

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain Grafis telah menjadi salah satu elemen yang selalu ikut serta di dalam perkembangan sinema masa sekarang sebagai sebuah penggambaran ekspresi yang terbentuk melalui pemahaman visual bersama dengan pengambilan gambar. Grafis selalu ada di sepanjang naratif dari pemilihan verbal, pictorial, dan skematis elemen dalam judul dan animasi. Bentuk yang digunakan beragam mulai dari percetakan, pembuatan Hand Props, papan tanda (seperti rambu jalan, papan toilet, dan papan tanda keluar), dan logo yang ditangkap oleh kamera (seperti cafe, rumah sakit, dan tempat bisnis lainnya). Bersama-sama, mereka membentuk identitas grafis dari sebuah film yang membantu memberikan makna dalam naratif selagi memberikan pendekatan baru untuk membuat penonton paham mengenai situasi dan kondisi dalam naratif serta memberikan pengalaman penceritaan yang khas. (Tude, 2021)

Tude (2021), juga menyebutkan peran dari desain grafis dalam sinema memiliki area yang luas karena berhubungan sebagai bentuk visual dari komunikasi, membagi pemahaman serupa dalam prinsip untuk membangun sebuah bahasa visual. Untuk memahami penggunaan grafis dalam film, beberapa pertanyaan harus muncul untuk mendapatkan gambaran seperti mengapa grafis diperlukan dalam film? Siapa yang bertanggung jawab atas penciptaan grafis dalam film? Bagaimana itu bisa menjadi penting untuk pembentukan pemahaman naratif visual? Jawaban dari pertanyaan di atas dapat dicari bukan hanya dari bahasa film namun dapat dilihat dari keseluruhan proses produksi untuk mendapatkan masing-masing peran profesional yang memegang esensi bahwa sebuah film adalah kolaborasi dari pergerakan kamera, penataan artistik dalam frame, dan makna yang dibawakan dalam setiap keputusan dalam film. Kolaborasi dalam seni berarti tidak ada yang dapat berdiri sendiri. Termasuk grafis yang tidak dapat dikucilkan namun menjadi bagian naratif yang penting dengan berbagai pemilihan keputusan berbeda.

Dalam konteks di atas, tim Mam's Props memiliki tugas besar dalam membangun visual artistik untuk film layar lebar dengan berkolaborasi dengan berbagai tim artistik lainnya yang seperti Set Dresser, Set Builder, Art Standby dan Art Grafis. Art Grafis sendiri bertugas untuk membuat berbagai macam kebutuhan desain grafis yang ditampilkan dalam film seperti logo, poster, produk, papan tanda serta berbagai kebutuhan animasi lainnya. Keputusan yang diambil oleh tim Art Grafis didasari oleh keseluruhan konsep yang dibawakan oleh Production Designer yang dibahas dalam pertemuan bersama tim artistik.

Penulis tertarik untuk menjalankan program magang dengan mengambil pekerjaan sebagai Art Grafis karena memberikan kesempatan untuk penulis untuk memberikan warna dan desain yang dibuat untuk ditampilkan dalam adegan sebagai penambah estetika dan makna tersendiri dalam naratif. Pengalaman kerja dan keahlian menggunakan perangkat lunak penyuntingan gambar yang dimiliki penulis juga mendukung kinerja yang akan dilakukan penulis dalam proyek yang dikerjakan. Selain keahlian dan pengalaman, Penulis juga berharap dapat mendalami peran lainnya dalam kru artistik sebagai bekal untuk melangsungkan proyek akhir di Universitas Multimedia Nusantara sebagai Production Designer.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis melangsungkan program kerja magang ini adalah untuk mencukupi ketentuan jam magang MBKM, ketentuan kelulusan dalam program studi film pada Universitas Multimedia Nusantara, dan memberikan pengaruh baik nama Universitas Multimedia Nusantara dalam industri perfilman Indonesia. Selain itu penulis juga melangsungkan program kerja magang demi tujuan penulis mengenalkan diri pada industri film untuk koneksi dan peluang kerja kedepannya.

Penulis juga memiliki tujuan untuk meningkatkan keahlian dan kemampuan pribadi dalam bekerja sebagai kru artistik dalam film baik dari segi pemilihan warna, peletakan properti, dan pemilihan bahan dan material untuk membangun sebuah set adegan. Hal penting lainnya yang harus dipahami adalah bagan dari tanggung jawab yang dimiliki dalam sebuah tim artistik seperti Production Designer yang memegang tanggung jawab keseluruhan tim, Art Director yang

memberikan arahan kepada kru lain seperti Art Coordinator, Set Dresser, Prop Master, Set Dresser, dan Art Grafis berdasarkan Production Designer Dengan memahami berbagai keahlian di atas Penulis berharap dapat berkarya dalam industri film di Indonesia dan mengharumkan nama Almamater Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pencarian tempat magang dilakukan dengan mengirim pesan melalui sosial media beberapa Penata Artistik ternama, termasuk pihak Mam's Props yang telah mengerjakan proyek perfilman yang ternama. Penulis memberikan CV kepada tim Mam's Props pada tanggal 6 Juli 2024 melalui E-mail. Setelah di konfirmasi untuk bergabung dengan tim sebagai Art Grafis, 16 Juli 2024 Penulis melangsungkan meeting pertama untuk mendapatkan pengarahan mengenai proyek yang akan dikerjakan. Jadwal untuk pengambilan gambar berlangsung dari tanggal 15 Oktober hingga 28 November 2024, namun penulis diberikan kesempatan untuk membantu tim artistik lain untuk datang pada tanggal 5 Oktober 2024 untuk melakukan proses pemindahan barang dari kendaraan truk yang dibawa dari Jakarta dan Jogjakarta menuju hotel produksi di Semarang.

