

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu bentuk medium yang senantiasa berkembang dan juga menjadi salah satu medium untuk bercerita (*storytelling*) di dalamnya baik secara verbal maupun non-verbal. Pada dasarnya, animasi adalah bentuk *visual storytelling*, dimana lebih banyak karya animasi yang lebih mengutamakan bahasa visual (non-verbal) untuk memberikan informasi atau menceritakan sesuatu kepada penontonnya. Hal ini akan membuat teknik bercerita dalam animasi menjadi lebih kaya dan juga beragam. Meskipun begitu, animasi juga tidak dapat terlepas dari dialog dan juga narasi sebagai pengantar cerita kepada penonton, karena suatu cerita tidak mudah disampaikan hanya dengan melalui visual saja. (Sabri & Adiprabowo, 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan perpaduan bercerita secara non-verbal dan juga verbal pada animasi tersebut.

Agar dapat menghasilkan animasi yang dapat menyampaikan suatu cerita secara verbal dan juga non-verbal, tahap pra-produksi menjadi sangat penting. Tahap pra-produksi pada animasi merupakan tahapan paling mendasar. Biasanya pada tahapan ini berisi proses pencarian ide atau gagasan dari animasi itu sendiri, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan konsep kasar dari cerita animasi dan juga visualisasinya dan juga penulisan skenario (*scriptwriting*). Menurut Liu & Zhang (2020), *script* atau skenario menjadi inti utama dari tahap pra-produksi dalam semua medium gambar bergerak, termasuk animasi. Hal ini karena *script* adalah jiwa dari animasi itu sendiri. Selain itu, suatu *script* animasi juga menjadi salah satu hal penentu dalam apakah animasi tersebut dapat bisa menjadi sukses dan menarik ditonton oleh orang-orang atau tidak.

Penulis melaksanakan praktek kerja magang di PT Devata Studio Kreatif dengan alasan untuk mengembangkan *skill* penulis sebagai *scriptwriter* dan juga untuk menambah *networking* serta pengalaman dalam bekerja sama dengan orang lain selain dari universitas saja, namun secara nyata di industri animasi. Sebagai

scriptwriter dan juga yang menjadi penggagas ide, penulis akan sering berinteraksi dan juga bekerja sama dengan orang dari divisi-divisi lain. Selain alasan tersebut, penulis juga ingin memperluas *genre* yang bisa ditulis oleh penulis dengan melakukan praktek kerja magang di PT Devata Studio Kreatif sebagai *scriptwriter*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut ini merupakan maksud dan tujuan kerja magang yang dilakukan penulis sebagai *scriptwriter* di PT Devata Studio Kreatif:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dari jurusan film dan animasi pada Universitas Multimedia Nusantara.
2. Untuk memperdalam dan memperkaya wawasan serta ilmu penulis mengenai *scriptwriting*.
3. Untuk menambah koneksi dan juga pengalaman mengenai bagaimana dunia kerja sebagai *scriptwriter* di industri animasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

