

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak ditemukannya film pada tahun 1885 dengan judul *Sortie del'usine Lumira de Lyon*, perfilman di dunia terus mengalami perkembangan hingga sekarang. Mulai dari genre hingga teknik pembuatan film yang kerap berkembang dengan inovasi-inovasi baru. Salah satu hasil dari perkembangan dunia film adalah media animasi. Di zaman yang modern ini, film tidak hanya direkam menggunakan kamera, melainkan bisa dibuat dalam bentuk animasi atau gambar kartun bergerak.

Diambil dari buku karya Paul Wells dan Samantha Moore yang berjudul *The Fundamental of Animation* (2016), animasi adalah salah satu bentuk untuk mengekspresikan seni yang dinamis menggunakan aspek gambar. Teknologi untuk membuat film dalam bentuk animasi pun juga semakin berkembang. Dari menggunakan kertas yang digambar satu-satu untuk menciptakan ilusi bergerak, hingga animasi dalam bentuk 3D yang dibuat menggunakan teknologi komputer yang sudah maju.

Dalam memproduksi sebuah karya animasi, diperlukannya sistem atau tahapan-tahapan agar proses perancangan hingga proses distribusi dapat berjalan dengan baik. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya adalah *pre-production*, *production* dan juga *post-production*. Proses produksi animasi pun juga diperlukan adanya kerja sama antar individu yang bertanggung jawab untuk mengambil peran tertentu. Diantaranya ada *Producer*, *Director*, *Animator*, *3D Modeler* dan lain sebagainya.

Diambil dari buku *People Who Makes Movies* karya Theodore Taylor tahun 1967, produser merupakan orang yang kreatif dalam berdagang. Ia mengatakan bahwa produser adalah seseorang yang mempunyai kendali penuh atas studio. Produser memiliki tugas untuk memimpin proses berjalannya produksi film (Effendy, 2002).

Penulis dalam proses nya untuk memenuhi syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara, bergabung dengan salah satu studio animasi di Indonesia untuk mendapatkan pengalaman mengenai dunia animasi di industri. Penulis bergabung dengan Studio Arkala sebagai *Producer Asisstant*. Dengan harapan bisa belajar, menambah pengalaman dan menimba ilmu baru selama program magang ini berlangsung

Studio Arkala adalah studio kreatif yang bergerak dibidang animasi untuk kebutuhan iklan ataupun komersil. Sejak berdirinya di tahun 2017, Studio Arkala telah menghasilkan beberapa karya dibidang motion graphic, konsep, dan juga animasi. Penulis sebelumnya direkomendasikan oleh rekan lain yang juga mendaftar magang di Studio Arkala. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk mendaftar ke Studio Arkala sebagai *Producer Assistant*. Dalam memenuhi tugas sebagai *Producer Assistant*, penulis diberi tanggung jawab untuk membantu hal-hal managerial terkait manajemen di kantor. Penulis juga diberikan tanggung jawab untuk menjadi *Producer* di salah satu proyek Studio Arkala, yaitu Proyek video *Wedding*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis sebagai mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara memiliki kewajiban untuk mengikuti program magang sebagai salah satu syarat kelulusan. Dalam proses mengikuti program magang, Penulis memiliki tujuan untuk menambah wawasan, mengasah kemampuan, dan menambah pengalaman di dunia kerja. Penulis yang mendaftarkan diri sebagai *Producer Assistant*, bertujuan untuk mempelajari lagi sistem kerja dan *workflow* di dalam industri animasi.

Dengan bergabung di Studio Arkala, penulis juga berharap dapat mendapat kemampuan baru dalam bidang *management* sebagai *producer*. Penulis juga berharap dapat mengasah soft skill sebagai *producer* mengenai cara berinteraksi dan berkomunikasi dengan *client*. Penulis juga berharap bisa memberikan kontribusi yang baik kepada pihak dari Studio Arkala. Dalam prosesnya, penulis

ingin bisa membantu Studio Arkala bisa berkembang dan menjadi Studio kreatif yang bisa dikenal oleh khalayak luas.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang



Gambar 1.1 Tahapan Pelaksanaan Kerja Magang
(Dokumentasi Penulis, 21 September 2024)

Ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh penulis sampai akhirnya masuk ke tahap prosedur magang. Tahap pertama, penulis membuat CV dan mengumpulkan portofolio sebagai bekal untuk mendaftarkan magang. CV dibuat berisi biodata, *skills*, *interest*, pengalaman dan juga pencapaian. Portofolio dikumpulkan dalam bentuk *show reel* yang berdurasi satu menit. Setelah menyiapkan CV dan Portofolio, penulis menuliskan perusahaan-perusahaan yang sekiranya sedang

membuka lowongan magang. Salah satu perusahaan tersebut adalah Studio Arkala. Kemudian, penulis mengirimkan email kepada perusahaan-perusahaan tersebut. Penulis mengutamakan perusahaan yang mencari lowongan magang untuk posisi *Producer Assistant* dan *3D Modeler*. Penulis mulai mengirimkan email kepada perusahaan-perusahaan di periode tanggal 1 Juli sampai 10 Juli 2024.

Pada tanggal 22 Juli 2024, penulis mendapatkan email dari Studio Arkala. Studio Arkala mengirimkan email balasan bahwa mereka tertarik dengan CV dan portofolio yang saya berikan. Pihak Studio Arkala juga mengajak untuk melakukan online interview untuk membahas lebih lanjut mengenai lamaran magang yang penulis ajukan. Pada akhirnya, dibuat kesepakatan untuk menjadwalkan online interview pada hari rabu tanggal 24 Juli 2024 di jam 13:30 siang.

Ditahap interview, penulis diberikan beberapa pertanyaan terkait CV dan portofolio. Produser Studio Arkala menanyakan hal-hal seputar pengalaman, alasan mengapa tertarik bergabung di Studio Arkala, dan juga beberapa pertanyaan lainnya mengenai hari masuk kantor ataupun hari bekerja dari rumah. Setelah melakukan interview, pada hari yang sama pun Studio Arkala langsung memberikan email pemberitahuan mengenai diterimanya penulis untuk magang di Studio Arkala. Produser dari Studio Arkala juga meminta nomor *whatsapp* untuk mengirimkan surat kontrak dan surat diterima magang.

Dari hasil interview tersebut, telah mencapai beberapa kesepakatan. Penulis akan mulai bekerja di tanggal 29 Juli 2024. Jam kerja akan dilaksanakan hari Senin - Jumat di jam 09:00 pagi hingga jam 18:00 sore. Hari senin, rabu dan jumat pelaksanaan kerja magang akan dilakukan di kantor (WFO), sedangkan untuk hari selasa, dan kamis akan dilaksanakan di rumah (WFH). Selama magang, penulis akan di supervisi oleh Yulio Darmawan S. Sn, M.M. selaku Director di Studio Arkala dan Maria Nonita S. Sn. Selaku Komisaris dan Producer

Penulis sebagai *Producer Assistant*, penulis diberikan tanggung jawab untuk memproduksi *project wedding* yang berkolaborasi dengan MNP (Multimedia Nusantara Politeknik). Penulis bertanggung jawab untuk menyusun timeline, menjadi jembatan antara Studio Arkala dengan MNP, serta mengawasi jalan kerja produksi agar tercapai sesuai target yang telah ditetapkan. Selain itu,

sebagai producer assistant, penulis juga diberikan tanggung jawab untuk mencari *potential client*.

Dikarenakan penulis sudah memulai program magang sebelum pengisian KRS, maka dari itu pendaftaran di website merdeka baru dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2024. Dalam pendaftaran melalui website merdeka, ada beberapa data yang harus diisi, diantaranya;

Tabel 1.1 Pengisian Data Website Merdeka

No.	Data	Keterangan
1	Nama Perusahaan	Studio Arkala
2	Bidang	Animasi
3	Supervisor	Yulio Darmawan, S. Sn., M.M.
4	Posisi Magang	Producer Assistant dan 3D Modeler
5	Periode	29 Juli 2024 – 29 November 2024
6	Alamat	San Lorenzo Boulevard No. 10, Gading Serpong, Tangerang, Indonesia - 15812
7	Waktu Kerja	09:00 – 18:00 WIB

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA