

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Storyboard adalah proses yang penting di tahap pra-produksi dari sebuah film, terutama film animasi. *Storyboard* adalah kumpulan representasi visual dari film dan memecah aksi menjadi panel-panel individual. Panel-panel ini menggambarkan arah kamera, dialog, catatan dan detail lain yang penting. Secara sederhana, *storyboard* hampir sama dengan komik untuk naskah film, dan pekerjaan ini dilakukan oleh *Storyboard Artist* (Maio, 2023)

Biasanya ada dua tipe *storyboard*, yaitu *traditional* dan *thumbnails*. *Traditional* adalah *storyboard* standar, gambar yang di sketsa di panel-panel, yang diberi catatan dan informasi yang detail seperti arah panah, pergerakan kamera, karakter, barang dan sebagainya. Sedangkan *thumbnails*, adalah versi *storyboard* yang lebih kasar, dan tidak memiliki detail sebanyak *traditional*. (Maio, 2023). Selain itu, di zaman modern ini terdapat tipe *animatic*, yaitu versi *storyboard* yang di sunting menjadi bentuk video dengan suara sementara untuk memperlihatkan mengalirnya pergerakan, dan berbagai macam gambaran lainnya yang lebih lengkap. *Animatic* menjadi tingkat selanjutnya *storyboard*, dan biasa hampir mendekati animasi, sehingga dapat membantu memastikan hasil akhir yang solid. (Dunham, 2023)

Ini membuat penulis tertarik untuk bergabung di Kampong Monster Studio karena adanya peran *Storyboard Artist* tersebut. Tanggung jawab penulis sebagai *Storyboard Artist* di Kampong Monster Studio yaitu berdiskusi dengan tim dan supervisor, lalu membaca script, dan menerjemahkannya menjadi sekuens gambar seperti komik, menjadi semacam gambaran kasar atau *storyboard* dari filmnya. Kemudian *storyboard* yang telah penulis selesaikan, akan di sunting menjadi *animatic*.

Penulis juga melihat bahwa ada peluang besar dalam animasi 2D di Indonesia, terutama serial animasi yang ditujukan untuk remaja dan orang dewasa,

di mana ini masih termasuk “*niche*”. Ini juga membuat penulis semangat dalam bergabung ke Kampong Monster dan membantu mereka membuat dan mengembangkan IP mereka di market ini.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan yang harus diambil oleh penulis di semester 7 Universitas Multimedia Nusantara. Penulis diwajibkan untuk magang selama 800 jam, 100 hari kerja, 8 jam per hari. Namun di tengah magang, pada tanggal 25 September 2023, ketentuan ini diubah oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara menjadi 640 jam, atau setara dengan 80 hari kerja, selama 14-16 minggu.

Dengan bergabung di Kampong Monster Studio, di mana serial dan IP yang mereka produksi ditangani oleh beberapa divisi yang harus saling bekerja sama, mempunyai *deadline* ketat, di mana hasil akhirnya akan dipublikasikan dan ditonton oleh banyak orang. Hal ini akan menantang dan mengasah kemampuan penulis dalam bekerja dengan kompeten, cerdas, cepat, berkomunikasi baik dengan tim, berpikir kritis, mencari jalan keluar, dan menggambar dengan kualitas terbaik.

Bergabung ke industri animasi dibutuhkan pengalaman dan persiapan yang matang. Dengan bergabung di Kampong Monster Studio, penulis juga berharap bisa belajar bekerja dengan tim secara efektif, berbagai macam *pipeline*, proses dalam membuat serial atau film animasi, teknik-teknik yang digunakan para animator berpengalaman di studionya, dan berbagai macam hal lainnya yang mempersiapkan penulis terjun ke dalam dunia kerja dan industri animasi setelah lulus.

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

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menemukan Kampong Monster Studio melalui akun Instagram mereka. Setelah itu penulis mengirim email lamaran magang kepada Kampong Monster di tanggal 20 Juli 2023. Dua hari setelahnya, pada tanggal 22 Juli 2023, email penulis mendapatkan jawaban, dan penulis dinyatakan diterima untuk magang bersama mereka oleh CEO Kampong Monster Studio, yaitu Bapak Alfi Zachkyelle. Cover letter dibutuhkan sebelum mulai bekerja, dan *cover letter* tersebut saat itu masih dipersiapkan website merdeka UMN, maka penulis masih harus menunggu cover letternya sebelum bisa memulai magang. Melalui email, penulis diberikan semua info dan keterangan magang terbaru Kampong Monster Studio oleh Bapak Alfi Zachkyelle.

Setelah menunggu beberapa hari, cover letter telah siap dan penulis memulai perannya sebagai *storyboard artist* di Kampong Monster Studio dari tanggal 31 Juli 2023. Program magang ini dilaksanakan secara hybrid online / dan on-site di Laboratorium Teaching Factory (TEFA) mitra Kampong Monster Studio di Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan/atau Gedung IKM Harmony Semanggi Surakarta. Namun penulis diperbolehkan untuk magang online untuk saat ini.

Ketika bergabung di minggu pertama, penulis langsung ditugaskan untuk membuat *storyboard*. Penulis mendapatkan Bapak Alfi Zachkyelle, CEO dari Kampong Monster Studio, dan Ibu Nian Indah, perwakilan dari TEFA sebagai supervisor. Para supervisor menjelaskan cerita dari serial yang sedang mereka produksi yang berjudul “Volcanid” kepada penulis. Setelah itu, seperti para *storyboard artist* lainnya, penulis akan diberi satu *scene* dari script untuk digambar dan dijadikan *storyboard*, beserta *deadline* untuk mengumpulkan hasil *storyboard* tersebut. Setelah menyelesaikan satu *scene*, selanjutnya penulis akan diberi *scene* berikutnya untuk dijadikan *storyboard* lagi, dan seterusnya.

Untuk durasi jam pekerjaan, penulis bekerja dari Senin sampai Jumat selama 8 jam sehari. Namun untuk memenuhi target yang diminta dari kampus terkait jam magang, maka penulis mengambil jadwal lembur di hari Sabtu untuk memenuhi target. Penulis mulai bekerja dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Terkadang

jika diperlukan, atau ketika diberi tugas yang lebih banyak dari biasanya, penulis bisa bekerja hingga lebih dari pukul 17.00 WIB. Selama bekerja, penulis dipantau oleh supervisor melalui grup Whatsapp dan ditanyakan progress pekerjaan penulis setiap hari.

Untuk *deadline* pekerjaan, karena durasi setiap *scene* yang penulis kerjakan berbeda-beda, *deadlinenya* pun juga berbeda. Biasanya, penulis dan tim sudah diberikan tanggal *deadline* untuk setiap pekerjaan yang diberikan. Untuk *scene* yang pendek sekitar 2 sampai 3 menit, penulis diberikan waktu sekitar 2 minggu untuk menyelesaikannya. Untuk *scene* panjang yang bisa mencapai 5 menit, diberikan waktu sekitar 4 minggu untuk menyelesaikannya. Penulis akan menyetor hasil akhir pekerjaannya pada *deadline* yang sudah di tentukan tersebut.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a vertical bar in the center, resembling a cross or a specific symbol.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA