

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Virtuosity merupakan salah satu studio di bawah naungan Universitas Multimedia Nusantara yang didirikan pada tahun 2020. Lab Virtuosity didirikan oleh Kaprodi film, bapak Kus Sudarsono, untuk memberikan kesempatan kepada para mahasiswa dalam melakukan magang yang dikoordinasikan oleh supervisor. Virtuosity memiliki beberapa proyek seperti salah satunya adalah perancangan dunia Muniverse untuk acara tahunan milik peminatan animasi yaitu Almanac. Selain itu, Virtuosity memiliki proyek penelitian internal dosen film seperti di antaranya adalah proyek short film bertema batik Jogja oleh bu Angelia Lionardi. Virtuosity menawarkan berbagai macam *jobdesk* salah satunya adalah *storyboard artist*. Oleh karena itu, pada semester ini Virtuosity memberikan kesempatan kepada penulis sebagai *storyboard artist* untuk merancang shot dalam storyboard untuk animasi Mira dan Peri Batik di Episode 2.

Seiring berkembangnya teknologi, masyarakat dapat mengakses informasi maupun ilmu pengetahuan menggunakan media seperti internet. Dengan perkembangan teknologi Indonesia dapat menjadi sebuah media yang efektif dalam memperkenalkan kebudayaan Indonesia kepada masyarakat, salah satunya adalah media televisi seperti animasi. Mira dan Peri Batik merupakan animasi pendek yang membawakan salah satu kebudayaan Indonesia yang terkenal yaitu batik. Walau batik masih dikenal oleh masyarakat Indonesia namun kebudayaan batik mulai ditelantarkan terutama kaum muda. Menurut Kompas.com, semenjak COVID-19 industri batik mulai merosot hingga tidak sedikit usaha batik tutup dikarenakan tidak mampu untuk memproduksi lagi.

Menurut Asyhar (2012) menyatakan bahwa pemanfaatan media sebagai pembelajaran sangat penting dengan menciptakan media yang menarik. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan salah satunya adalah teknologi video. Dengan audio visual dan unsur gambar bergerak dapat memudahkan

masyarakat untuk memahami informasi secara langsung. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk kaum muda dalam memahami informasi adalah video animasi. Animasi merupakan proses penciptaan efek bergerak yang terjadi selama beberapa waktu sehingga adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Langkah awal dalam pembuatan gambar bergerak membutuhkan sketsa untuk menentukan perencanaan pose, aksi, dan ide tentang apa yang karakter lakukan dalam suatu adegan. Oleh karena itu, sebelum tahap pengembangan animasi diperlukan pembuatan *storyboard*.

Menurut Wishandanger (1993) *storyboard* merupakan tahap *brainstorming* dan *sequencing* pada awal penulisan cerita. Kemudian Glebas (2009) menyatakan bahwa *storyboard* merupakan sebuah ide cerita yang dikembangkan secara visual. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan suatu teknik yang menggabungkan visual dalam bentuk gambar kemudian disusun sehingga menghasilkan sebuah cerita. *Storyboard* itu sendiri merupakan sketsa gambar yang digambar dengan susunan berurutan yang membentuk menjadi sebuah alur (Andreas, 2013). Tujuan utama *storyboard* adalah untuk menjelaskan alur narasi dan penempatan sudut pandang pada setiap frame (Lestari, Agustini, & Sugihartini, 2019). Oleh karena itu, *storyboard* dibutuhkan dalam *pre-production* animasi untuk mengarahkan para animator dengan keterangan dan penjelasan terhadap alur dalam pengerjaan animasi.

Peran seorang *storyboard artist* memiliki beberapa tugas seperti menentukan perancangan *shot style*, *camera movement*, dan *camera angle* dalam *storyboard*. Dalam proyek Mira dan Peri Batik diperlukan shotlist untuk membantu dalam perancangan awal dalam thumbnail hingga tahap akhir yaitu *animatic*. Selain itu, perancangan shot pun membutuhkan beberapa referensi untuk mengetahui keterangan suasana dan latar tempat yang sesuai dengan alur narasi yang diberikan.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan pelaksanaan pekerjaan magang adalah sebagai berikut.

1. Memberikan wawasan mengenai perancangan shot melalui *storyboard* dan proses pre-produksi dalam animasi.
2. Mengembangkan *soft skill* dan juga pengalaman yang akan digunakan dalam dunia pekerjaan.
3. Melatih dalam bekerja secara tim untuk pembekalan dalam dunia pekerjaan.

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

Berawal dari salah satu *supervisor* yang bernama bapak Ahmad Arief penulis mendapatkan informasi penawaran lowongan magang di Virtuosity pada tanggal 29 April 2024. Setelah menerima penawaran tersebut penulis diberikan waktu hingga 14 Juni 2024 untuk mengumpulkan CV (*Curriculum Vitae*), CV Video, portofolio, dan *showreel* karya untuk dikumpulkan melalui *google form*. Kemudian pada tanggal 19 Juni 2024, penulis mendapatkan email memberitahukan tentang penerimaan magang yang kemudian berlanjut dengan email pada tanggal 21 Juni 2024 tentang pemberian tanggal dan ruangan untuk briefing magang.

Pada tanggal 8 Juli 2024 jam 10 pagi memulai briefing dan memperkenalkan diri *supervisor* dan tim lainnya. Penulis pun mendapatkan pekerjaan sebagai *storyboard artist* dalam salah satu proyek dosen yaitu Mira dan Peri Batik. Pelaksanaan magang di Virtuosity Film Production Lab dilakukan selama 4 bulan, mulai pada tanggal 8 Juli 2024 dan berakhir pada tanggal 8 November 2024 yang dilaksanakan secara *Work From Office* (WFO). Waktu pelaksanaan magang dilakukan dari hari Senin hingga Jumat pada jam 08.00 WIB - 17.00 WIB untuk memenuhi persyaratan jam kerja yaitu 640 jam. Lokasi kantor Virtuosity terletak dalam Universitas Multimedia Nusantara di Gedung B ruang 601. Pelaksanaan magang tersebut memiliki prosedur untuk memberikan *update* atau progres pekerjaan setiap hari jumat kepada *supervisor* yaitu Angelia Lionardi menggunakan grup *Whatsapp*.