

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu bentuk media penyampaian informasi dengan memanfaatkan ilusi mata *persistence of vision*, yaitu ilusi yang mempengaruhi bagaimana mata dan otak bekerja di mana otak menyimpan gambar yang dilihat sebelumnya dalam waktu singkat (Williams, 2011). Dalam perkembangannya, industri animasi berkembang pesat mulai dari perusahaan bisnis, *entertainment*, hingga pendidikan menggunakan animasi sebagai media penyampaian kepada pengguna/penonton. UMN Pictures adalah salah satu bukti perkembangan pesat industri ini. Di umur studio yang baru empat tahun, studio ini telah mengantongi banyak portofolio yang dapat ditunjukkan maupun yang dirahasiakan.

Perkembangan industri animasi di Indonesia juga terlihat dari banyaknya studio-studio *startup* yang bermunculan dan tingginya tingkat persaingan. Dalam lingkungan yang bersaing sengit seperti ini, salah satu cara untuk menjadi studio yang berhasil adalah dengan menawarkan jasa *service* yang memuaskan mulai dari kualitas karya hingga jangka waktu yang dibutuhkan untuk membuat karya. UMN Pictures merupakan salah satu studio yang memiliki kemampuan tersebut dilihat dari berbagai macam klien yang telah menjalani kemitraan dengan UMN Pictures seperti Museum MACAN (*Modern and Contemporary Arts in Nusantara*), ICE (*Indonesian Convention Exhibition*), BIP, Gramedia World, dan banyak lagi yang sayangnya dirahasiakan. Kualitas dari studio UMN Pictures ini membuat penulis tertarik untuk belajar lebih lagi dari UMN Pictures agar secara langsung terlibat dalam sistem kerja dan lingkungannya sebagai 3D animator.

Selain karena kualitas dari portofolionya, penulis memilih untuk melakukan kerja magang di UMN Pictures karena UMN Pictures menyediakan kerja magang secara *online*. Pada masa pandemi korona seperti saat ini, penulis sangat dibatasi oleh orang tua untuk pergi keluar dari rumah. Namun berkat

internet dan sistem kerja animasi yang dilakukan sepenuhnya secara digital membuat transisi *work from home* menjadi sangat mudah.

Sebelum pilihan jatuh kepada UMN Pictures, penulis juga melamar kerja magang kepada dua studio lain dengan kualitas karya yang tidak kalah baiknya. Namun pada akhirnya penulis tidak memilih untuk bekerja pada dua studio tersebut atas beberapa alasan. Yang pertama, Studio Brandoville tidak memfasilitasi kerja magang secara *online* sehingga penulis yang tinggalnya di Surabaya tidak mungkin melakukan kerja magang di Jakarta. Yang kedua, Studio One Animation sedang tidak menerima mahasiswa untuk melakukan kerja magang namun mau menerima jika penulis ingin menjadi 3D animator *full time*. Sayangnya, penulis rasa belum siap untuk menjadi 3D animator *full time* jika sebelumnya tidak memiliki pengalaman kerja magang.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan penulis melaksanakan kerja magang di UMN Pictures antara lain:

1. Penulis mengerti seluk beluk *pipeline* kerja profesional khususnya pada bidang animasi.
2. Penulis mendapatkan pengalaman kerja profesional seperti mengerjakan pesanan klien UMN Pictures.
3. Penulis belajar etika kerja khususnya sebagai 3D animator di dalam sebuah studio animasi.
4. Penulis memiliki lead 3D animator yang dapat mengoreksi penulis dalam membuat animasi.
5. Penulis dapat mempelajari sistem *work from home* sebagai 3D animator dalam sebuah tim atau studio.
6. Penulis ingin mencicipi tuntutan-tuntutan dalam industri animasi yang sebelumnya tidak dirasakan saat kuliah.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang di UMN Pictures divisi animasi dilaksanakan sejak tanggal 25 Januari 2021 dan selesai pada tanggal 5 April 2021. Seharusnya, magang dilakukan setiap hari Senin sampai Jumat dengan jam kerja dari jam delapan pagi hingga jam lima sore. Namun jika diperlukan, waktu kerja dapat *extend* hingga hari Sabtu. Biasanya terjadi jika ada revisi yang cukup banyak diberikan oleh klien dan ingin selesai dalam waktu yang singkat. Khususnya untuk penulis, pada hari Kamis dari jam dua sampai lima siang, penulis tidak dapat melanjutkan aktivitas magang dikarenakan pekerjaan *part-time* yang penulis sebelumnya sudah ambil sebagai guru gambar di sebuah sekolah. Untuk menanggulangi waktu yang kurang tersebut, penulis biasanya mengerjakan tugas dari magang saat malam hari atau diganti pada hari Sabtu tergantung *deadline* dari tugas yang diemban oleh penulis.

Mengenai prosedur pelaksanaan kerja magang, penulis telah melewati beberapa tahap yang diuraikan secara urut di bawah ini.

1. Penulis melakukan riset tentang studio mana saja yang menjadi target tempat magang.
2. Penulis mengirimkan *Curriculum Vitae* atau CV melalui surat elektronik ke beberapa studio yang telah penulis targetkan, salah satunya UMN Pictures dalam bulan Desember 2020 dan Januari 2021.
3. Surat elektronik dibalas oleh UMN Pictures pada 5 Januari 2021. Melalui surat elektronik tersebut, UMN Pictures menyampaikan ketertarikannya dengan lamaran magang penulis dan mengajukan tes sebelum penulis dapat dipertimbangkan untuk magang di UMN Pictures.
4. Penulis diterima oleh UMN Pictures dan segera memulai kerja magang sebagai 3D animator pada 25 Januari 2021.