

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah kumpulan gambar bergerak yang disusun secara berurutan melalui foto-foto atau ilustrasi yang berbeda-beda. Apabila serangkaian gambar-gambar dalam sebuah animasi dilihat secara berurutan dan dengan *timing* yang sesuai, gambar-gambar tersebut akan tampak bergerak (Marissa et. al, 2022). Animasi menjadi medium yang populer untuk hiburan dan media informasi. Dengan berkembangnya teknologi, animasi populer seperti anime dari Jepang dapat mudah diakses oleh demografi yang lebih luas. *Streaming service* seperti Netflix menyediakan sekitar 200 anime, tidak menghitung karya animasi lainnya di perpustakaan mereka pada tahun 2023. Hal ini mempengaruhi mempengaruhi meningkatnya popularitas animasi di seluruh dunia, terutama di era setelah pandemi COVID-19 (Das & Soni, 2024).

Dalam membuat produksi animasi, diperlukan tahap pre-produksi yang bernama *storyboard* sebagai *blueprint* hasil akhir animasi tersebut (Lukmanto, 2019). Dalam tahap pre-produksi pembuatan animasi atau media lainnya, *storyboard* memiliki peran yang penting dalam menyampaikan naratif melalui visual untuk keseluruhan produksi. *Storyboard artist* bertugas dalam menyampaikan visi dari sutradara dan mengubah naskah menjadi *frame-frame* dalam bentuk medium ilustrasi 2D. *Frame-frame* atau *shot storyboard* menjadi acuan untuk para animator dan tim selama masa produksi animasi. Selama perancangan *shot* dalam *storyboard*, *storyboard artist* menggunakan teknik *framing*, transisi, dan *camera movement* untuk menyampaikan suasana yang ingin disampaikan naratif (Alejandro & Jiménez, 2020).

Dengan berkembangnya popularitas medium animasi, semakin banyaknya upaya dalam mengembangkan animasi di industri, terutama animasi yang dibuat oleh rakyat Indonesia. Dalam upaya tersebut, Kus Sudarsono mendirikan *Virtuosity, Center of Excellence* dari Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara (UMN), pada tahun 2020. *Virtuosity* bertujuan untuk membuat proyek-

proyek kreatif dalam bentuk animasi. Beberapa proyek tersebut meliputi *Tangverse* (2022), *Proyek Pemordenan Sastra* (2022), dan *Proyek Microlearning Kemdikbud* (2023). Salah satu proyek yang sekarang sedang dipegang oleh Virtuosity adalah *Mira dan Peri Batik*, proyek film pendek yang mengangkat tema batik Jogja. Popularitas budaya batik di Indonesia semakin menurun dengan berkembangnya zaman (Putri, 2018). Namun dengan berkembangnya zaman, upaya pelestarian budaya dapat dilakukan melalui *platform* digital (Putranto et. al, 2022). *Mira dan Peri Batik* menggunakan *platform* digital melalui animasi untuk melestarikan budaya batik Yogyakarta.

Dalam masa magang sebagai kewajiban dari kuliah, penulis ingin mengasah kemampuan dan berkontribusi dalam ilustrasi 2D dan *storyboard*. Penulis tertarik dengan Virtuosity karena proyek *Mira dan Peri Batik* yang saat ini sedang dalam tahap pre-produksi, yaitu *clean-up storyboard* pada *Mira dan Peri Batik* episode 2. Penulis ingin berkontribusi dalam proyek tersebut dengan kemampuan dan ilmu yang dimiliki, serta keahlian penulis dalam *software-software* seperti Toon Boom Storyboard, Clip Studio Paint, dan lain-lain. Dengan magang di Virtuosity sebagai *storyboard artist* dalam proyek *Mira dan Peri Batik*, penulis mendapatkan pengalaman baru dan mengembangkan kemampuan di dalam dunia kerja.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis bekerja magang di Virtuosity sebagai *storyboard artist* adalah sebagai berikut.

- 1) Mengasah kemampuan dan keterampilan di dalam ilustrasi 2D dan perancangan *shot* dalam *storyboard*.
- 2) Mengembangkan pengalaman bekerja dengan tim dalam lingkungan profesional.
- 3) Mengembangkan *soft skill* yang diperlukan, seperti kemampuan komunikasi dan adaptasi, untuk bekerja di industri kreatif ketika berkarir di masa depan.

Penulis juga bertujuan untuk berkontribusi dalam proses magang di Virtuosity dengan menerapkan ilmu-ilmu dan kemampuan yang didapatkan penulis selama masa kuliah kepada proyek-proyek yang diberikan kepada penulis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan informasi lowongan magang di Virtuosity melalui pesan dalam sebuah Discord server, bernama Mahasiswa Film UMN, yang dikirim oleh Bapak Ahmad Arief Adiwijaya pada tanggal 7 November 2024. Virtuosity memberikan waktu melamar magang hingga 20 November 2024. Penulis mengumpulkan *Curriculum Vitae* (CV), *portfolio*, *showreel*, dan *profile video* melalui Google Form pada tanggal 29 Januari 2025 dan segera mengabarkan pengumpulan data kepada Bapak Arief melalui aplikasi Line. Pada tanggal 30 Januari 2025, penulis menerima e-mail oleh Bapak Arief mengenai penerimaan lamaran magang penulis di Virtuosity dan tugas pengunggahan dokumen-dokumen penting dengan batas waktu tanggal 31 Januari 2025 pada jam 16.00 WIB. Pada e-mail tersebut juga diberikan informasi mengenai *briefing online* yang akan dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2025 melalui Discord Virtuosity.

Briefing online dihadiri oleh para *supervisor* dan seluruh tim magang pada tanggal 31 Januari 2025 jam 16.00 WIB. Setiap peserta magang diberi pekerjaan dan ditugaskan oleh seorang *supervisor* dalam tim divisi tertentu. Penulis diberikan pekerjaan sebagai salah satu tim utama untuk *storyboard artist* dalam proyek *Mira dan Peri Batik*. Penulis juga diberikan pekerjaan sebagai tim cadangan untuk *2D comic artist* dalam proyek *Muniverse*.

Periode magang di Virtuosity dilaksanakan pada tanggal 3 Februari sampai tanggal 20 Juni 2025 dalam hari Senin sampai Jumat. Untuk memenuhi syarat minimal 640 jam kerja magang, jam kerja Virtuosity dimulai jam 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Magang di Virtuosity dilaksanakan secara *Work from Office* (WFO) di Universitas Multimedia Nusantara Gedung B, ruang 601, sebelum kantor dipindahkan ke Gedung D, ruang 1713.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A