

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai salah satu ketentuan kelulusan kuliah di Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa diwajibkan untuk memilih antara melaksanakan kegiatan kerja magang atau mengikuti proyek independen. Penulis memutuskan untuk mengikuti program magang dengan alasan mencari pengalaman bekerja di industri animasi sebagai ilustrator, *storyboard artist*, *character designer*, ataupun animator 2D. Dari situ, sebagai mahasiswa yang memiliki keinginan untuk berterjun ke dalam industri perfilman, penulis mengutamakan untuk mencari tempat magang yang berfokus kepada produksi film dan/atau animasi seperti *production house* atau studio. Penulis yakin dengan menjadi anggota dari sebuah studio atau *production house* yang berfokus kepada produksi film atau animasi, penulis dapat lebih banyak belajar mengenai proses pembuatan film mulai dari awal perancangan film tersebut, hingga pascaproduksi, serta mendapatkan pengalaman dalam melakukan hal tersebut. Namun, mencari tempat magang yang cocok menjadi sedikit lebih sulit semenjak diumumkan kemasukannya virus COVID-19 ke dalam Indonesia yang memaksakan banyak perusahaan untuk tutup, dan mengakibatkan pengurangan lowongan kerja di segala bidang.

Dengan adanya pandemi COVID-19 yang membebani seluruh dunia, banyak mahasiswa mengalami kesusahan untuk mencari tempat magang yang ingin menerimanya. Penulis pun mengalami hal yang sama yang mengakibatkan susahinya menemukan tempat magang yang membuka lowongan sesuai dengan *job description* yang diinginkan oleh penulis. Bukan hanya itu, penulis juga berharap mendapat tempat kerja yang menyediakan kegiatan *Work from Office* (WFO), dengan mengikuti protokol kesehatan yang baik, supaya penulis mendapatkan kesempatan untuk mengalami bekerja di sebuah kantor dan berbaur dengan kolega-kolega secara langsung. Setelah sekian banyak lamaran yang dikirim oleh penulis, penulis akhirnya mendapatkan studio yang menerima lamaran kerja sebagai

generalis 2D. Studio tersebut bernama *Lanting Animation Studio* yang didirikan oleh tiga orang anggota yaitu Firman Widyasmara, Zaenal Abidin, dan Arunaya Gondhowiardjo.

Lanting Animation Studio merupakan sebuah kolektif kesenian yang berfokus kepada produksi film pendek dan jenis video lainnya yang menggunakan teknik animasi 2D dan *stop-motion*. Studio ini telah membuat berbagai macam film animasi pendek seperti *Kapur Ade*, *Invasion of The Penguins* (2007), dan lainnya. Karena anggota tetap dari Lanting Animation hanya tiga orang, untuk membuat sebuah karya, Lanting Animation mengajak seniman-seniman lain untuk bekerja sama dan membantu dalam proses pembuatan sebuah film atau proyek yang sedang mereka kerjakan, termasuk anggota-anggota magang. Walaupun selama pandemi Lanting Animation hanya melaksanakan *Work from Home* (WFH), penulis tetap memutuskan untuk magang di studio tersebut karena penulis sangat tertarik dengan gaya-gaya animasi yang digunakan Lanting Animation yang sangat beragam.

Selain tertarik dengan studio Lanting Animation, penulis pun tertarik dengan deskripsi pekerjaan yang telah diberi kepada penulis sebagai anggota magang di perusahaan ini. Generalis 2D merupakan seorang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan yang luas dalam industri tertentu, tetapi tidak memiliki pekerjaan yang spesifik atau spesialis dalam satu bidang saja. Dalam kasus ini, generalis 2D merupakan seorang yang dapat membuat segala macam karya dalam ranah teknik 2D, mau itu dalam bentuk ilustrasi, maupun animasi. Karena teknik 2D merupakan salah satu teknik yang paling difokuskan di Lanting Animation, penulis menjadi tertarik untuk mengetahui bagaimana dampak dan peran seorang generalis 2D dalam mengembangkan *intellectual property* (IP) studio Lanting Animation. Dengan adanya laporan ini, penulis berharap dapat mempelajari lebih mengenai peran seorang generalis 2D, terutama dalam sebuah perusahaan yang terus mengembangkan karya *intellectual property*-nya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memiliki maksud dan tujuan kerja magang di Lanting Animation Studio terutama untuk mempelajari dan mengalami proses pembuatan animasi pendek. Selama penulis menjalankan kuliah di jurusan animasi, penulis telah mempelajari banyak hal dan teori mengenai film dan juga sempat membantu teman-temannya saat membutuhkan kru tambahan untuk pembuatan film. Sayangnya, penulis hanya sempat memproduksi satu film animasi pendek hasil karya *production house*-nya sendiri. Karena penulis memiliki tujuan untuk memasuki industri perfilman, penulis rasa Ia perlu menambahkan pengalamannya sendiri dalam membuat film dan membiasakan bekerja dengan orang-orang yang berbeda.

Setelah melihat karya-karya dari Lanting Animation Studio, penulis menjadi tertarik untuk bergabung dengan harapan dapat memenuhi keinginan penulis untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak mengenai pembuatan film animasi. Namun, bukan hanya itu yang membuat penulis tertarik untuk magang di Lanting Animation, melainkan, penulis sangat menyukai bereksperimen dengan teknik dan gaya yang berbeda saat menggambar atau membuat animasi. Berdasarkan pengamatan penulis terhadap karya-karya Lanting Animation, studio tersebut sangat sering menggunakan gaya-gaya yang berbeda dalam animasi, maupun dalam ilustrasinya. Maka itu, penulis yakin bahwa Ia dapat lebih banyak belajar dan latihan melakukan hal-hal yang baru di studio tersebut.

Alasan yang terakhir mengapa penulis memutuskan untuk bergabung dengan Lanting Animation, tentunya, adalah untuk memperluas *networking* atau jaringan perkenalan. Selama pandemi, penulis sangat terbatas dalam bertemu dengan orang-orang baru, dan merasa bahwa, secara metafora, dirinya tidak akan ke mana-mana jika Ia tidak berusaha untuk berkenalan dengan orang-orang yang belum Ia kenali sebelumnya. Akan tetapi, penulis juga tidak ingin bekerja di tempat magang yang terlalu formal karena Ia menghindari suasana yang tidak menyenangkan baginya. Maka itu, karena penulis sadar tidak banyaknya anggota yang ada di Lanting Animation, penulis merasa bahwa ini adalah tempat di mana penulis dapat bertemu dengan orang baru tanpa harus khawatir akan situasi sosial yang terlalu kaku atau menekankan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Semester 6 merupakan masa-masa di mana mahasiswa disarankan untuk mempersiapkan diri dan mencari tempat untuk magang saat semester 7. Dalam salah satu mata kuliah yang dijalankan oleh penulis saat semester 6, seluruh mahasiswa Program Studi Film disarankan untuk mencoba cari dan mulai melamar ke tempat-tempat yang diinginkan untuk menjadi tempat magang pada kedepannya. Karena dari awal penulis sudah berencana untuk memasuki perusahaan yang berfokus kepada produksi film seperti yang telah disebut sebelumnya, penulis akhirnya meriset dan mendaftarkan diri ke beberapa *production company*, termasuk *Pijaru*, *Lanting Animation* dan *IOTA Studio*. Namun, karena terjadinya beberapa kendala dan pertimbangan ulang, penulis memutuskan untuk tidak melamar ke *Pijaru* dan *IOTA Studio*. Akan tetapi, penulis tetap melamar ke *Lanting Animation Studio* yang ia ketahui dari salah satu dosen dari kampusnya. Namun, sebagai cadangan, penulis kemudian melamar dan mengirimkan portfolio karya penulis ke perusahaan yang lain, yaitu *Percolate Galactic*, *Maika Collective*, dan *Karyarupa*. Sayangnya, penulis tidak mendapatkan balasan dari perusahaan-perusahaan tersebut. Namun, setelah beberapa minggu, penulis akhirnya mendapatkan balasan dari studio pertama yang penulis lamar selama proses pencarian tempat magang, yaitu *Lanting Animation Studio*.

Saat mendapatkan kabar bahwa penulis lolos tahap pemilihan lamaran, penulis diminta untuk mengikuti tes dan wawancara *online* bersama para pendiri *Lanting Animation*. Untuk melaksanakan tes magang, penulis diminta untuk memilih minimal satu soal yang telah disediakan oleh *Lanting Animation*, tetapi disarankan untuk memilih soal yang berhubungan dengan uraian tugas yang dipilih oleh calon anggota magang. Penulis pun memilih dua soal, yaitu membuat sebuah ilustrasi dengan tema yang telah disediakan oleh perusahaan, dan yang satu lagi adalah membuat *in-between frames* untuk melengkapi sebuah pergerakan animasi 2D. Setelah menyelesaikan kedua tes tepat pada waktu pengumpulan, penulis pun melaksanakan wawancara bersama dua dari tiga anggota tetap *Lanting Animation* untuk menentukan jika penulis diterima atau tidak untuk menjadi anggota magang di studio tersebut.

Satu minggu setelah wawancara berlangsung, penulis mendapatkan kabar bahwa Ia diterima sebagai Generalis 2D di Lanting Animation Studio dan akan mulai bekerja pada tanggal 14 Juni, 2021. Pekerjaan magang di Lanting Animation paling banyak dilakukan secara daring, dengan pelaksanaan segala keperluan komunikasi seperti rapat bersama, *workshop*, dan lainnya melalui aplikasi *Zoom* atau *chatroom Whatsapp*. Selain itu, hari-hari aktif Lanting Animation mulai dari hari Senin sampai hari Jumat setiap minggu, dan bekerja selama 7 jam per hari mulai dari jam 10.00 WIB hingga 18.00 WIB. Dengan hitungan jam kerja tersebut, penulis dapat mencapai 450 jam pada tanggal 15 September 2021, dan dapat menyelesaikan program magangnya dengan memenuhi 800 jam pada tanggal 26 November 2021. Namun, jam kerja penulis cukup fleksibel, maka Ia dapat mengerjakan tugas kapan saja selama tetap memenuhi *deadline* yang telah disepakati. Selain pekerjaan yang diberi kepada masing-masing individu, Lanting Animation juga berusaha untuk mengadakan berbagai macam kegiatan bersama dengan tujuan mempelajari hal baru, seperti *workshop* atau mengundang pembicara untuk memberi sebuah pelajaran mengenai profesi mereka masing-masing. Kegiatan lain yang sering dilaksanakan juga berupa *bonding*, maupun nonton bersama yang bersifat lebih kasual.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA