

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat animasi muncul, medium ini memungkinkan untuk membuat ilusi bahwa sebuah gambar karakter di layar itu hidup, dapat berpikir, dan membuat kesepakatan sendiri; bahkan hingga menangkap hati dan emosi penonton selayaknya karakter tersebut ialah kawannya (Thomas & Johnston, 1981). Animasi pada awalnya hanya berada sebagai pelengkap efek visual (*visual effects*) di film layar besar *live-action*, dengan pemakaian utamanya menggunakan *stop-motion*. Di jangkauan internasional, animasi sudah padat berkembang sejak “*Humorous Phases of Funny Faces*” dibuat oleh John Stuart Blackton pada 1906, yang menandai sebagai film animasi dengan sketsa tangan pertama di dunia. Kemudian medium animasi tambah populer sejak tayangnya film *feature-length* animasi berwarna dan bersuara pertama, “*Snow White and the Seven Dwarfs*” pada 1937 (Furniss, 2016).

Animasi di luar negeri kemudian berkembang terus menerus hingga dikenal mendunia. Seperti film “*Turning Red*” (2022) dari Amerika Serikat, serial “*Hayop Ka!*” (2020) dari Filipina, “*Lupin III: The First*” (2019) dari Jepang, dan seterusnya. Namun hingga saat ini, Indonesia masih belum menghasilkan film animasi yang mendunia atau mampu bersaing dalam kualitas dengan nama-nama besar. Beberapa orang menebak bahwa alasannya ialah Indonesia termasuk negara yang telat bereksperimen dengan animasi, ketika melihat contoh animasi pertamanya ialah iklan layanan masyarakat “*Si Doel Memilih*” dan “*Mana Suka Siaran Niaga*” pada tahun 1970-an. Pada masa itu, animasi sering digunakan hanya sebagai iklan pendek di Indonesia. Mulai pada tahun 80-an bisa dikatakan sebagai era maraknya animasi di Indonesia dengan muncul animasi film “*Rimba Si Anak Angkasa*” (Kurnianto, 2015). Indonesia memang telat jika dibandingkan dengan negara Eropa atau Amerika Serikat, tetapi negara tetangga Filipina juga memulai industri animasinya pada tahun 1980-an namun jasa *outsourcing* animasinya

(penyerahan produksi animasi ke perusahaan lain) sudah mendunia (Bautista, 2008).

Kurnianto juga memberi alasan perkembangan animasi yang lambat di Indonesia ialah karena mahalnya produksi animasi ditambah dengan faktor masyarakat Indonesia yang sudah terlanjur memihak pada animasi asal Amerika Serikat dan Jepang (hlm. 247). Tetapi melihat buktinya dari film “*Nussa: The Movie*” (2021), Indonesia saat ini mengalami perkembangan baik untuk memperbaiki kualitas animasinya. Perkembangan animasi Indonesia juga bisa dilihat dari berbagai animasi berkualitas pada iklan produk. Kemajuan ini menumbuhkan sifat optimis bagi animator-animator muda di Indonesia untuk tembus ke industri animasi.

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

Magang, selain menjadi salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, menjadi sarana pendidikan yang penting agar mahasiswa siap terjun ke dunia kerja. Sebab selama 5 semester sebelumnya, mahasiswa hanya diajarkan teori serta kerja praktek dengan mahasiswa lain. Untuk kemampuannya diasah secara penuh, mahasiswa perlu merasakan bekerja dengan karyawan lain secara profesional.

Melihat latar belakang industri animasi di Indonesia, penulis bertujuan untuk ikutserta dalam perkembangan kualitas animasi Indonesia. Penulis memiliki ketertarikan pada animasi 2D bersifat *frame-by-frame* sejak mempelajari mata kuliah Animation Fundamentals di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan mengikuti Pelatihan Kerja Lapangan (PKL), penulis berharap untuk mengasah kemampuannya dalam *storyboarding*, desain, dan animasi *frame-by-frame*. Karena magang bisa dikatakan sebagai pelatihan dalam memasuki dunia kerja, penulis berharap untuk belajar mengenai suasana kantor, seperti dalam *deadline* dan penerimaan *feedback*. Selain untuk sarana pendidikan, penulis juga berharap untuk berkontribusi dalam proyek-proyek yang dilakukan oleh perusahaan magang.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengenal Lanting Animation sejak semester 3 dari dosen mata kuliah Animation Fundamentals, Firman Widyasmara, selaku pendiri Lanting Animation. Maka ketika mengambil mata kuliah Internships, penulis memutuskan untuk melamar magang di Lanting Animation karena salah satu spesialisasinya dalam animasi *frame-by-frame*. Selain itu, penulis tertarik untuk magang di Lanting Animation karena gaya animasinya yang bersifat *hand-made*, dengan maksud segala karyanya memiliki bukti bahwa dibuat oleh manusia. Gayanya yang mementingkan teknik tradisional dalam pembuatan animasi juga baik sebagai sarana edukasi bagi masyarakat Indonesia. Gaya animasi Lanting Animation juga sekaligus menjadi keunikan sendiri ketika melihat di dunia sekarang yang mulai melupakan *stop-motion*. Alasan penulis tertarik untuk magang di Lanting Animation ialah juga dalam lokasinya yang dekat dengan tempat tinggal penulis, sehingga penulis siap jika diperlukan bekerja di kantor.

Setelah mempelajari etika kerja dan tata cara pembuatan CV dan portofolio yang menarik dari mata kuliah Professional Development serta mengikuti Pembekalan Magang pada tanggal 22 Oktober 2021, penulis mendaftarkan Lanting Animation pada situs [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) untuk mendapatkan *cover letter* (surat lamaran) dari Universitas Multimedia Nusantara. Tak hanya Lanting Animation, penulis juga mengajukan *cover letter* untuk Kumata Studio, MSV Studio, dan Gambir Studio. Kemudian pada tanggal 25 Oktober 2021, penulis mengajukan permohonan magang melalui situs [lantinganimation.com](http://lantinganimation.com) dengan melampirkan CV, portofolio, dan *cover letter*. Sebagai cadangan, penulis juga telah mengajukan permohonan magang ke MSV Studios, Gambir Studio, dan Kumata Studio.

Pada 24 November 2021, Lanting Animation mengirimkan surel dengan data tes sederhana yang dilaksanakan melalui Google Classroom. Tes tersebut meliputi 4 tes dengan minimal mengambil 2 di antaranya. Empat tes tersebut meliputi tes dalam animasi *frame-by-frame*, ilustrasi, *motion graphic*, dan *stop-motion*. Penulis diwajibkan untuk minimal mengikuti 2 tes yang sesuai dengan bidangnya, sehingga penulis memilih untuk melakukan tes animasi *frame-by-frame* dan ilustrasi. Tes animasi 2D meliputi membuat gambar *in-between* dari gambar

*keyframe* yang telah diberikan, yaitu 2 gambar seorang karakter anak yang duduk kemudian berdiri. Sementara itu, tes ilustrasi meliputi menggambar seekor orangutan menggunakan gaya penulis.

Pada 30 November 2021, diadakan wawancara dengan pihak Lanting Animation melalui sebuah Zoom Meeting. Penulis diterima magang pada 14 Desember 2021 dengan mulai magang pada tanggal 20 Desember 2021 hingga 13 Mei 2022. Namun durasi magang bersifat fleksibel, dengan maksud diperbolehkan untuk memperpanjangnya hingga telah mencapai 800 jam kerja yang disyaratkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Maka pada akhirnya, penulis melakukan kegiatan magang hingga 6 Juni 2022; ini menyebabkan perbedaan tanggal selesai magang antara Surat Penerimaan Magang dan Surat Keterangan Magang. Tak lama setelahnya, Lanting Animation mengirimkan surel mengenai Surat Penerimaan Magang pada 16 Desember 2021. Penulis kemudian mengirim Surat Penerimaan Magang dari Lanting Animation ke situs [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) untuk memenuhi kelengkapan pendaftaran magang. Berikut ialah informasi singkat mengenai perusahaan yang penulis pilih:

1. Nama Perusahaan: Lanting Animation
2. Supervisor: Arunaya Gondhowiardjo
3. Divisi: *Creative Staff (2D generalist)*
4. Periode kerja magang: 20 Desember 2021 – 6 Juni 2022
5. Alamat: Jl. Tirta II No.4, RW.13, Duren Sawit, Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13440
6. Hari Kerja: Senin – Jum'at
7. Jam Kerja: 10:00 – 18:00 WIB

Karena situasi pandemi, Lanting Animation masih berbasis WFH (*work from home* atau kerja di rumah) untuk menjaga keamanan karyawannya. Namun, Lanting Animation masih membukakan kemungkinan untuk kerja di kantor jika menerima proyek yang mengharuskannya, seperti proyek animasi *stop-motion*. Sayangnya, penulis tak pernah melakukan pekerjaan secara WFO (*work from*

*office*) karena tak mendapatkan proyek yang memerlukan tatap muka. Kerja di Lanting Animation mulai pada pukul 10:00 hingga 18:00 setiap hari Senin hingga Jum'at. Walaupun itu, Lanting diperbolehkan untuk melebihi waktu kerja atau lembur jika tugas belum selesai pada jam 18:00. Pada awal magang, Lanting menggunakan aplikasi Asana untuk pembagian tugas dan WhatsApp untuk berkomunikasi. Saat mendekati akhir masa magang penulis, Lanting berpindah ke aplikasi Notion untuk pembagian tugas dan pengumpulan dokumen, serta Discord untuk berkomunikasi; namun WhatsApp masih tetap dipakai. Di Asana maupun Notion, pihak magang dan karyawan Lanting Animation diberikan tugas yang harus diselesaikan sebelum tenggat waktu. Tugas dikumpulkan melalui Google Drive milik Lanting Animation yang diawasi oleh karyawan Lanting Animation. Jika terdapat revisi atau pertanyaan, dapat dikemukakan melalui WhatsApp dan/atau Discord. Disediakan juga Google Sheets untuk mencatatkan absensi magang serta bukti pengerjaan magang. Untuk membantu pengawasan kerja magang penulis, ditetapkan Arunaya Gondhowiardjo, selaku direktur bidang kreatif, sebagai *supervisor* atau pembimbing magang eksternal. *Supervisor* bertugas untuk mengawasi kerja magang, mengkonfirmasi *Daily Tasks* (tugas sehari-hari) yang penulis ajukan di situs merdeka.umn.ac.id, serta menilai kerja magang penulis.

