

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri animasi merupakan subsektor ekonomi kreatif yang menghasilkan animasi sebagai produknya (Farabi, et al., 2022). Salah satu aspek dari penciptaan produk tersebut adalah konsepsi ide yang dilaksanakan pada tahap pra-produksi yang divisualisasikan melalui *concept art*. *Concept art* didefinisikan sebagai ilustrasi yang berfungsi sebagai gambaran gagasan sebelum produk akhir berupa film, game, dan media lainnya diciptakan (Suwasono, 2017).

*Concept art* menjadi bentuk dari pematangan ide sebelum proses produksi berjalan, sehingga merupakan bagian dasar dari proses penciptaan media. Shamsuddin (2014) dalam Suwasono (2017) menyatakan bahwa sudut pandang terhadap model kerja *concept art* bervariasi dari studio-studio animasi yang ada. Hal tersebut disebabkan keperluan produk akhir yang berbeda maupun prinsip artistik tiap studio yang berbeda-beda. Di Studio Arkala, peran *concept artist* salah satunya mencakup perancangan desain tokoh untuk IP (*Intellectual Property*) sesuai dengan preferensi dan keperluan klien.

Rudawan (2017) menyebutkan bahwa IP atau kekayaan intelektual merupakan produk atau jasa hasil pola pikir manusia yang berguna untuk manusia lainnya. Permasalahan utama mengenai IP di Indonesia adalah bahwa pengembang IP lokal masih belum bisa menciptakan IP yang sesuai dengan permintaan audiens (Rudawan, 2017). Karena itu, industri kreatif Indonesia masih berusaha untuk mencari cara untuk mengerti permintaan pasar dan menciptakan IP yang relevan (Handriyotopo, 2016). Dengan dibuatnya laporan ini, penulis berharap untuk menambah wawasan mengenai cara mengembangkan IP dalam kondisi industri lokal saat ini.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam proses pembelajaran pada semester-semester sebelumnya, penulis telah mengasah kemampuan dalam menciptakan *concept art*, dan timbul minat untuk mendalami sektor tersebut. Penulis juga tertarik pada perkembangan *IP* lokal. Pasar *IP* masih belum dimanfaatkan secara maksimal di Indonesia karena kurangnya pemahaman akan minat audiens. Penulis mempunyai keinginan untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembuatan *IP* untuk lebih memperoleh wawasan akan keinginan pasar.

Kerja magang ini dilaksanakan penulis dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan S1 Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga berupaya untuk menjadikan proses kerja magang sebagai bentuk penerapan dari ilmu yang dipelajari sebelumnya dalam proyek industri.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis pertama kali melihat lowongan magang pada 16 Mei 2024 melalui *Instagram* dari Arkala Studio. Penulis kemudian mengirimkan lamaran magang beserta CV dan portofolio melalui *email*. Arkala Studio kemudian memberikan balasan pada 20 Mei 2024 berupa konfirmasi tanggal *interview*. Proses *interview* pada 23 Mei 2024 dilaksanakan secara *online* dengan Creative Director dan Produser dari Arkala. Akhirnya, penulis dinyatakan diterima magang pada 28 Mei 2024.

Penulis melaksanakan program magang dengan periode 1 Juni 2024 s.d 1 November 2024 dengan total 640 jam kerja, sesuai dengan syarat kelulusan magang UMN. Penulis bekerja secara *hybrid*, dengan sistem *WFO* pada Senin, Rabu, dan Jumat serta *WFH* pada Selasa dan Kamis. Sistem kerja *WFO* dilaksanakan di kantor Arkala yang berlokasi di Jl. San Lorenzo Boulevard No.10, Curug Sangereng, Kelapa Dua, Tangerang. Jam kerja penulis dimulai pada jam 9 pagi dan berakhir pada jam 6 sore dengan 1 jam istirahat.

Dalam proses magang di Arkala Studio, penulis berperan sebagai *concept artist* yang secara utama mengerjakan proyek pengembangan IP Sickboiss dalam bentuk desain tokoh dan penerapan IP berupa sticker. Selain itu, penulis juga mengerjakan proyek lainnya, berupa *concept art* untuk keperluan klien maupun internal perusahaan.

