

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Awal animasi di Indonesia telah berkembang pesat sejak tahun 1980-an. Namun, untuk animasi secara digital sendiri telah dimulai dari dekade 1950-an, di mana perkembangan bidang animasi tersebut mulai disandingi dengan berkembangnya film *live-action* di bioskop layar tancap. Fenomena ini muncul setelah perkembangan film di Indonesia pada kala itu (seperti Usmar Ismail) mulai memunculkan nama sutradara yang bekerja untuk membuat film. Kusumawardhani & Daulay (2020) mengatakan bahwa di Indonesia sendiri, animasi telah berkembang semenjak layar tancap pertama kali diciptakan (hlm.1). Dalam animasi itu sendiri bisa memancarkan refleksi secara pribadi terhadap penonton yang menyaksikannya. Untuk medium animasi sendiri ternyata terdapat banyak sekali representasinya terhadap para penonton. Penonton tertarik dengan medium animasi ini dikarenakan refleksi perasaan dan juga sifat pribadi (hlm.1). Terutama untuk pembuatan *trailer* yang termasuk salah satunya menjadi pemberi pesan terhadap cerita yang disampaikan secara ringkas.

Menurut situs Studio Animasi (2024) *trailer* itu sendiri merupakan sebuah promosi dari film yang akan tayang pada nantinya sebelum film resminya keluar. Namun *trailer* berbeda dengan *teaser* seperti yang dikatakan oleh kebanyakan orang atau studio. Terkadang juga ada beberapa studio yang menggabungkan kata *trailer* dan *teaser* menjadi satu kalimat, sehingga ini membingungkan para praktisi film. Namun, untuk definisi aslinya bisa dilihat bahwa *trailer* itu sendiri berdurasi 1 hingga 3 menit. Dalam *trailer* tersebut terdapat komposisi seperti plot singkat, transisi cerita, judul logo hingga nama pemeran ataupun kru.

Karjaluoto (n.d.) menyatakan bahwa teknik editing animasi (khususnya 2 dimensi) mengeksekusi berbagai macam tahap dan teknik. Diantaranya adalah

mengelakukan kinerja secara tepat waktu (alias kompresi waktu) sehingga waktu digunakan secara efisien. Jika naskah tidak dapat menarik perhatian penonton, maka cara terbaiknya adalah menunjukkan *crop* editan pada animasi atau *animatic*. Hal ini dilakukan agar *visual storytelling* dapat nampak jelas. Selain itu, ada juga mengatur *cut* dan *flow* dari kecepatan animasi itu sendiri. Ini membuat gerakan dan runtutan cerita animasi terlihat lebih *smooth*. Ada juga memfokuskan objek tertentu dalam sebuah cerita. Dan yang terakhir adalah menggunakan *match cut*, yaitu semacam gabungan antara efisiensi waktu dan penggabungan adegan.

Peran editor di dalam animasi pun tidak terpisahkan dengan cara mereka menciptakan sebuah alur cerita yang cukup menarik. Tak banyak yang tahu bahwa seorang editor di dalam animasi memiliki peran penting dalam menggerakan cerita dan membuat alurnya menjadi masuk akal di bayangan para penonton. Berdasarkan paparan dari situs Rencanamu.ID (n.d.), peran editor di dalam film animasi adalah untuk menggabungkan beberapa *sequence* dan adegan menjadi berkesinambungan. Selain itu, peran editor di dalam sebuah proyek studio animasi dan film adalah berdiskusi dengan para supervisor proyek, baik itu sutradara, produser dan juga keseluruhan tim. Hal ini memudahkan para editor untuk memastikan bahwa proyek yang diedit ataupun diubah dapat sesuai dengan keinginan tim dalam runtutan cerita. Selain peran editor di dalam animasi adalah mengedit runtutan cerita, bila sutradara ataupun produser tidak mengambil kendali, perannya yaitu melengkapi bahkan hingga menyempurnakan animasi (ataupun ilustrasi) sebagai hasil jadinya.

Virtuosity UMN berdiri sejak tahun 2020 di bawah naungan Prodi Film jurusan Animasi. Didirikan oleh supervisor proyek Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., untuk membekali para pelajar mahasiswa yang memilih program studi jurusan Animasi agar dapat bekerja sesuai dengan minat dan bakatnya. Berbagai fokus minat dan bakat nantinya (seperti ilustrasi digital, animasi 2 dimensi ataupun 3 dimensi, hingga *modeling* tokoh dalam animasi) menjadi titik utama dalam bekerja di bawah instansi *Virtuosity*. Alasan penulis memilih untuk bekerja di *Virtuosity* adalah bahwa magang di *Virtuosity* dapat mengembangkan bakat dan

talenta sesuai dengan kemauan industri perfilman di kampus. Setelah beberapa kali ditolak oleh perusahaan lain, penulis akhirnya diterima di *Virtuosity*. Selain itu, karena jarak juga, penulis bisa menjangkau tempat kerja secara cepat (yaitu di kampus) tanpa harus naik kendaraan lagi. Tempat penulis menetap ada di dekat kampus yaitu semacam *dormitory* yang letaknya cukup strategis.

1.2 **Maksud dan Tujuan Magang**

Berikut ini beberapa poin terkait dengan maksud dan tujuan magang yang diambil dan dialami oleh penulis selama program magang berlangsung.

