fitur dalam *software* StoryboardPro. Dengan bekal wawasan tersebut, penulis berharap untuk meningkatkan kemampuannya

dalam membuat *storyboard*, baik untuk proyek pribadi, tugas akhir, maupun ketika bekerja di industri nantinya

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik magang di Kumata Studio dimulai pada tanggal 10 Juli 2023 hingga 15 Desember 2023. Magang dilaksanakan di kantor Kumata Studio yang berlokasi di Bandung. Waktu operasional studio adalah Senin sampai Sabtu, pukul 08.00–17.00 WIB, dengan 1 jam waktu istirahat pada jam 12.00 WIB. Sehingga secara total, penulis telah melaksanakan sekitar 640 jam kerja, sesuai dengan total jam yang terdapat di *website* Kampus Merdeka. Penulis mulai mengenal Kumata Studio ketika menemukan *website* perusahaan ketika mencari tahu mengenai *Si Juki the Movie: Panitia Hari Akhir* (2017). Selain informasi mengenai perusahaan, *website* tersebut juga memaparkan informasi mengenai pelaksanaan magang yang dapat dilakukan di Kumata Studio.

Pada bulan Juni, penulis mulai mendaftarkan diri pada beberapa perusahaan, salah satunya Kumata Studio. Dalam Google Form pendaftaran magang yang terlampir pada *website* Kumata, hanya tersedia dua posisi magang yang dapat dilamar, yaitu *background artist* dan animator. Sehingga, penulis juga mengirimkan CV dan tautan portofolio melalui *email* untuk melamar sebagai *storyboard artist*. Pemberitahuan penerimaan kemudian dikirimkan melalui *email* pada Juni 2023, disertai dengan undangan untuk melakukan wawancara pengenalan karakter. Setelah wawancara, dikirimkan *email* susulan untuk menjelaskan tanggal dan jam dimulainya magang di Kumata.

Tabel 1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

No.	Tanggal	Keterangan
1.	5 Juni 2023	Mengirimkan CV dan portofolio ke Kumata Studio melalui <i>email</i> .
2.	8 Juni 2023	Mendaftar melalui Google Form di <i>website</i> Kumata.

3.	14 Juni 2023	Pemberitahuan penerimaan lamaran magang dan permintaan untuk melakukan konfirmasi.
4.	22 Juni 2023	Wawancara secara <i>online</i> dengan <i>Head of People and Culture</i> Kumata Studio untuk perkenalan.
5.	26 Juni 2023	Pemberitahuan waktu dan tempat mulai dilaksanakannya magang.
7.	10 Juli 2023	Mulai dilaksanakannya praktik magang di Kumata Studio.
8.	30 November 2023	Berakhirnya masa magang.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA