

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi berkembang pesat seiring dengan majunya teknologi pada masa kini, dimana hal tersebut sangat membantu proses produksi animasi. Dampak tersebut dapat dirasakan terutama pada pembuatan animasi 3D yang membuat pergerakan karakter atau objek terasa lebih hidup, dengan keseluruhan produksinya bergantung pada bantuan komputer (Harmoni Permata, n.d.). Perkembangan tersebut semakin mempermudah *animator* dalam mengerjakan tugasnya untuk membuat pergerakan karakter atau objek berdasarkan karakteristiknya dan bobot karakter, serta mengatur *timing* sehingga pergerakan yang dihasilkan terasa nyata (Fitzgerald, 2018). Dengan begitu industri animasi Indonesia akan dengan cepat berkembang meningkatkan kualitasnya. Progres tersebut sudah dapat terlihat dengan banyaknya studio di Indonesia yang memberikan kontribusi pada animasi-animasi internasional, baik untuk animasi *movie* ataupun serial (Petriella, 2020).

Berdasarkan hasil riset AINAKI (2020) perkembangan industri animasi Indonesia yang terus meningkat dapat terlihat pada masa pandemi, terutama dengan banyaknya animasi yang mendistribusikan produknya ke *platform over the top* (OTT). Hal tersebut membuat distribusi animasi pada masa kini tidak selalu bergantung pada penyiaran televisi atau bioskop. Dampaknya dapat dirasakan dengan bertambahnya jumlah studio animasi di Indonesia, serta banyak bermunculan animasi lokal di *platform* Youtube, Tiktok, Instagram, dan lain sebagainya. Hal ini juga berdampak pada meningkatnya peminatan terhadap iklan yang menggunakan animasi selama pandemi berlangsung. Di samping banyaknya produksi yang dilakukan, industri animasi menerapkan sistem kerja yang dapat beradaptasi dengan situasi pandemi, sehingga prosedur kesehatan tetap berjalan selama produksi berlangsung.

Penulis memilih menjadi *animator* 3D karena tertarik untuk terus menjalani proses pengerjaan dan teknik-teknik yang dilakukan pada animasi 3D sebagai karir

kedepannya. Selain itu, animasi 3D sedang berkembang pesat, dan semakin banyak animasi yang dibuat oleh studio besar menggunakan teknik 3D. Banyaknya produksi animasi menggunakan 3D salah satunya karena biaya produksi yang lebih murah dan lebih cepat dibanding teknik animasi 2D. Penulis melihat animasi 3D akan mempunyai prospek kerja yang baik kedepannya dan akan memberikan kesempatan kerja yang besar bagi penulis. Maka dari itu penulis memilih menjadi *animator* 3D sebagai pekerjaan untuk magang.

Brown Bag Films merupakan studio animasi berbasis 3D yang sudah menghasilkan banyak animasi untuk pasar internasional. Brown Bag berada di bawah 9 Story Media Group dan sudah membuat banyak cabang, salah satunya cabang di Bali yang dipegang oleh Lily Wang dan Daniel Harjanto. Brown Bag Films Bali juga sudah memberikan banyak kontribusi untuk animasi lokal ataupun internasional, seperti Sonic Boom, Vampirina, Petualangan Si Unyil, Doc McStuffins, dan lain-lain. Selama pandemi berlangsung Brown Bag Bali menerapkan sistem *WFH (Work From Home)*, hal ini juga berdampak pada kerja magang yang juga dilaksanakan secara *online*. Walaupun begitu, hal tersebut tidak menghalangi Brown Bag Films untuk terus berkontribusi dalam industri animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan pelaksanaan kerja magang adalah untuk mendapat pengalaman sehingga dapat mempersiapkan diri ketika masuk ke dunia kerja setelah lulus dari universitas. Kerja magang juga memberikan kesempatan penulis untuk mempraktekan langsung ilmu yang sudah dipelajari di universitas, serta dapat merasakan langsung proses produksi animasi di dunia industri. Alasan penulis memilih bidang animasi 3D karena pada masa sekarang 3D sedang berkembang pesat dan banyak digemari, dan memiliki peluang kerja lebih besar. Maka dari itu penulis memilih Brown Bag Films Bali karena studio tersebut telah mengerjakan project animasi 3D di pasar internasional, sehingga dapat membantu penulis mengembangkan kemampuan pada bidang animasi 3D.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja Magang di Brown Bag Films Bali dimulai dari tanggal 26 Juli 2021 dan berakhir pada tanggal 25 Oktober 2021. Pelaksanaan magang harus memenuhi minimal 800 jam kerja selama program berlangsung sebagai syarat agar dapat mengikuti sidang. Masa kerja magang biasanya berlangsung pada hari kerja Senin-Jumat, tetapi karena pelaksanaan magang dilakukan secara *online*, jadi waktu yang diberikan sangat fleksibel sehingga dapat melaksanakan magang pada Sabtu dan Minggu. Begitu pula dengan jam magang yang fleksibel, tidak ditentukan oleh perusahaan waktu mulai dan selesai magangnya. Akan tetapi penulis selalu melaksanakan magang dimulai pada pukul 09.00 WIB dan selesai paling cepat pukul 21.00 WIB dengan waktu istirahat satu jam.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah detail prosedur pelaksanaan kerja magang di Brown Bag Films Bali:

- a. Penulis mencari informasi dibukanya lowongan magang Brown Bag Films Bali melalui media sosial, kemudian menghubungi studio melalui pesan *whatsapp* untuk menanyakan lowongan lebih detail.
- b. Pada tanggal 29 April 2021 penulis mengirimkan *CV*, *Cover Letter*, dan portofolio berupa *showreel* animasi ke email Brown Bags Films Bali sesuai dengan format yang diminta sebelumnya melalui *whatsapp*.
- c. Tanggal 12 Mei 2021 Brown Bag membalas email lamaran dengan memberikan syarat dan ketentuan yang harus disetujui sebelum lanjut ke tahap tes. Penulis juga mendapat telepon dari HR Brown Bag Films untuk memastikan bahwa syarat dan ketentuan yang diberikan tidak ada masalah, serta melakukan tanya jawab terkait waktu magang dan tes magang.
- d. Tes magang dimulai pada tanggal 14 Mei 2021 dengan waktu pengerjaan 3 hari, dan berakhir pada tanggal 16 Mei 2021.

- e. Tanggal 18 Mei 2021 Brown Bag Films Bali memberikan *review* dan kritik terkait hasil tes sebelumnya. Penulis harus merevisi tes tersebut sesuai dengan *review* yang diberikan dan dikumpulkan pada 20 Mei 2021.
- f. Kemudian Brown Bag Films Bali mengirimkan pemberitahuan penerimaan magang pada tanggal 24 Mei 2021 melalui email dan telepon *whatsapp*. Setelah itu penulis hanya diminta mengirim beberapa data untuk proses administrasi.
- g. Brown Bag mengirim surat penerimaan magang pada 30 Juni 2021, kemudian penulis langsung mengisi data pada *website* merdeka.
- h. Penulis mulai melaksanakan magang pada tanggal 26 Juli 2021.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA