

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam industri animasi, ilustrasi merupakan bagian yang sangat penting dalam tahap awal produksi untuk membuat sebuah gambaran ide untuk suatu proyek, atau membuat asset yang akan digunakan dalam pembuatan animasi 2D atau 3D. Setelah menjalani banyak proyek kuliah yang melibatkan pembuatan ilustrasi, baik itu konsep, *storyboard*, atau desain, Penulis ingin mengetahui peran ilustrator di industri kreatif animasi secara profesional. Karena itu Penulis melakukan kegiatan magang *track 2* untuk melihat dan mengalami secara langsung keterlibatan ilustrator dalam sebuah studio animasi di Indonesia.

Penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan magang *track 2* di *Spacemonkeys Animation Studio* sebagai kegiatan perkuliahan di semester 11. *Spacemonkeys Animation Studio* menjadi tujuan Penulis karena hasil karya mereka yang menarik dan mereka sendiri yang memberikan Penulis kesempatan untuk melakukan kegiatan magang di sana. Penulis juga melihat bagaimana lingkungan kerja *Spacemonkeys Animation Studio* sendiri yang terbilang baik, ramah, dan nyaman. Di sana, Penulis melakukan magang sebagai *Intern Creative* yang bertanggung jawab untuk membuat ilustrasi *pitch* proyek untuk klien, proyek studio sendiri, dan konten media sosial.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kegiatan magang sebagai kegiatan wajib dalam memenuhi persyaratan lulus, dan juga untuk melihat dan mengalami secara langsung kehidupan dalam bekerja di industri kreatif studio animasi, secara spesifiknya sebagai ilustrator. Sebelumnya Penulis sudah membuat banyak ilustrasi sebagai tugas di kampus, terutama untuk proyek kelompok atau individu. Proyek kelompok memberikan gambaran umum kepada Penulis mengenai bekerja dengan

orang lain untuk hasil yang sama namun Penulis tahu bahwa dalam industri akan lebih berbeda. Dalam perkuliahan, semua itu dikerjakan untuk memenuhi tugas dan mendapatkan nilai, namun di industri, kepuasan klien dan menjaga citra agar bisa menarik perhatian calon-calon klien lagi adalah tujuannya. Begitu juga dengan memenuhi visi sutradara dalam sebuah hasil yang ingin dicapai.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Waktu pelaksanaan kegiatan magang bermula dari pencarian tempat oleh Penulis. Penulis mencari di dunia maya melalui situs pencari seperti *Google*, namun menemukan bahwa melalui media sosial lebih mudah karena banyaknya studio animasi yang belum mendapatkan ekposur di situs seperti *Google* sehingga Penulis harus melihat satu akun studio animasi dan melihat siapa saja yang mereka ikuti, selain itu Penulis juga mendapatkan rekomendasi dari beberapa orang. Hal yang difokuskan oleh Penulis dalam pencarian tempat magang adalah jenis kerja yang mereka lakukan, secara spesifiknya Penulis mencari tempat yang juga mengerjakan ilustrasi agar sesuai dengan kemampuan Penulis. Setelah mengirimkan *CV* ke banyak tempat, Penulis akhirnya mendapatkan panggilan dari *Spacemonkeys Animation Studio* yang tertarik untuk melakukan wawancara dengan Penulis, setelah itu, Penulis mendapatkan posisi sebagai *Intern Creative*.

Pada magang *track 2*, Penulis mulai melakukan kegiatan magang pada tanggal 05 September 2023 sampai dengan 29 Februari 2024 di *Spacemonkeys Animation Studio*. *Spacemonkeys Studio* memiliki jam kerja dari jam 10 pagi sampai dengan jam 7 malam, dengan waktu istirahat dari jam 12 siang sampai jam 1 siang, membuat total jam kerja Penulis adalah 8 jam perhari dalam seminggu. Penulis juga melakukan magang langsung di kantor *Spacemonkeys Animation Studio* yang berlokasi di Cipete, dengan hari *Work From Home* setiap hari Senin.