

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Beane dalam Hamzah (2023) Animasi Pada awalnya memiliki makna sebagai rangkaian gambar yang membentuk ilusi gerakan di mata penontonnya. Animasi kemudian menjadi media hiburan yang populer di Amerika Serikat dan Benua Eropa. Animasi yang mendunia menyebabkan negara-negara di Asia juga ikut menjadi pusat industri animasi pada tahun 1990an. Perkembangan teknologi juga menjadi salah satu faktor mengapa Indonesia dapat berpartisipasi dalam membangun industri animasi di Asia.

Teknologi dalam animasi dijelaskan oleh Beane dalam Hamzah (2023) sebagai unsur yang dibentuk melalui perangkat lunak komputer yang membantu menghasilkan animasi. Majunya teknologi kemudian menyebabkan berkembangnya animasi dalam rupa dua dimensi maupun tiga dimensi. Oleh karena ini, Industri animasi di Indonesia pun kemudian turut berkembang melalui film, televisi, iklan, dan game sebagai mediana. Cabang industri animasi yang banyak ini menyebabkan beragam jenis keterampilan yang dapat seseorang tekuni. Penguasaan dari berbagai software dan teknik produksi animasi kelak menjadi salah satu standar kompetensi menjadi profesional.

Menurut Zahra Luthfiah et al., (2022) Pada masa kini, Industri animasi menjadi industri kreatif berpeluang besar utamanya bagi mereka yang berketerampilan dalam bidang seni. Industri animasi memiliki berbagai cabang, yaitu *freelancer*, animator dalam studio besar, maupun animator dalam studio kecil (*indie*). Dalam industri animasi, terdapat beberapa keterampilan yang harus dimiliki untuk mencapai karya yang optimal. Syarat tersebut meliputi keterampilan, kemampuan koordinasi dan kegigihan kerja yang baik. Melalui ini, seorang animator akan diwajibkan untuk mampu membuktikan bukan hanya kualitas karya miliknya namun juga cara mereka bekerja bersama dalam studio atau rekan.

Penulis sebagai mahasiswa calon lulusan Film dan Animasi melaksanakan program kerja magang sebagai syarat memasuki dunia kerja animasi. Selama penulis menempuh masa belajar di UMN, penulis banyak berkontribusi dalam bidang environment design. Hal ini mendorong penulis untuk hendak memperluas pengalaman penulis sebagai environment designer untuk dapat memenuhi kompetensi sebagai 2D generalist. Maka dari itu, Penulis memilih ikut program magang di internal prodi film yang membuka lowongan bekerja sebagai Environment Designer. Penulis memilih bekerja di internal Prodi Film karena banyak lowongan di luar memprioritaskan kerja 3D.

Dalam kesempatan magang di Prodi Film UMN yang penulis tempuh, penulis bekerja dalam tim pra-produksi proyek “Taman Nasional”. Proyek ini merupakan kisah thriller supernatural yang berlatar di Jurang Tangis, Taman Baluran. Program magang ini bertujuan untuk mempersiapkan aset, environment design, storyboard dan animatic film. Target yang utama dari proyek “Taman Nasional” adalah animatic keseluruhan film dan eksplorasi artstyle yang akan digunakan pada saat produksi. Hasil dari program magang ini akan diteruskan oleh para peserta program magang selanjutnya dalam tahap produksi.

Laporan magang ini disusun untuk mendokumentasikan proses kerja yang dilalui penulis pada program magang internal prodi. Isi Laporan ini mencakup *job description*, tantangan, dan deskripsi tempat kerja. Penulisan laporan mengikuti durasi kerja magang pada internal prodi film dari Juli sampai November. Analisis yang dilakukan bermaksud untuk mengarsip pula kontribusi penulis sebagai *environment designer* dalam mencapai tujuan utama dari Proyek “Taman Nasional”

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis mengikuti program magang untuk memperluas pengalaman kerja serta mengembangkan kemampuan penulis sebagai *environment designer*. Penulis sebelumnya memiliki preferensi terhadap desain lingkungan yang berupa area *urban*. Portofolio penulis dipenuhi oleh desain *environment* kota Jakarta dan *setting Sci-fi*. Hal ini berbanding terbalik dengan proyek “Taman Nasional” yang memiliki

latar Taman Nasional Baluran, di mana terdapat banyak unsur alam di dalamnya. Penulis juga mengharapkan untuk dapat menguasai unsur yang ada dalam *environment* tersebut. Untuk itu, penulis berharap pengalaman magang ini mampu mengasah kreativitas dan menambah kemampuan dalam mendesain berbagai unsur alam.