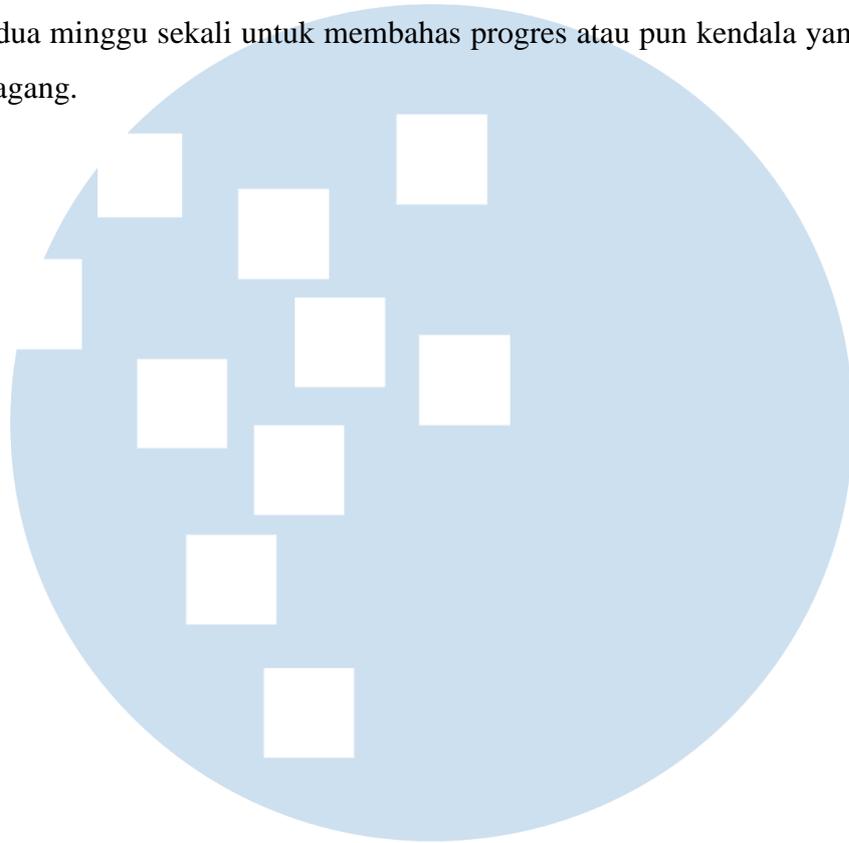
Prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis pertama-tama dilakukan dengan mencari terlebih dahulu perusahaan beserta *jobdesk* yang sesuai dengan kemampuan penulis dan *jobdesk* apa yang penulis inginkan ke depannya. . Maksud dari penulis adalah dengan melakukan hal tersebut, penulis ingin mendapatkan pengalaman seperti apa pekerjaan yang di-*handle* dalam *jobdesk* tersebut dan juga dengan mengambil *jobdesk* terkait penulis berharap dapat meningkatkan *skill* penulis. *Jobdesk* yang diinginkan penulis yaitu *scriptwriter*, maka dari itu penulis mencari perusahaan yang sedang membuka lowongan magang terkait *jobdesk* tersebut dan mengirimkan CV dan portofolio kepada berbagai perusahaan yang terkait. Meskipun beberapa perusahaan tidak mengumumkan lowongan magang apa pun, penulis tetap mengirimkan e-mail yang berisi permohonan lowongan magang beserta CV dan portofolio penulis.

Penulis juga bertanya-tanya kepada orang-orang yang pernah melakukan kerja magang ataupun sedang bekerja di perusahaan-perusahaan terkait yang memungkinkan.

Setelah bertanya-tanya dan juga mencari-cari, terdapat dua perusahaan yang membalas email permohonan lowongan magang penulis dan penulis pun diundang untuk melakukan wawancara pada kedua perusahaan tersebut. Wawancara untuk perusahaan pertama dilakukan pada tanggal 11 Juni 2024 dan berlangsung selama satu jam. Wawancara untuk perusahaan kedua, yaitu PT Devata Studio Kreatif, perusahaan yang menjadi tempat penulis melakukan kegiatan magang MBKM, dilakukan pada tanggal 13 Juni 2024 dan juga berlangsung selama satu jam. Kemudian, pada tanggal 25 Juni 2024, penulis menerima pengumuman bahwa penulis diterima pada perusahaan PT Devata Studio Kreatif sebagai salah satu peserta magang dengan *jobdesk scriptwriter*. Penulis sempat memikir-mikir terlebih dahulu dan menunggu pengumuman dari perusahaan pertama, namun baru diberikan kabar saat beberapa minggu kemudian, sedangkan untuk pelaksanaan magang dari PT Devata Studio Kreatif sendiri langsung dimulai pada 1 Juli 2024. Akhirnya, penulis memilih untuk menjadi salah satu peserta magang di PT Devata Studio Kreatif dengan waktu pelaksanaan kerja magang dimulai dari 1 Juli 2024 dan berakhir pada 27 Desember 2024, sesuai dengan kontrak yang diberikan. Sesuai dengan kontrak, penulis tidak mendapatkan gaji, hanya akan diberikan upah jika ada.

Pelaksanaan magang pada Devata Studio dilakukan secara WFH (*Work From Home*) dan 5 hari kerja, yaitu dari Senin – Jumat. Jam kerja dimulai dari jam 08.00 – 18.00, namun jam kerja ini sebenarnya fleksibel asalkan tugas yang diberikan selesai sebelum jam 18.00. Pelaksanaan magang di Devata Studio terbagi menjadi 2 tahap yaitu Juli – September, 3 bulan pertama digunakan untuk mengembangkan *skill* sesuai dengan *jobdesk* tiap peserta magang dan 3 bulan selanjutnya, yaitu Oktober – Desember, baru lah akan ditentukan untuk masuk ke *project* mana. *Setiap* tugas yang sudah selesai diwajibkan untuk mengirimkan *video daily report* yang berisi mengenai apa yang dikerjakan pada hari itu dan juga kendala/masalah yang ada ketika mengerjakan tugasnya. Kemudian, terdapat

meeting yang diadakan secara online melalui Zoom pada hari Jumat jam 20.00 setiap dua minggu sekali untuk membahas progres atau pun kendala yang dialami saat magang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA