

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman merupakan hal yang tidak dapat dihindari. Perkembangan zaman itu pula telah membawa berbagai perubahan dalam gaya hidup manusia. Salah satu sektor yang turut berkembang adalah sektor industri kreatif seperti film, yang dapat dilihat dengan bermunculannya layanan OTT (*over-the-top*) seperti Netflix, Disney+, HBO, Amazon Prime, dan lain sebagainya. *Indian Brand Equity Foundation* (IBEF) mengatakan bahwa di India, platform OTT mengalami peningkatan jumlah pelanggan hingga 30% selama pandemi Covid-19 hanya dalam 4 bulan, yakni dari bulan Maret 2020 hingga Juli 2020 lalu. Hal tersebut membuktikan bahwa semakin banyaknya masyarakat yang mencari hiburan melalui film, baik *live action* maupun animasi. Film telah menjadi bagian yang penting dalam kehidupan masyarakat, menyebabkan semakin banyaknya *production house* dan studio animasi yang bermunculan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Di Indonesia pun telah bermunculan berbagai studio animasi yang juga dapat memproduksi animasi-animasi dengan kualitas yang tinggi. AINAKI (Asosiasi Industri Animasi Indonesia) mencatat bahwa pada tahun 2020 lalu, telah ada sekitar 155 studio animasi dan tersebar di 23 kota di Indonesia. Dengan meningkatnya jumlah studio animasi di Indonesia, tentunya *demand* pekerja animasi juga bertambah. Terlebih lagi, industri animasi Indonesia sedang mengalami perkembangan. Berdasarkan data AINAKI pada tahun 2020, tahun tersebut merupakan tahun yang bersejarah untuk animasi Indonesia karena memiliki jumlah film animasi lokal terbanyak yang tayang di bioskop dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya.

Salah satu bagian yang terlibat dalam produksi animasi adalah *animator*. Baker (seperti dikutip dalam Binanto, 2010, hlm. 15), mengatakan bahwa *animator* merupakan seseorang yang bertanggung jawab untuk membuat gambar yang disebut *frame* dan *keyframe*, yang jika ditampilkan dengan berurutan dan cepat akan

menciptakan ilusi pergerakan. Baker juga mengatakan bahwa sebuah proyek animasi yang besar memerlukan lebih dari satu *animator*. Oleh karena itu, *animator* tentunya turut memegang peranan yang penting dalam produksi animasi.

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

Proses magang merupakan salah satu syarat wajib bagi mahasiswa Universitas Multimedia untuk dapat lulus. Namun, selain daripada itu, proses magang juga adalah sebuah sarana bagi mahasiswa agar dapat mengetahui lebih dalam mengenai dinamika bekerja di industri secara langsung. Proses magang ini menjadi tempat mahasiswa dapat terjun dan bergabung secara langsung dalam proses-proses pembuatan animasi yang akan menjadi bekal pengetahuan dan pengalaman.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Proses magang sebagai animator 3D dilakukan penulis di Viva Fantasia Animation secara daring selama 800 jam, dari 9 Juni 2022 hingga 28 Oktober 2022. Penulis melaksanakan kerja magang dari hari Senin sampai Jumat selama 8 jam, yakni jam 9 pagi hingga jam 6 sore, mengingat jam 12 hingga jam 1 siang adalah jam makan siang.

Proses magang ini dimulai dari ketika pihak Universitas Multimedia Nusantara mengadakan pembekalan magang untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menjalankan proses magang nantinya. Setelah pembekalan magang tersebut, penulis mulai mempersiapkan *Cover Letter*, *Curriculum Vitae*, serta *portfolio* untuk dikirimkan ke pihak perusahaan. Pada tanggal 17 Mei 2022, penulis mengirimkan *email* ke pihak Viva Fantasia Animation dan mendapat jawaban untuk dapat datang pada tanggal 8 Juni 2022 ke kantor studio yang terletak di Unionspace, PIK Avenue, Jakarta Utara untuk *briefing*. Pihak Viva Fantasia Animation mengizinkan penulis untuk melakukan proses magang selama 800 jam dan memberikan *brief* mengenai apa saja yang perlu penulis lakukan. Karena proses magang dijalankan secara daring, penulis melakukan *set up* pada hari itu dan memulai kerja magang pada keesokan harinya, pada tanggal 9 Juni 2022.