

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Produksi film animasi di dunia membutuhkan sumber daya manusia dan biaya pengeluaran yang tidak sedikit. Hal ini pun tidak luput dari industri kreatif Indonesia. Menurut Handriyotopo (2015), kemampuan sumber daya manusia di Indonesia, khususnya dalam industri animasi, tidak kalah dari sumber daya di luar negeri (hlm. 49). Hal tersebut ditunjukkan dari banyaknya pekerja animasi Indonesia yang terlibat dalam industri animasi global, seperti Walt Disney, Pixar, dan sebagainya. Walaupun begitu, produk animasi di Indonesia masih kurang diminati oleh masyarakat sehingga sumber daya manusia dalam industrinya kurang termotivasi untuk meningkatkan kompetensi.

Untuk memaksimalkan kemampuan sumber daya manusia Indonesia dalam industri animasi, mahasiswa animasi memerlukan pengalaman nyata di lapangan. Magang merupakan sebuah program yang penting untuk mempersiapkan lulusan-lulusan universitas yang profesional dan berkompentensi. Program magang juga menjadi upaya bagi para mahasiswa untuk mengaplikasikan teori-teori yang diperoleh di masa perkuliahan ke dalam profesi yang sebenarnya di industri (Ismail et al., 2018). Dengan melaksanakan program magang, mahasiswa dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, bahkan sikap dan etika kerja yang baik (hlm. 126).

Kesiapan kerja merupakan keseluruhan kondisi calon pekerja yang menyebabkan dirinya siap untuk memberi respons atau jawaban terhadap suatu situasi dengan cara tertentu. Menurut Septiana et al. (2016), suatu kegiatan yang dilakukan dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan mental yang baik, akan membuahkan hasil yang lebih memuaskan. Untuk mempersiapkan aspek-aspek tersebut, mahasiswa perlu mendalami minatnya sebagai landasan dalam memilih jenis pekerjaan yang tepat. Mahasiswa dianggap berminat dalam pekerjaannya jika

ia memiliki kemauan, ketertarikan, perhatian, kesadaran, dan konsentrasi saat melakukan tugasnya (hlm. 4-5).

Perkembangan industri animasi di Indonesia yang semakin pesat telah menginspirasi penulis untuk menambah kesiapan dalam bekerja di bidang yang penulis minati. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di Ayoo Kreasi sebagai ilustrator. Pemilihan Ayoo Kreasi sebagai tempat magang didasari pada keunikan produk utama Ayoo Kreasi yang berkaitan dengan kekayaan intelektual (*intellectual property* atau IP), serta berbagai produk kreatif seperti komik, animasi, dan *games*. Ayoo Kreasi juga memproduksi hiburan-hiburan edukatif yang dapat menginspirasi anak-anak Indonesia, sehingga tujuannya bermanfaat bagi masyarakat Indonesia itu sendiri. Penulis berharap dengan melakukan praktik kerja magang, penulis dapat belajar mengenai industri animasi dan kreatif lebih dalam serta memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi Ayoo Kreasi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

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

1. Mempelajari *pipeline* dan *timeline* produksi *animated storybook* di Ayoo Kreasi.
2. Mengaplikasikan teori dan praktik yang telah dipelajari selama perkuliahan, khususnya seputar komposisi visual dan teknik ilustrasi *cut-out*, untuk diterapkan di industri.
3. Memperluas wawasan mengenai produksi animasi untuk *target audience* anak-anak, produksi kekayaan intelektual (*intellectual property*), serta bisnis dan pengembangannya dalam industri.
4. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang di Ayoo Kreasi dilaksanakan sejak tanggal 4 Januari 2021 hingga 4 April 2021 di kantor Ayoo Kreasi cabang BSD City, tepatnya di Jl. Vista I Blok V3 No. 3, Jelupang, Kec. Serpong Utara, Kota Tangerang Selatan, Banten 15323. Praktik kerja magang dilakukan secara *work from office* (WFO) dengan hari kerja mulai Senin hingga Jumat. Jam kerja di kantor Ayoo Kreasi cabang BSD City selama 9 jam yang dimulai dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB, dengan istirahat selama 1 jam pada pukul 12.00 WIB.

Sebelum melamar ke beberapa studio animasi dan perusahaan, penulis melakukan riset terlebih dahulu terhadap studio animasi dan perusahaan kreatif di sekitar Gading Serpong, BSD City, dan Alam Sutera. Salah satu perusahaan kreatif yang telah penulis riset adalah Ayoo Kreasi. Pada pertengahan Desember 2020, penulis mengisi KM 1, memperoleh KM 2, dan melamar ke Ayoo Kreasi sebagai *concept artist* melalui *email* ke *Director* dan *Chief Creative Officer* Ayoo Kreasi, Ratna Yoes, dengan alamat *email* ratnayoes79@gmail.com. Kemudian, lamaran tersebut dibalas oleh Ratna Yoes sendiri melalui *email* dan *chat* Whatsapp pada tanggal 11 Desember 2020. Beliau bermaksud untuk mengundang penulis melakukan wawancara di kantor Ayoo Kreasi cabang BSD City pada tanggal 14 Desember 2020.

Sehari setelah wawancara, tepatnya pada tanggal 15 Desember 2020, Ratna Yoes kembali menghubungi penulis melalui *chat* Whatsapp untuk menginformasikan bahwa penulis diterima secara resmi untuk praktik kerja magang di Ayoo Kreasi. Penulis pun meminta surat penerimaan magang kepada pihak Ayoo Kreasi yang kemudian digunakan untuk mengajukan KM 3 hingga KM 7. Selain itu, penulis juga meminta kontrak kerja magang yang berisi detail durasi magang, durasi kerja per hari, lokasi kerja, nominal biaya kompensasi, serta hak dan kewajiban mahasiswa magang maupun pembimbing lapangan. Kemudian, kontrak kerja magang tersebut ditandatangani oleh mahasiswa dan pembimbing lapangan di atas materai Rp6.000,00. Penulis pun resmi melakukan praktik kerja magang di Ayoo Kreasi mulai tanggal 4 Januari 2021.

Penulis wajib datang ke kantor Ayoo Kreasi cabang BSD City setiap Senin hingga Jumat pada pukul 08.00 WIB. Kemudian, Ratna Yoes selaku pembimbing lapangan penulis selama praktik kerja magang, memberikan serangkaian tugas kepada penulis yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu. Lalu, tugas yang sudah selesai diberikan kepada pembimbing lapangan untuk dilakukan tinjauan ulang (*review*) dan revisi jika diperlukan. Selain itu, penulis juga menghadiri *meeting* melalui Zoom dengan karyawan-karyawan Ayoo Kreasi lainnya terkait produksi *animated storybook*. Penulis beberapa kali melakukan sesi *mentoring* dengan karyawan lainnya untuk menyesuaikan hasil pekerjaan dengan standar perusahaan. Penulis pun selesai bekerja pada pukul 17.00 WIB.

Setelah praktik kerja magang di Ayoo Kreasi sesuai kontrak yang ditandatangani telah selesai, penulis meminta surat keterangan selesai magang kepada pihak Ayoo Kreasi. Hal ini karena surat keterangan selesai magang tersebut merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk mengikuti sidang magang.