

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Concept art atau seni konseptual merupakan karya visual penyampaian ide awal sebelum direalisasikan untuk keperluan dalam bidang perfilman, game, dan media lainnya (Cmcbinus, 2022). Selain itu *concept art* juga berfungsi sebagai representasi dari sebuah ide, desain atau mood. Tugas utama dari *Concept Artist* mencakup pembuatan visualisasi karakter, lingkungan atau area, dan elemen yang diperlukan menjadi sebuah alur cerita dalam media. Maka dari itu, seorang *Concept Artist* diharapkan memiliki pemikiran imajinatif dan kemampuan visualisasi dalam membuat karya seni (Carrot Academy, 2018). PT. Ruang Kreasi Bersama atau dikenal sebagai RuangLampu Studio merupakan perusahaan dengan spesialisasi di bidang animasi, *video campaign* dan video dokumenter. RuangLampu Studio didirikan pada tahun 2017 dengan fokus awal sebagai penyelenggara acara pernikahan dan video promosi tempat wisata, mereka memutuskan untuk memperluas jangkauan pelayanan sebagai studio *film and motion* yang menawarkan pelayanan jasa iklan televisi, series film, *company profile*, dan *motion graphic* (RuangLampu, 2025).

RuangLampu Studio menjadi pilihan penulis untuk menjalankan program magang merdeka. Sebelum memilih RuangLampu Studio, penulis mempertimbangkan beberapa tempat magang serupa seperti PT. Solid Sapta Group, The LittleGiantz dan HYPERGRYPH, namun karena ada keterbatasan kuota peserta magang, komunikasi yang tidak berjalan dan keterbatasan waktu, penulis memutuskan untuk mengirimkan berkas CV, Portofolio serta permohonan magang ke RuangLampu Studio dengan ajakan teman yang sedang magang di RuangLampu Studio. Alasan penulis memilih posisi *illustrator* dan *Concept Artist* saat mengajukan magang karena penulis merasa memiliki pemahaman pembuatan

ilustrasi, penggunaan warna dan gaya visual adaptif serta adanya ketertarikan pribadi dengan ilustrasi.

RuangLampu Studio memiliki proyek animasi bernama Tambo tentang kura-kura tanpa cangkang yang terdampar di pulau Rote akibat bencana badai besar. RuangLampu Studio bekerja sama dengan perusahaan pengobatan herbal PT. JSR Sehat Bahagia dalam pengembangan animasi Tambo untuk mengedukasi pentingnya menjaga kesehatan, mengambil inspirasi dari konsep wakaf dalam agama islam dan animasi Tambo ditujukan kepada anak-anak dibawah umur 8 tahun.

Selama penulis menjalani magang di RuangLampu Studio, penulis ditugaskan untuk membuat sketsa dari cuplikan storyboard dengan outline yang dipisah berdasarkan penempatannya seperti *foreground*, *middleground*, dan *background*, penulis juga ditugaskan untuk membuat sketsa ilustrasi untuk keperluan klien RuangLampu mengenai Gebyar PNFI & Puncak HAI 2025. Tugas utama yang diberikan kepada penulis adalah membuat konsep visual animasi Tambo meliputi bentuk pulau, vegetasi pulau Rote (pohon, semak, bebatuan, tunggul pohon, dst), tempat tinggal karakter Tambo, dan desain karakter dalam animasi Tambo.

Selama magang berlanjut, penulis mempelajari berbagai hal baru dalam pembuatan sebuah animasi, perancangan ide ilustrasi dan menyampaikan pesan dalam sebuah desain secara efektif. Penulis berharap dapat memanfaatkan pengetahuan yang diterima untuk mengembangkan kemampuan diri sebagai seorang ilustrator.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan penulis melakukan kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Salah satu syarat untuk menjadi sarjana desain;
2. Menerima pengetahuan dasar industri kerja sebagai seorang ilustrator di Indonesia;

3. Membangun relasi dengan sesama pekerja kreatif yang memiliki pengalaman di bidang animasi;
4. Mengasah kemampuan komunikasi, pengaturan waktu dalam bekerja, dan mengasah etika bekerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis mengajukan pilihan tempat magang yang menerima posisi ilustrator dan *Concept Artist*, kemudian mengajukan tempat magang ke website merdeka untuk diperiksa dan dikonfirmasi. Setelah menerima konfirmasi dari pihak kaprodi, penulis segera mengirimkan CV, portofolio dan surat permohonan pelaksanaan magang merdeka ke email RuangLampu Studio. Penulis mendapatkan panggilan interview dalam waktu dekat sebagai syarat untuk menjalankan magang di RuangLampu Studio. Penulis memulai magang pada 12 Agustus 2025 sampai 5 Desember 2025.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis diterima memulai magang di tanggal 12 Agustus 2025 sampai 5 Desember 2025. RuangLampu Studio memiliki jam kerja tersendiri di mulai pukul 09:00 – 17:00 dengan jam istirahat selama 1 jam pukul 12:00 – 13:00. Penulis mengajukan penambahan jam kerja harian sebesar 1 jam untuk memenuhi ketentuan magang dari kampus, maka, penulis mulai bekerja pukul 08:00 – 17:00 dengan jam istirahat yang sama seperti RuangLampu Studio. Penulis diperbolehkan untuk bekerja *Work From Home (WFH)* karena pihak RuangLampu Studio mementingkan efisiensi kerja dan hasil kinerja harian selama magang. Komunikasi dengan *Supervisor* serta Direktur Utama dengan penulis dilakukan melalui Whatsapp dan Discord untuk membagikan *brief* tugas, memberikan laporan kegiatan magang harian serta diskusi perbaikan pekerjaan mencakup kesesuaian konsep dengan brief yang diberikan, keunikan dari desain yang diharapkan serta mendiskusikan ide baru untuk mengembangkan visual animasi Tambo. Setiap proses visual dan progress

harian disimpan dalam Google Drive dan Google Slides untuk memudahkan *Supervisor* dan direktur untuk melakukan evaluasi.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis mengajukan tempat magang pilihan ke website merdeka untuk diperiksa dan dikonfirmasi, setelah dikonfirmasi oleh kaprodi penulis mengirimkan CV, Portofolio dan surat permohonan pelaksanaan magang ke pihak RuangLampu Studio dan menerima balasan panggilan interview tanggal 8 Agustus 2025. Setelah itu, penulis menjalankan proses wawancara dengan pihak RuangLampu pada tanggal 11 Agustus 2025. Penulis diterima dan memulai magang pada tanggal 12 Agustus 2025.

