

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan industri kreatif di Indonesia yang terus berkembang. Berdasarkan Kurnianto (2015), perkembangan industri animasi mulai terlihat secara signifikan setelah memasuki milenium baru. Hal tersebut didukung oleh perkembangan teknologi yang pesat dan semakin mudahnya masyarakat untuk mengakses teknologi. Namun menurut Kurnianto, bila dibandingkan dengan negara lain, perkembangan industri animasi di Indonesia terhitung lambat. Meskipun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa industri animasi tetap memiliki potensi di tanah air dan terus bertumbuh tiap tahunnya. Dalam rentang lima tahun, yaitu tahun 2015–2019, riset AINAKI (2021) menyebutkan bahwa industri animasi di Indonesia telah mengalami kenaikan sebesar 153% dengan kenaikan rata-rata mencapai 26% tiap tahunnya.

Selain memiliki ketertarikan dalam bidang seni, potensi bertumbuh serta sifat adaptif industri animasi juga membuat penulis tertarik untuk menjalani karier pada industri tersebut. Dari berbagai studio animasi yang ada, penulis memilih Studio Munē sebagai tempat kerja magang. Studio Munē adalah studio animasi yang menyediakan berbagai jasa, seperti pembuatan iklan, film animasi pendek, ilustrasi, dan lain-lain. Karya-karya yang dihasilkan tersebut seringkali memiliki elemen naratif atau *storytelling*. Walaupun menerima pembuatan animasi 3D, sebagian besar karya yang dihasilkan oleh Studio Munē merupakan animasi 2D dengan teknik *frame-by-frame animation* dan *motion graphic* yang kadang digabungkan. Ketertarikan penulis pada kedua teknik animasi 2D tersebut menjadi alasan penulis untuk melaksanakan kerja magang di Studio Munē.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang adalah salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, tetapi hal tersebut bukan satu-satunya motivasi penulis dalam

mengambil mata kuliah *internship*. Melalui kerja magang, penulis dapat mengaplikasikan seluruh ilmu yang telah diperoleh sepanjang masa perkuliahan untuk mengerjakan kewajibannya agar dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi *project* yang ada. Selain itu, dengan berkontribusi pada proses produksi, penulis dapat memperoleh ilmu baru melalui bimbingan yang diberikan oleh *supervisor*. Kerja magang juga memberikan cuplikan rasanya bekerja dan berkoordinasi dengan tim secara profesional dalam industri animasi. Melalui hal tersebut, penulis akan memiliki bekal berupa pengalaman untuk masuk ke dalam industri animasi secara mandiri setelah lulus kuliah.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam menentukan tempat magang, penulis memutuskan untuk mencari studio animasi yang berfokus pada pembuatan animasi 2D *frame-by-frame* maupun *motion graphic*. Penulis kemudian menemukan Studio Munē yang cocok dengan kategori tersebut. Sebelum magang, penulis terlebih dahulu mengikuti pembekalan magang yang diadakan pada tanggal 22 Oktober 2021 yang merupakan syarat mengikuti kerja magang. Setelah pembekalan tersebut, penulis harus mendaftarkan Studio Munē pada website merdeka.umn.ac.id untuk memperoleh surat pengantar lamaran magang atau *cover letter*. Pada tanggal 30 Oktober 2021, penulis mengirimkan lamaran magang melalui *email* kepada Studio Munē yang di dalamnya terdapat dengan *cover letter*, CV, dan portofolio.

Setelah *email* dibalas, langkah selanjutnya adalah mengikuti tes yang diberikan oleh Studio Munē, tes tersebut berupa *animating* dan *compositing*. Penulis diberikan bahan atau asset berupa *file* Photoshop yang berisi karakter manusia, beberapa karakter hewan, dan *environment* atau latar belakang. Dari *file* tersebut, penulis harus membuat animasi berdurasi 30 detik dengan menggunakan metode *motion graphic* dalam waktu 5 hari. Setelah hasil tes dikumpulkan, penulis memperoleh undangan *interview* pada tanggal 29 November 2021 untuk mendiskusikan tentang ketentuan pekerjaan dan jam wajib magang. Kemudian pada tanggal 15 Desember 2021, penulis menerima *offering letter* yang menyatakan

bahwa penulis diterima untuk bekerja di Studio Munē sebagai 2D *animator* dan 2D *compositor*. Melalui diterimanya *offering letter* tersebut, penulis kemudian mengisi kelengkapan data Studio Munē pada *website* merdeka.umn.ac.id untuk menyelesaikan proses pendaftaran perusahaan tempat magang.

Masa kontrak kerja magang di Studio Munē berlangsung selama 5 bulan, lebih tepatnya yaitu dari tanggal 10 Januari 2022 hingga 10 Juni 2022. Kerja dilakukan di kantor dengan jam kerja rata-rata 8 jam per hari, yaitu dari pukul 10.00 sampai pukul 18.00. Namun, penulis dapat memilih untuk melebihi ketentuan jam tersebut sesuai dengan kebutuhan bila terdapat pekerjaan yang belum selesai atau demi mencapai *deadline*. Penulis memang diterima sebagai 2D *animator* dan 2D *compositor*, tetapi hal tersebut tidak menutup kemungkinan bagi penulis untuk mengerjakan pekerjaan lain agar memperlancar jalannya produksi. Dalam bekerja, penulis dibimbing oleh *supervisor* bernama Silvi Lim yang memiliki jabatan sebagai *head of post-production* dalam Studio Munē.

