



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dalam beberapa tahun ini, industri animasi di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ditandai oleh banyaknya jumlah studio animasi di Indonesia baik yang bergerak dalam bidang perfilman baik dalam medium 2D, 3D, *stop motion*, dan media interaktif seperti *game* dengan keunikan alur kerjanya masing – masing. Klien – kliennya pun sangat beragam, mulai dari perusahaan yang membutuhkan konten animasi, hingga *production house* yang tidak hanya berasal dari dalam negeri namun juga dari luar negeri.

Beberapa studio animasi yang memiliki reputasi yang baik ialah Lumine Studio, Brandoville, Little Giants, MNC Animation Studio, serta Enspire Studio yang bertempat di kota Jakarta. Selain itu ada pula studio Infinite Frameworks yang bertempat di kota Batam. Studio – studio tersebut merupakan studio yang bergerak fokus pada area animasi 3D di semua platform digital, hal ini termasuk kampanye digital, *game*, Serial animasi, dan *visual effects* untuk film panjang. Dengan bertahun – tahun pengalaman di industri animasi, studio – studio tersebut memiliki koneksi bisnis yang sangat kuat dengan agensi iklan, *production house*, produser film, serta partner – partner lainnya dari berbagai manca negara.

Dengan ketertarikan penulis terhadap kualitas serta *style* dari karya yang dihasilkan yang terlihat pada *showreel*, serta mengetahui dibukanya program magang oleh Lumine Studio, Brandoville, Enspire Studio, dan Infinite Frameworks, penulis memutuskan untuk mengajukan program magang penulis kepada studio – studio tersebut, dengan harapan penulis bisa mengasah kemampuan teknis penulis, memahami secara langsung di lapangan bagaimana sebuah studio animasi beroperasi, dan ikut berpartisipasi dalam mengerjakan proyek – proyek yang menarik, seperti yang terlihat pada *showreel* studio – studio tersebut.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dengan mengikuti program magang di studio – studio yang penulis suka akan *style* dan kualitas karyanya, penulis berharap dapat mempelajari lebih dalam mengenai alur kerja studio animasi 3D dan mengasah kemampuan penulis terlebih dalam hal teknis rigging. Penulis sangat paham bahwa penulis masih mempunyai banyak kekurangan dalam hal teknis. Selain itu penulis juga ingin mengetahui secara langsung bagaimana studio animasi beroperasi, serta menambah relasi di industri animasi. Setelahnya, penulis berharap penulis menjadi lebih siap untuk terjun ke dalam industri animasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah melaksanakan sidang akhir dan dinyatakan lulus, penulis mulai mencari studio – studio animasi yang membuka program magang dan memiliki portofolio yang menarik perhatian penulis. Penulis juga mulai mendesain CV dan showreel yang menampilkan karya – karya terbaik penulis selama dua tahun terakhir untuk dilampirkan pada email lamaran nantinya. Pada tanggal 21 Januari 2020, jam 10.30 WITA, penulis mengirimkan email lamaran magang ke studio Infinite Frameworks, Brandoville, dan Lumine Studio. Sore harinya penulis mendapatkan email dari HR Infinite Frameworks yang menyatakan bahwa studio tersebut sedang tidak membutuhkan rigger tambahan. Lalu, hingga tanggal 28 Januari 2020, penulis tidak mendapatkan balasan dari studio – studio lainnya yang penulis lamar. Khawatir akan tidak dibacanya email penulis, penulis mengirimkan email lamaran lagi ke Lumine Studio dan Enspire Studio pada jam 10.33 WITA. Siangnya, Enspire Studio memberikan tes *rigging take home* dengan durasi pengerjaan tiga hari. Besoknya Lumine Studio memberikan email balasan berupa undangan untuk menghadiri sesi wawancara yang diselenggarakan pada hari Selasa, tanggal 4 Februari 2020.

Setelah penulis mengumpulkan tes *rigging take home* Enspire Studio pada tanggal 31 Januari 2020, penulis dikabari untuk mengikuti tes di studio pada Hari Senin, 3 Februari 2020. Tes di studio berlangsung dengan tidak baik. Banyak sekali masalah – masalah *rigging* yang tidak bisa penulis selesaikan dengan ilmu

pengetahuan teknis *rigging* yang penulis miliki saat itu hingga waktu pengerjaan berakhir. Beberapa hari setelahnya, pihak Enspire Studio mengundang penulis untuk menghadiri sesi wawancara yang diadakan pada tanggal 12 Februari 2020.

Sesi wawancara dengan pihak Enspire Studio berlangsung dengan lancar. HR beserta rekan *artist* membahas mulai dari kemampuan teknis penulis, durasi program magang, jam kerja, uang transport, hingga ketersediaan penulis setelah program magang selesai.

Dua hari setelahnya, tepatnya pada tanggal 14 Februari 2020. Penulis menghadiri sesi wawancara di Lumine Studio. Sesi wawancara berlangsung dengan santai namun tetap sopan. Pak Fabian Loing selaku production director membahas mulai dari showreel dan CV yang telah penulis kirimkan, kemampuan penulis dalam hal teknis *rigging*, jam kerja, hingga ketersediaan penulis setelah selesai melaksanakan program magang. Pada sesi ini Pak Fabian dan penulis berkesempatan untuk berdiskusi mengenai etika dalam bekerja, khususnya pada Lumine Studio. Pada sesi ini, HR tidak membahas satu hal yang krusial, yaitu periode magang. Penulis juga lupa untuk mendiskusikan hal tersebut.

Beberapa hari setelah sesi wawancara, penulis mendapati kabar bahwa pengajuan program magang di Lumine Studio sebagai *rigger* telah diterima. Di hari yang sama, penulis mendapatkan kabar dari Enspire Studio yang menyatakan bahwa penulis diterima untuk mengikuti program magang di studio tersebut. Setelah berbagai pertimbangan, penulis akhirnya memutuskan untuk menjalankan program magang penulis di Lumine Studio.

Setelah menerima posisi tersebut, penulis mendapati bahwa periode magangnya adalah satu tahun di surat penerimaan magang. Dikarenakan tidak adanya kesepakatan mengenai durasi magang saat sesi wawancara dan setelah berdiskusi dengan orang tua, penulis menghubungi Pak Fabian Loing untuk mendiskusikan hal tersebut. Akhirnya disepakati periode magang penulis menjadi 4 setengah bulan yang dimulai dari tanggal 17 Februari 2020 hingga 25 Juni 2020.

Pada hari pertama masuk penulis diperkenalkan dengan rekan – rekan kerja Lumine Studio dipandu oleh Supervisor *rigger*, kemudian dilanjutkan dengan briefing mengenai proyek – proyek yang dikerjakan divisi *rigging* beserta

alur kerja, production tracking, hingga guideline setiap proyeknya, sehingga produksi bisa berjalan secara streamline. Penulis juga langsung diassign ke dalam beberapa proyek dan langsung memulai latihan.

Jam kerja Lumine Studio dimulai dari jam 9 pagi hingga jam 6 sore. Jam kerja ini cukup fleksibel karena Lumine Studio memberikan toleransi keterlambatan hingga jam 11, namun dengan catatan memenuhi kuota delapan jam kerja terpenuhi, baru diperbolehkan pulang, kecuali jika ada kejadian tertentu yang mengharuskan pegawainya segera pulang. Selama program magang penulis, rekan – rekan di Lumine Studio tidak menganjurkan lembur dan bekerja di akhir pekan, kecuali jika kehadirannya sangat dibutuhkan. Jika diharuskan bekerja di akhir pekan, pegawainya dapat mengajukan cuti di hari kerja dengan catatan tanggung jawabnya dapat dialihkan, dan sedang tidak dalam masa *crunching*. Mengenai cuti, hal tersebut harus diinfokan kepada supervisor, *production assistant*, atau lead divisi jauh jauh hari sebelumnya, kecuali jika kejadian mendadak seperti sakit.

Di Lumine Studio, penulis bebas berpakaian, namun rapih dan sopan. Dalam beberapa kasus seperti saat banjir melanda studio, rekan – rekan kerja memperbolehkan penulis mengenakan selana pendek. Lumine Studio juga tidak mengharuskan pegawai – pegawainya mengenakan sepatu. Sehingga selama program magang, penulis selalu mengenakan sandal *crocs*. Untuk menjaga kebersihan WC studio, siapapun yang ingin menggunakan WC harus melepaskan alas kakinya.

Saat waktunya makan siang, rekan – rekan studio selalu senantiasa mengajak makan bersama dan tidak bekerja dulu, hal ini tidak hanya diperuntukkan untuk saling mendekatkan sesama rekan kerja, namun juga untuk saling mengingatkan bahwa otak juga perlu istirahat. Lumine Studio sendiri berisikan talenta – talenta dari berbagai macam latar belakang yang meliputi suku, agama, ras, dan golongan yang berbeda – beda. Karena itu, sangat penting untuk menjaga perkataan, terlebih saat bersenda gurau bersama rekan – rekan kerja.