

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi Studio LYS merupakan studio animasi yang berdomisili di Bali, didirikan pada tanggal 1 Januari 2024 oleh Ida Bagus Ista Krishna, seorang animator 3D. LYS menawarkan berbagai posisi pekerjaan untuk proyek internal dan eksternal, baik dari film animasi panjang hingga seri animasi. Beberapa proyek animasi yang telah dikerjakan oleh tim LYS berupa *Made and the Last Spirit* (film animasi pendek 3D) dan *Sekar* (film pendek animasi 2D).

Dalam pendaftaran peserta magang LYS, penulis memilih untuk menjadi *2D concept artist*. Hal ini dikarenakan penulis memang memiliki minat dalam dunia seni 2D, berhubungan juga dengan *hard skill* yang dimiliki penulis berupa ilustrasi 2D, desain tokoh, *storyboard*, dan animasi 2D. Setelah penulis masuk dalam LYS Animation Studio, penulis berkesempatan untuk bekerja di dalam bidang *storyboard*, sekaligus kesempatan-kesempatan kecil membuat desain karakter dan ilustrasi untuk praproduksi proyek seri animasi Nara Zeta.

Animasi merupakan suatu bentuk seni visual yang menciptakan ilusi gerak melalui rangkaian gambar atau objek yang ditampilkan secara berurutan (Wells & Moore, 2016). Di dalam dunia animasi, terdapat beberapa fondasi utama yang harus dilakukan sebelum tahap produksi dimulai untuk meningkatkan efisiensi kerja dan waktu, dan *storyboard* termasuk ke dalam salah satu tahap tersebut. *Storyboard* merupakan alat penting dalam tahap praproduksi film yang digunakan untuk memvisualisasikan alur cerita sebelum proses produksi dilakukan (Hart, 2020). Dengan demikian, peran seorang *storyboard artist* adalah memvisualisasikan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan setiap *shot* dalam sebuah naskah. Melalui gambar-gambar ini, tim produksi dapat memahami

bagaimana alur visual film akan terlihat, seperti komposisi, arah kamera, gerakan karakter, serta urutan aksi yang terjadi dalam cerita.

Nara Zeta adalah serial animasi bergenre *adventure fantasy* dengan sentuhan *cyber* dan robot yang berlatar di masa depan, ketika Bali berkembang menjadi pusat teknologi spiritual yang memanfaatkan energi kuno bernama Zeta untuk menggerakkan sistem keamanan pulau berupa robot-robot penjaga canggih. Kedamaian itu hancur saat roh penjaga terlupakan, Kalaraksa, bangkit dan merasuki robot-robot tersebut, mengubah teknologi pelindung menjadi ancaman mematikan. Di tengah kekacauan, tiga remaja terpilih; Nara, Zara, dan Varka, mewarisi Armor Cakra Zeta, perpaduan teknologi futuristik dan kekuatan warisan budaya Bali, yang menjadikan mereka garis pertahanan terakhir untuk menyelamatkan pulau. Seri film animasi karya LYS Animation Studio tersebut ditujukan untuk remaja usia 12–15 tahun, dengan durasi sekitar 15 menit per episode.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Maksud dan tujuan pelaksanaan pekerjaan magang penulis adalah sebagai berikut:

1. Syarat untuk kelulusan mata kuliah;
2. Sarana menambahkan pengalaman penulis dalam proses *storyboard* dan praproduksi dalam animasi; dan
3. Melatih penulis untuk bekerja sama secara tim dalam pekerjaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis mengumpulkan beberapa lowongan magang lalu melamar di beberapa perusahaan melalui *e-mail* dan Google Form yang dilampirkan oleh perusahaan selama pencarian tempat magang. Di dalam LYS Animation Studio, penulis berakhir diterima sebagai *storyboard artist* setelah mendapatkan informasi lewat teman, mengirim email, dan wawancara. Penulis mendaftar melalui email pada tanggal 13 Januari 2026 dan bergabung dalam LYS Animation Studio pada tanggal 14 Januari 2026.

Durasi pelaksanaan magang di LYS Animation Studio berlangsung selama 4 bulan dengan ketentuan *Work from Home* (WFH) dari hari Senin, 14 Januari 2026. Durasi tersebut sudah dihitung untuk memenuhi kriteria kelulusan UMN serta hari-hari libur ketika magang berlangsung. Penulis bekerja dari hari Senin hingga Jumat, dari pukul 08.00 – 17.00 WIB, dengan waktu istirahat 1 jam, dari pukul 12.00 – 13.00 WIB. Lokasi pelaksanaan magang berada di tempat kost penulis dan rumah keluarga penulis, sedangkan kantor utama LYS Animation Studio berada di Jl. Saturnus No.27, Dauh Puri Klod, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar, Bali 80114.

Dikarenakan penulis WFH, komunikasi utama dilakukan melalui aplikasi Discord dan WhatsApp. Pelaksanaan kegiatan seputar magang, seperti *rapat* dan pemberian informasi dan tugas, dilakukan melalui Discord. Setiap hari Rabu, peserta magang diwajibkan untuk memberikan *update* tugas melalui *chat* Discord yang bersangkutan, tahap revisi dan penerimaan terjadi melalui Discord juga. Selain itu, Google Sheets dan Google Drive juga digunakan sebagai media seputar informasi dan pengumpulan tugas. Peserta magang di dorong untuk aktif berkomunikasi dalam Discord dengan Sutradara dan ketua tim yang bersangkutan jika memerlukan informasi lebih lanjut mengenai tugas yang telah diberikan.

