



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

Animasi di Indonesia telah mengalami perkembangan yang cukup pesat, namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa animasi di Indonesia tidak mengalami tantangan yang besar. Menurut Rochmad Purboyo (2020) dalam artikel *Bisnis Indonesia Weekly*, animasi di Indonesia masih kurang mendapatkan apresiasi oleh masyarakat. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal dan salah satunya adalah disamping banyaknya animator di Indonesia yang berhasil bekerja di studio besar, Indonesia sendiri masih kekurangan lulusan sekolah tinggi yang dianggap siap untuk bekerja dalam industri animasi.

Selain dari segi sumber daya manusia, animasi di Indonesia juga mengalami tantangan dari segi ekonomi. Banyak sekali yang beranggapan bahwa harga produksi sebuah animasi terlalu mahal (*Bisnis Indonesia Weekly*, 2020) sehingga minat investor pun masih sangat rendah untuk membiayai sebuah produksi animasi. Hal ini terjadi bukan hanya kepada film panjang namun film-film pendek baik animasi 2D maupun 3D. Tantangan pun tidak hanya dialami oleh studio-studio besar di Indonesia namun juga studio kecil, komunitas, maupun *filmmaker* independen.

Menurut Septiana, Fathoni, et.al (2016), salah satu hal yang penting untuk dipersiapkan oleh seorang pelajar ialah kesiapan dalam bekerja. Sebagai seorang mahasiswa, penting untuk mengetahui jenis pekerjaan yang tepat sehingga dibutuhkanlah persiapan. Persiapan tersebutlah yang kemudian dapat membuktikan kemampuan dan pengetahuan kita dalam menghadapi dunia kerja ke depannya. Mereka menyebutkan bahwa sebuah hasil akan lebih memuaskan jika kegiatan tersebut didukung dengan pengetahuan dan keterampilan yang baik.

Magang atau praktik kerja merupakan salah satu kegiatan yang bertujuan untuk memberikan kesiapan bagi para siswa sebelum menghadapi dunia kerja. Magang juga merupakan tempat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sehingga kegiatan tersebut dapat digunakan untuk menambah

pengalaman (Septiana, Fathoni, et.al, 2016). Kegiatan tersebut kemudian juga digunakan sebagai tempat untuk menambah relasi dan koneksi karena dalam prosesnya, peserta dihadapkan dengan orang yang sudah profesional dibidangnya.

Melihat perkembangan industri animasi di Indonesia saat ini, praktik kerja magang menjadi penting untuk dilaksanakan. Salah satunya adalah untuk menambah kesiapan masyarakat dalam bekerja khususnya di industri animasi. Dengan banyaknya manfaat yang dapat diambil melalui praktik kerja magang tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di Studio Lanting Animation. Penulis memilih Lanting Animation karena selain Lanting berhasil memproduksi karya-karya animasi 2D yang unik, Lanting Animation juga berkeinginan untuk memperkenalkan animasi sebagai suatu medium yang sederhana namun juga terjangkau sehingga mudah diterima oleh semua kalangan masyarakat. Dengan dilakukannya praktik magang di Lanting Animation penulis berharap dapat belajar lebih mengenai teknik serta proses produksi dalam animasi 2D dan juga memperluas wawasan mengenai *stop motion*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari pelaksanaan praktik kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari *pipeline* produksi dan pembagian kerja setiap staf di Lanting Animation.
2. Memperoleh pengetahuan dan wawasan mengenai animasi 2D untuk film pendek, media sosial dan juga komersil.
3. Mengaplikasikan teori dan praktik yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, untuk diterapkan di dunia kerja.
4. Sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar S1 bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang berlangsung sejak tanggal 1 September 2020 sampai dengan 1 Desember 2020 di Lanting Animation yang berlokasi di Jalan Tirta 2 No.4, Duren Sawit, Jakarta timur. Namun kegiatan magang pada tahun ini diadakan secara *online* melalui aplikasi Zoom. Hal ini mengharuskan peserta magang mengerjakan

semua pekerjaan yang diberikan dari rumah masing-masing. Walaupun sedang dalam masa pandemi, jam kerja di Lanting Animation tidak mengalami perubahan. Lanting Animation memiliki jam kerja selama 8 jam yang dimulai dari jam 10.00 hingga jam 18.00.

Penulis memulai magang di Lanting Animation pada tanggal 1 September 2020 setelah sebelumnya melamar ke beberapa studio dan perusahaan. Pada awal Agustus, penulis mengisi KM 1 dan melamar ke Lanting Animation sebagai *illustrator* melalui website resmi dari Studio Lanting. Lamaran tersebut kemudian dibalas oleh pihak Lanting melalui email pada tanggal 6 Agustus dengan maksud mengundang penulis untuk melakukan tes sederhana melalui Google Classroom. Tes tersebut terdiri dari 3 pilihan yang berupa tes ilustrasi, *motion graphic*, dan juga animasi 2D (*frame by frame*). Melihat posisi yang dilamar penulis, pihak Lanting menyarankan penulis untuk melakukan tes ilustrasi, dan juga animasi 2D (*frame by frame*) sesuai dengan bidang penulis.

Kemudian setelah dilakukannya tes, pihak Lanting kembali membalas melalui email dan mengundang penulis untuk melakukan wawancara pada tanggal 19 Agustus 2020 sebagai kelanjutan dari proses aplikasi tersebut. Setelah melakukan wawancara, penulis diterima secara resmi oleh pihak Lanting di hari yang sama. Penulis meminta surat penerimaan kepada pihak Lanting yang kemudian digunakan untuk mengajukan KM 3-7. Penulis mulai resmi bekerja di Studio Lanting pada tanggal 1 September.

Penulis diharuskan untuk mengerjakan tugas dari rumah, namun untuk mempermudah komunikasi, Lanting Animation mengadakan pertemuan melalui Zoom, kira-kira 2 sampai 3 kali setiap minggunya. Pertemuan dimulai di waktu yang tidak pasti, menyesuaikan dengan jadwal dari setiap pekerjaannya. Namun pertemuan tersebut tetap diadakan selama jam kerja masih berlangsung yaitu antara jam 10.00 sampai dengan jam 18.00.

Setelah jam kerja magang telah mencapai 320 jam, penulis meminta keterangan selesai magang kepada pihak Lanting Animation terlebih dahulu. Surat keterangan tersebut merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk mengikuti sidang magang. Namun walaupun penulis telah meminta surat keterangan selesai

magang, penulis tetap akan melanjutkan praktik kerja magang di Lanting Animation sampai dengan tanggal yang telah ditentukan yaitu tanggal 1 Desember 2020.