Penulis bertujuan untuk mempraktekkan ilmu yang telah dipelajari dalam mata kuliah pada saat mengikuti program kerja magang. Melalui kesempatan kerja magang, penulis ingin menerapkan apa yang telah penulis pelajari pada masa pembelajaran kuliah ke dalam pekerjaan penulis. Walaupun penulis sudah berpengalaman sebagai *environment designer freelance*, penulis ingin menambah pengalaman bekerja bersama tim. Penulis berharap dalam pengalaman magangnya, penulis dapat memahami lebih lanjut mengenai peran *environment designer* serta cara komunikasi antar tim yang optimal.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur magang berawal dengan penulis menggunakan LinkedIn, Discord dan Instagram untuk mencari lowongan kerja magang. Penulis mengirimkan portofolio pada studio-studio yang membuka lowongan kerja magang meliputi Studio MossMoss, Studio Mune dan Superpixel. Penulis melakukan kontak melalui *email*, *direct message* dan mengisi formulir *online*. Di tengah pencarian kerja magang dan pengiriman portofolio, penulis mendapat informasi dari kiriman Discord peminatan animasi UMN mengenai kerja magang di Internal Prodi Film. Lowongan kerja Internal Prodi film membuka lowongan untuk pekerjaan Environment Designer yang masuk ke dalam minat penulis. Oleh karena ini, setelah melakukan kontak dengan studio lainnya, penulis memilih untuk mengikuti proses seleksi magang di Internal Prodi Film.

Proses seleksi berawal dari kontak *chat* dengan Calon *Supervisor* pada 7 Mei 2024 melalui aplikasi Line. Penulis selanjutnya mengirimkan email CV dan Portofolio sebagai syarat proses seleksi yang diberikan oleh *Supervisor*. Penulis mengikuti wawancara *onsite* dengan *supervisor* pada 9 Mei 2024. Pada 17 Mei

2024 diumumkan hasil proses seleksi. Hasilnya, Penulis ditawarkan untuk menjalani magang di Internal Prodi Film. Melalui kesepakatan dengan *supervisor*, penulis berkesempatan untuk mengambil profesi sebagai *environment designer*.

Pelaksanaan kerja magang berawal pada tanggal 8 Juli 2024 dan selesai pada 8 November 2024, sesuai dengan keterangan minimal jam kerja magang dengan total 640 jam. Lokasi kantor berada di Gedung B Lantai 0601, Universitas Multimedia Nusantara, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang. Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama lima hari, dari senin sampai jumat dengan aturan pekerjaan dilaksanakan *Work from office*. Tim disarankan untuk memprioritaskan kerja di kantor B0601 namun diperbolehkan untuk bekerja di lokasi sekitar kampus Universitas Multimedia Nusantara seperti Cafe Libro, Perpustakaan, Kantin, dst. Jika ada kepentingan yang menghambat kerja secara langsung di kantor, kami diharuskan melapor melalui Discord mengenai izin untuk kerja secara daring.

Pelaksanaan pekerjaan di Magang Prodi film berkisar 8 jam per hari. Di luar *overtime*, jam kerja berawal dari pukul 08.00 WIB hingga jam 17.00 WIB. Jam istirahat makan siang dilaksanakan jam 12.00 WIB sampai 13.00 WIB. Magang di Internal Prodi film menggunakan sistem daily task, dimana setiap anggota harus melaporkan hasil kerja kepada supervisor selama jam kerja. Sistem ini menggunakan Google sheets yang memantau progress dari Proyek yang dikerjakan para pekerja. Aturan dalam berpakaian yang ditetapkan adalah pakaian yang bebas namun sopan.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA