

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dunia saat ini, teknologi sudah berkembang dengan cukup pesat. Teknologi sudah mulai kerap digunakan pada berbagai bidang kehidupan dan keseharian masyarakat hari ini untuk membantu pekerjaan mereka masing-masing. Tidak hanya membantu, teknologi juga dapat menciptakan sebuah inovasi atau karya yang juga lebih terbaru lagi tentunya. Salah satu aspek yang berpengaruh pada dunia seni mengenai hal ini adalah animasi. Berkat perkembangan teknologi sekarang, pembuatan sebuah animasi dapat menjadi lebih cepat dalam produksinya. Selain itu, karya yang dihasilkan juga dapat lebih beragam dan atau dapat pula mempermudah pekerja seni selama proses pengerjaannya.

Berdasarkan sejarah kata, ‘animasi’ atau ‘animo’ dalam bahasa Yunani Kuno memiliki arti keinginan dan juga hidup jika ingin diartikan lebih dalam lagi. Dalam perkembangannya, animasi yang awalnya dari Animisme, kemudian berkembang menjadi animasi yang berisikan ilmu mengenai seni dan teknologi dalam dunia sinematografi. Oleh karena itu, animasi tidak hanya menggerakkan objek saja, tetapi juga sebagai proses dalam menghidupkan objek tersebut yang dapat berekspresi seperti makhluk hidup. Pada awalnya, objek tersebut tidak lain adalah sekumpulan gambar berurutan yang nantinya dapat bergerak (Soenyoto, 2017).

Sesuai dengan bidang yang sedang digeluti oleh Penulis adalah animasi, maka Penulis melaksanakan magang pada sebuah studio animasi yang berada di Jakarta sebagai syarat dalam memenuhi periode akhir pada studinya. Namun, ada alasan lain pula, mengapa Penulis melakukan magang di sebuah studio animasi. Hal itu karena Penulis ingin mengetahui lebih dalam bagaimana perkembangan animasi yang sesungguhnya terjadi di Indonesia dari dulu hingga sekarang. Selain itu, Penulis juga ingin mempelajari hal-hal diluar teori dan praktek pembuatan animasi yang selama ini tidak terlalu dijelaskan secara rinci pada kegiatan studinya.

Beberapa hal tersebut adalah seperti bagaimana cara menggali dan meruncingkan ide sedetail mungkin, berhadapan dan mengerjakan proyek dari calon klien, hingga proses atau alur produksinya secara nyata.

Oleh karena itu, Penulis memilih Studio Lanting Animation sebagai tempat pelaksanaan magangnya karena studio tersebut sudah berdiri cukup lama sehingga tentu sudah sangat berpengalaman dalam industri animasi di Indonesia. Berkat hal ini, tentu akan ada potensi bahwa Penulis dapat memperluas wawasan sebaik mungkin dari pengalaman dan bimbingan mereka akan dunia kerja yang sesungguhnya di industri animasi. Tidak hanya itu, fokus animasi yang dikerjakan pada Studio Lanting Animation juga berada pada ranah animasi 2D dan *stop motion*. Hal ini yang kemudian menjadi alasan lain Penulis memilih Studio Lanting Animation karena sesuai dengan kemampuan yang dikuasai oleh Penulis. Dengan bekerja sesuai pada bidang dan kemampuan yang dikuasainya, maka setiap pekerjaan yang diberikan diharapkan dapat berjalan dengan baik.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kegiatan magang memang sudah menjadi sebuah keharusan untuk diikuti bagi mahasiswa sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikannya. Namun, sesuai dengan keputusan dari Kemendikbud, sistem magang saat ini berubah secara programnya, yaitu menjadi Kampus Merdeka. Di sini, mahasiswa perlu menjalankan program magang dengan durasi selama kurang lebih sekitar 6 bulan. Dengan durasi 6 bulan ini, maka total jam yang harus dilalui adalah sekitar 800 jam. Namun, di Studio Lanting Animation tempat Penulis melakukan magang, bersedia menerima dan memahami adanya perubahan sistem magang saat ini.

Pelaksanaan magang pada Studio Lanting Animation ini dimaksudkan karena studio ini sudah cukup lama berdiri, maka sudah pasti pengalaman yang mereka miliki selama bergelut di industri animasi sangat banyak. Pengalaman yang Penulis maksud adalah seperti proses dalam pengerjaan proyek individu milik perusahaan dan juga proyek milik klien. Dengan pengalaman tersebut, Penulis berharap dapat

mengerti dan belajar bagaimana proses komunikasi dan produksi dapat berjalan dengan baik. Berkat pengalaman yang banyak, Studio Lanting Animation juga pastinya mengetahui pula sejarah dan seberapa jauh perkembangan animasi di Indonesia berjalan hingga hari ini. Berkat perkembangan teknologi yang semakin canggih, jenis animasi yang lebih digemari dan dipelajari oleh banyak orang mulai mengarah kepada animasi 3D. Oleh karena itu, Penulis juga ingin mengetahui bagaimana animasi 2D dan juga *stop motion* yang merupakan fokus bidang pada Studio Lanting Animation tetap dapat bersaing dalam kondisi seperti ini.

Tujuan Penulis melaksanakan magang pada Studio Lanting Animation adalah ingin memiliki pengalaman kerja yang sesungguhnya sebelum masuk ke dalam dunia kerja profesional yang sesungguhnya. Hal ini bisa dilakukan dengan mempelajari bagaimana alur kerja yang sesungguhnya pada industri animasi di Indonesia. Tidak hanya ikut membantu dalam pengerjaan pada saat produksi saja, tetapi juga ikut mempelajari cara berpikir dalam menggali ide selama perancangan karya. Selain itu, Penulis juga ingin menambah wawasan mengenai teknik dan pengerjaan animasi 2D ataupun pada bidang lain seperti *stop motion*, ilustrasi, dan sebagainya. Hal ini karena fokus utama Studio Lanting Animation ada pada ranah tersebut. Oleh karena itu, jenis bidang pekerjaan yang digeluti oleh Penulis pada Studio Lanting Animation adalah *2D Generalist*. Namun, tidak menutup kemungkinan pula untuk Penulis tetap dapat memperluas wawasannya dengan mempelajari bidang animasi lain selain animasi 2D.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis sudah mulai mencari tempat magang yang sesuai dengan kemampuannya pada bulan Februari 2021 lalu. Setelah itu, Penulis kemudian mengirimkan surat permohonan magang melalui *e-mail* berisikan *Curriculum Vitae* (CV), *Cover Letter* (CL), dan Portofolio / *Showreel* pada bulan April 2021. Bidang pekerjaan yang Penulis ajukan mayoritas berada pada ranah 2D seperti *Illustrator* dan *Comic Artist*. Selain itu, Penulis juga pernah mengajukan diri pada bidang pekerjaan lain seperti *Stop Motion Animator*.

Dari beberapa perusahaan dan studio yang sudah dikirimkan, ada dua perusahaan yang memberikan tanggapan, salah satunya adalah Studio Lanting Animation. Pertama-tama, Penulis melaksanakan tes uji kemampuan diri pada tempat magang terlebih dahulu. Jenis tes yang dilakukan oleh Penulis di antaranya adalah tes ilustrasi, tes animasi 2D, dan tes *stop motion*. Masing-masing tes dikerjakan dengan tema yang berbeda-beda. Untuk ilustrasi, Penulis ditugaskan untuk menggambar ilustrasi orang utan. Pada tes animasi 2D, Penulis diberikan *file* berupa *key frame* seorang tokoh anak perempuan sehingga Penulis perlu membuat *in between* di animasinya. Kemudian untuk tes *stop motion*, Penulis hanya perlu menghapus *background green screen* pada *image sequence* animasi mereka.

Sesudah melaksanakan tes, beberapa hari kemudian Penulis melaksanakan wawancara melalui *Zoom Meeting*. Berhubung bahwa Penulis mengenali *founder* studio, yaitu Firman Widyasmara yang juga merupakan dosen animasi *part-time* di Universitas Multimedia Nusantara, maka proses wawancara dapat berjalan dengan lancar. Wawancara dilaksanakan dengan durasi singkat. Pewawancara yang hadir dari pihak studio juga hanya dua dari tiga orang. Berdasarkan hasil tes dan wawancara yang telah dikerjakan, Penulis dinyatakan lulus dan dapat bergabung menjadi salah satu peserta magang di Studio Lanting Animation.

Penulis kemudian melaksanakan kegiatan magangnya mulai dari tanggal 14 Juni 2021 dan baru akan berakhir pada tanggal 25 November 2021 mendatang. Sejauh ini, Penulis sudah melaksanakan kegiatan magangnya selama kurang lebih tiga (3) bulan. Waktu pelaksanaan kerja magang dilakukan dari hari Senin sampai Jumat dengan jam kerja mulai dari jam 10 pagi hingga jam 6 sore. Namun, jika suatu saat peserta magang perlu lembur, maka hal ini dapat ditambahkan secara jam kerja sehari-hari hingga jam 8 atau 9 malam. Tetapi, tidak menutup kemungkinan juga untuk para peserta magang dapat mengambil hari kerja di hari Sabtu dengan jam kerja yang sama seperti biasanya.

Dalam kesehariannya, prosedur yang perlu dilaksanakan oleh para peserta magang adalah dengan selalu mengirimkan ucapan selamat pagi kepada para peserta magang dan tim Studio Lanting Animation melalui grup *Whatsapp*. Selain itu, peserta magang juga diperbolehkan mengirimkan sebuah berita, ide, atau

lelucon yang ingin dibagikan agar suasana dapat lebih akrab dan nyaman. Kemudian, penggunaan *Zoom Meeting* untuk melaksanakan rapat ataupun memberi pengarahan hanya dilaksanakan satu atau dua kali dalam seminggu dengan durasi satu (1) sampai tiga (3) jam. Selanjutnya, peralatan kerja seperti internet dan laptop perlu disiapkan secara masing-masing individu peserta magang karena sistem kerja Studio Lanting Animation saat ini adalah *Work From Home (WFH)*. Untuk pengumpulan bukti tugas dan proyek, Studio Lanting Animation menggunakan *Google Drive* dan juga aplikasi bernama *Asana* yang berfungsi sebagai pengingat jadwal setiap harinya.