- a) Digunakan sebagai syarat kelulusan dan yudisium, serta memperoleh gelar Sarjana Seni di bawah instansi Universitas Multimedia Nusantara.
- b) Dijadikan sebagai landasan untuk berkarya dan mengembangkan kemampuan secara *hard* maupun *soft*.
- c) Mengetahui kinerja perusahaan dan menyesuaikan waktu serta beradaptasi dengan lingkungan perusahaan agar nantinya menjadi bekal untuk bekerja sesuai dengan *workflow* perusahaan.
- d) Mengembangkan kemampuan yang sebelumnya jarang menjadi kebiasaan penulis, yaitu mengelola waktu dan juga melatih kedisiplinan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang



Gambar 1.1 Waktu dan prosedur magang yang dijalani oleh penulis

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pelamaran magang dimulai pada tanggal 25 Juli 2025. Penulis mencoba untuk mencari tempat magang dengan rencana mengaplikasikannya ke internal. Sebelum memulai pelaksanaan kerja magang, penulis mencoba melakukan pendekatan kepada supervisor perusahaan *Virtuosity* UMN. Supervisor perusahaan yang dimaksud adalah bapak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSC (atau lebih singkatnya pak Arief). Beliau sempat memberikan sugesti untuk penulis agar bisa mendaftar ke *Virtuosity* untuk magang secara internal. Penulis menghubungi supervisor prodi lewat aplikasi *chat* yaitu *LINE* tepatnya paling awal pada tanggal 15 Agustus 2025. Sembari penulis berdiskusi dengan pihak prodi terkait magang di *Virtuosity*, penulis pun sempat juga mencoba pengaplikasian ke berbagai perusahaan lainnya.

Lalu kemudian, pada tanggal 23 Agustus 2025, penulis mencoba menghubungi kembali pak Arief dengan berdiskusi mengenai magang di *Virtuosity* UMN. Namun untuk kali ini, pak Arief memberikan situs *OneDrive* agar penulis segera mengumpulkan *CV*, *portfolio*, *cover letter*, KTM (kartu tanda mahasiswa), dan KTP (kartu tanda penduduk). Setelah lima hari menunggu, tepatnya pada tanggal 27 Agustus 2025, penulis menghubungi kembali pak Arief dan penulis dinyatakan lolos seleksi magang. Beliau mengatakan bahwa penulis diterima kerja

magang di *Virtuosity*. Pada hari itu juga, penulis dihubungi pak Arief dengan diberikan detil pekerjaan yang akan dilakukan selama magang berlangsung. Komunikasi ini berlangsung di *Discord* lewat telepon. Pak Arief lalu memberikan detil tugasnya. Salah satunya adalah membantu penyelesaian proyek ibu Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds. (singkatnya bu Angel). Judul proyek yang diadakan oleh bu Angel adalah “*Mira and the Batik Fairies.*” Sedangkan untuk surat Prostep MBKM 01 dan *cover letter* dari Prostep baru keluar pada tanggal 18 September 2025, dimana penulis sudah lama bekerja magang sedari 27 Agustus 2025.

Penulis diminta untuk membantu mengedit dan juga menggabungkan semua file video *animatic* menjadi satu. *Update* ini kemudian di-*approve* oleh bu Angel melalui panggilan telepon *Discord*. Beliau memberikan setidaknya ada tiga tugas yang berhubungan. Pertama, menggabungkan total dari seluruh *animatic* di *OneDrive* bu Angel menjadi satu episode. Kedua, membuat trailer dengan kisaran jangka 1 hingga 2 menit dari *animatic* yang sudah disediakan. Terakhir, membuat trailer 1 menit berdasarkan dari *storyboard episode* 1 yang sudah ada. Selain itu, jika proyek editing video *animatic* telah selesai, penulis bisa membantu membuat komik Mun Mun yang sudah disediakan di *template* komik jika memungkinkan. Keterangan lebih lanjut bahwa jadwal kerja yang diberikan oleh perusahaan adalah dengan waktu Senin hingga Jumat, pukul 08.00 hingga 17.00 WIB. Namun, penulis memilih untuk kerja lembur hingga Sabtu dikarenakan tenggat waktu jam kerja magang harus dipenuhi, yaitu 640 jam kerja (bersama *supervisor*) dan 207 jam kerja (bersama *advisor*).

Maka dari itu, penulis tetap harus hadir di kampus untuk magang sebagai bukti bahwa penulis sendiri memiliki niat dan kedisiplinan. Hal ini dilakukan agar bukti hadir untuk magang di ruangan D1713 (lantai 17 ruangan 13) menjadi saksi bisu bahwa penulis bekerja di situ. Selama berada di ruang D1713, penulis sambil mengerjakan tugas yang diberikan oleh *supervisor*. Di sutilah perkembangan kemampuan penulis dalam mengelola segala rintangan ataupun juga tantangan. Penulis juga memasukkan *daily task* yang berada di website *Pro-Step* sebagai

pemasukkan bukti bahwa ada waktu buat penulis untuk bekerja dan juga menulis laporan.

Berikut ini adalah detil terkait dengan perusahaan *Virtuosity* itu sendiri, yang terlampir sebagai berikut:

1. Nama perusahaan: Virtuosity Lab
2. Bidang: Animasi
3. Supervisor: Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
4. Posisi magang: Editor dan Ilustrator 2D
5. Periode kerja magang: 27 Agustus 2025 – 21 November 2025
6. Alamat: Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten, Indonesia – 15810
7. Waktu kerja: Senin – Jumat; 08.00 – 17.00 WIB (termasuk Sabtu, karena penulis kerja lembur)

