



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tarnoff (seperti yang dilampirkan Sullivan, K., Schumer G. & Alexander K., 2008), *Head of Show Development* dari *DreamWorks Animation*, menyatakan bahwa film animasi mempunyai peluang yang lebih besar dalam menciptakan visual yang tidak bisa didapatkan film *live-action*. Hal tersebut bisa didapatkan oleh para *filmmaker* dalam menghasilkan film yang dapat mempengaruhi suasana dan menyentuh penonton. *Filmmaker* yang dimaksud terdiri dari sutradara, produser, dan penulis naskah. Selain itu, David Cohen (seperti yang dikutip Wells, 2007), juga menambahkan bahwa kadang saat mengangkat cerita yang dijadikan film animasi, para pelaku animasi merasa mereka berhak memasukkan semua ide cerita yang di luar nalar untuk ditayangkan. Padahal dalam menayangkan sebuah film animasi, baiknya kita menayangkan cerita yang teroganisir; cerita yang mempunyai alur cerita atau *plot* yang kuat dan tepat (hlm. 16).

Dikarenakan profesi penulis naskah yang terdengar asing di telinga masyarakat, penulis ingin menegaskan bahwa dalam dunia *script writing*, penulis naskah tidak hanya bertugas untuk menulis cerita dalam format yang baik dan benar semata. Pekerjaan tersebut juga menuntut kemampuan untuk merangkai *plot* serta pergerakan cerita yang ringkas sekaligus menarik sehingga dapat meninggalkan kesan kuat kepada penonton. Dalam bukunya yang berjudul *Basic Animation: Scriptwriting*, Wells (2007) menyatakan bahwa menjadi penulis naskah animasi tidak mudah, pekerjaan tersebut menuntut kekayaan pengetahuan kosakata dalam ranah animasi yang hanya bisa didapatkan jika ia mengetahui dan memahami teknik animasi secara menyeluruh. Baginya, animasi adalah sebagai bentuk ekspresi seni yang memiliki jenjang dari karya seni lainnya. Produser maupun penulis naskah animasi dapat dikatakan sukses sebagai seniman karena mereka dapat membentuk dan mengolah animasi menjadi sebuah karya seni (hlm. 11). Merasa bahwa *script writing* menjadi bagian yang penting dalam proses pra

produksi, penulis sendiri merasa tertarik untuk mengisi posisi *script writer* di studio animasi, yang dalam hal ini dibutuhkan oleh IOTA Studio.

IOTA Studio merupakan studio animasi yang bergerak di bidang pra produksi. Proses sebelum produksi tersebut terdiri dari pembuatan konsep seperti *script*, *storyboard*, *character* dan *environmental design*, serta *visual development*. Dikatakan bahwa proses pra produksi yang matang menunjukkan karya animasi yang berkualitas. Karena itulah, pra produksi merupakan sebuah proses yang penting dalam pembuatan film animasi karena membutuhkan konsep dan buah pemikiran yang matang, sehingga orang – orang yang bertanggung jawab dalam divisi tersebut dapat mempersiapkan konsep yang matang.

Tidak banyak studio di dunia animasi yang berbasis pada pra produksi. Dari situlah berangkat keinginan penulis untuk menjalani program magang di IOTA Studio, karena penulis yakin IOTA Studio dapat memberikan pengalaman dan menambah ilmu penulis.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam hal ini, penulis memilih IOTA Studio yang bergerak di bidang pra produksi karena ketertarikan pribadi. Sebelum mengajukan lamaran kerja magang, IOTA Studio membuka lowongan untuk penulis naskah. Penulis memutuskan untuk melakukan praktek kerja magang di IOTA Studio dengan maksud agar mendapatkan pengalaman kerja di dunia industri animasi, dan menambah pengetahuan serta skill yang penulis miliki terutama pada perusahaan yang bergerak dalam proses pra-produksi. Penulis juga secara pribadi tertarik mempelajari dan ingin terlibat secara langsung dalam sistem pra-produksi di bidang animasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengirimkan CV dan portofolio IOTA Studio dengan bantuan CDC (Career Development Center), salah satu fasilitas yang diberikan Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mengetahui informasi mengenai IOTA Studio

melalui CDC yang mengatakan bahwa perusahaan bersangkutan membutuhkan *script writer*. Penulis juga mengetahui setelahnya bahwa IOTA Studio bergerak dalam pembuatan desain pra-produksi selayaknya *concept art*. Beberapa hari setelah penulis mengirim CV dan portofolio, penulis mendapat panggilan *interview*. Selama melakukan *interview*, penulis diberikan pertanyaan mengenai *jobdesk* utama dan alternatif yang diinginkan penulis dengan *director* IOTA Studio itu sendiri. IOTA Studio terletak di Villa Melati Mas, dengan alamat Jalan Lantana II Blok L6 no. 49.

Penulis menjalani magang terhitung sejak tanggal 4 September 2014 sampai dengan 7 November 2014. Penulis melakukan kerja magang pada hari Senin hingga hari Jumat. Jam kerja magang dimulai dari jam 08.00 dan berakhir pada pukul 18.00 WIB setiap hari Senin – Jumat dengan waktu istirahat makan siang 1 jam, dimulai dari jam 12.00 sampai 13.00 WIB.

Selama magang di IOTA Studio, penulis berada langsung di bawah bimbingan *director* yang membantu dan mengarahkan penulis secara berkala. Di IOTA Studio, tiap staff dan mahasiswa/i yang menjalani program magang memiliki kebebasan dalam berpakaian. Para peserta magang membawa laptop masing – masing.

Menjelang jam pulang, penulis diingatkan untuk melakukan absensi mingguan dan harian. Di IOTA Studio juga diwajibkan untuk melaporkan pekerjaan penulis tiap harinya dengan mengirimkan *progress* kerja via email.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA