

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah teknik untuk membuat obyek bergerak melalui serangkaian gambar dari obyek tersebut (Dobson, 2020). Kusumawardhani & Daulay (2020) menyatakan bahwa animasi dapat menjadi representasi bagi sesuatu yang tidak dapat ditunjukkan melalui media *live-action*. Seiring berkembangnya zaman, animasi mulai marak digunakan dalam banyak bidang, terutama sebagai media hiburan. Animasi sebagai media hiburan seringkali digandrungi oleh banyak orang. Besarnya pasar animasi sebagai media hiburan di masa kini dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan internet, TV, gawai, konsol mainan digital, film animasi, media sosial, dan efek visual (Ma et al., 2018). Oleh karena itu, semakin besarnya pasar juga mempengaruhi besarnya industri animasi, dan juga semakin pentingnya peran industri animasi di dalam dunia hiburan.

Dalam industri animasi, peran seorang *storyboard artist* sangatlah penting bagi jalannya suatu proyek animasi. Chen, Song, Qi, Liu, Jin, Wang, Fu, Lin, dan Zhou (2019) menyatakan bahwa *Storyboard artist* memiliki peran untuk menerjemahkan naskah ke dalam bentuk visual yang membantu tim animasi lainnya untuk bekerja dengan optimal. *Storyboard* adalah gambaran kasar hasil akhir film sesuai dengan visi yang diberikan oleh sutradara atau produser (Simon, 2012). *Storyboard* memiliki fungsi untuk membentuk kerangka cerita, mengkomunikasikan cerita melalui rangkaian gambar-gambar dan visual yang menarik (Rall, 2017).

Penulis memilih untuk mengikuti program magang untuk mengerjakan proyek ini sebagai *storyboard artist* karena penulis ingin memperluas pengetahuan dan mendapatkan pengalaman secara langsung sebagai *storyboard artist* yang bekerja dalam proyek profesional. Pengalaman yang didapatkan juga akan berguna bagi penulis sebagai seseorang yang nantinya akan masuk ke dalam industri animasi. Penulis juga ingin menerapkan ilmu sebagai *storyboard artist* yang telah

penulis dapatkan dari perkuliahan yang telah ditempuh oleh penulis sebagai mahasiswa film animasi.

Dalam kesempatan magang kali ini, penulis bergabung dengan proyek *Weeping Trees In The Savanna* atau berjudul Taman Nasional dalam bahasa Indonesia yang disutradarai oleh Dominika Anggraeni P.,S.Sn., M.Anim.. Proyek ini merupakan proyek animasi pendek baru yang dibuat berdasarkan pada penelitian dosen animasi UMN di Jawa Timur. Proyek ini berdurasi kurang lebih 15 menit dan resolusi sebesar 1920x1080. Tanggal maupun tahun rilis dari *Weeping Trees In The Savanna* belum diketahui. *Weeping Trees In The Savanna* mengambil inspirasi dari cerita mulut-ke-mulut bahwa Jurang Tangis, yang terletak di Taman Nasional Baluran, pernah menjadi tempat di mana pembantaian massal PKI terjadi.

Weeping Trees In The Savanna menceritakan mengenai pengalaman Thomas, seorang mahasiswa beretnis Tionghoa dari Jakarta yang sedang melaksanakan praktek kerja lapangan (PKL) di Taman Nasional Baluran. Thomas bertemu dengan Pak Untung Slamet, dan mendapat nasihat untuk tidak pergi ke jurang di balik semak-semak akasia. Thomas dengan rasa penasarannya pun pergi ke daerah penuh semak-semak akasia tersebut, dan menemukan berbagai misteri bahkan kejadian yang mengancam nyawanya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memilih untuk bergabung dalam proyek ini dikarenakan deskripsi pekerjaan yang dihadirkan dalam proyek memenuhi dan berhubungan dengan hal-hal yang telah penulis pelajari selama masa perkuliahan. Berikut adalah hal-hal yang penulis harapkan semasa proses magang dalam proyek *Weeping Trees In The Savanna*:

1. Pengalaman bekerja dengan orang-orang yang bekerja dalam industri yang sama secara langsung.
2. Proses bekerja secara profesional dan sesuai dengan *pipeline* yang ada dalam industri film animasi.
3. Memperkaya pengalaman dan ilmu sebagai *storyboard artist*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai hal-hal yang pernah penulis dapatkan dari Pembekalan Magang, penulis mencari tempat untuk menempuh program magang secara mandiri melalui situs lowongan kerja, *job fair* dari kampus, dan tawaran yang didapatkan secara langsung. Penulis mengirimkan berkas berupa *curriculum vitae* dan *website portfolio* lewat form maupun *e-mail*, sesuai dengan ketentuan yang dihadirkan oleh perusahaan-perusahaan tempat penulis mendaftar.

Penulis mendapatkan tawaran dari dosen animasi Universitas Multimedia Nusantara, Dominika Anggraeni P.,S.Sn., M.Anim. yang merupakan sutradara dan salah satu kepala proyek film animasi *Weeping Trees In The Savanna*. Tawaran didapatkan pada tanggal 18 April 2024. Penulis kemudian mengirimkan *e-mail* kepada Dominika Anggraeni untuk melamar program magang proyek film animasi *Weeping Trees In The Savanna* pada 27 Mei 2024. Penulis mendapatkan balasan *e-mail* pada tanggal 19 Juni yang menyatakan bahwa penulis diterima di dalam program magang proyek film animasi *Weeping Trees In The Savanna*. Penulis kemudian mendapatkan *e-mail* dari *Human Resource Development* Universitas Multimedia Nusantara yang berisi surat jawaban, lembar presensi, dan catatan mengenai proses penyelesaian berkas magang MBKM. *E-mail* tersebut penulis dapatkan pada tanggal 4 Juli 2024.

Program magang dimulai dari tanggal 8 Juli 2024 hingga 8 November 2024. Penulis akan menjalani program magang selama 6 bulan dalam pra-produksi proyek film animasi *Weeping Trees In The Savanna* sebagai *storyboard artist*. Program magang berlangsung lima hari seminggu di Ruang B601 Gedung B Universitas Multimedia Nusantara. Jam kerja berlangsung dari pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB, dengan dua jam istirahat makan siang mulai pukul 12.00 WIB hingga 14.00 WIB.

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