

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sejak tahun 2015, industri animasi di Indonesia terus mengalami pertumbuhan yang signifikan. Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI) melaporkan adanya peningkatan sebesar 153% pada tahun 2015-2019. Meskipun terjadi penurunan selama masa pandemi di tahun 2020, dukungan pemerintah terhadap industri animasi semakin ditingkatkan dengan harapan bisa mendorong perkembangannya di Indonesia agar dapat turut bersaing dalam pasar internasional (dgip.co.id, 2022). Peningkatan jumlah sumber daya manusia yang terampil dalam berbagai subset keterampilan animasi juga diperlukan untuk semakin mengembangkan industri animasi di Indonesia. Dalam hal ini, praktik kerja magang menjadi salah satu kesempatan bagi para calon pekerja industri animasi untuk mengasah keterampilan dan mendapat pengalaman kerja yang relevan. Diharapkan nantinya semakin banyak pekerja industri animasi yang dapat membawa kontribusi yang baik bagi perkembangan perusahaan maupun industri.

Kegiatan produksi animasi dan CG sendiri merupakan sebuah proses yang melibatkan bermacam sumber daya dan berbagai pihak dengan beragam keterampilan. Diperlukan penanganan yang baik terhadap sumber daya yang ada sehingga produksi dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Manajemen produksi yang efektif dan efisien menjadi kebutuhan yang krusial dalam berjalannya suatu studio animasi sehingga penggunaan sumber daya dapat diatur dengan seimbang untuk menjaga kelancaran tiap-tiap proyek yang dilaksanakan.

Selama 2,5 tahun pembelajaran di program studi Film Universitas Multimedia Nusantara, penulis yang mengambil peminatan Animasi lebih banyak berfokus pada pembuatan karya animasi 3D. Dalam beberapa proyek film pendek, penulis memiliki ketertarikan khusus pada bidang manajemen proyek serta memiliki keterampilan yang baik dalam hal tersebut. Melihat pentingnya bagian

manajemen dalam proses produksi, penulis yakin bahwa pengalaman magang di bidang ini dapat membawa manfaat besar bagi perkembangan keterampilan dan menjadi kesempatan untuk memperluas koneksi dalam industri. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mencari kesempatan kerja magang di bidang manajemen produksi animasi.

Penulis tertarik untuk mengikuti kegiatan kerja magang di Lumine Studio setelah melihat beberapa karyanya seperti VFX dalam film *Satria Dewa: Gatotkaca* (2022) dan *Foxtrot Six* (2019), serta film pendek animasi 3D *Unlucky Hamster* (2020). Selain itu, atas dasar observasi penulis selama mencari tempat kerja magang, Lumine Studio merupakan salah satu studio animasi dan VFX di Indonesia dengan portofolio yang paling beragam dan sudah cukup lama berpengalaman di industri. Oleh karena itu, penulis yakin dengan melaksanakan magang di Lumine Studio, penulis bisa mendapatkan pengetahuan baru dan pengalaman yang relevan untuk mengembangkan keterampilan manajemen dan *leadership*, khususnya dalam bidang produksi animasi dan VFX.

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

Praktik kerja magang adalah kesempatan bagi penulis untuk menyalurkan segala bentuk keterampilan serta pengetahuan yang dimiliki selama belajar di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan mengikuti kerja magang, diharapkan penulis dapat mengembangkan keterampilannya melalui pengalaman kerja. Penulis melaksanakan kerja magang sebagai seorang *production coordinator*, yang merupakan bagian dari departemen *Production Management* di Lumine Studio. Melalui pelaksanaan kerja magang di posisi ini, penulis bermaksud meningkatkan pemahaman dan keterampilan *leadership* serta *problem-solving* yang dibutuhkan dalam proses produksi animasi maupun VFX. Selain itu, penulis juga berharap mampu berkontribusi dalam bentuk penciptaan dan penerapan ide-ide baru yang dapat membantu proses manajemen produksi di perusahaan. Dengan pengalaman kerja magang ini, diharapkan penulis nantinya dapat menjadi pekerja kreatif yang berkompentensi dan mampu memberikan kontribusi yang baik bagi industri terkait.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan informasi lowongan magang untuk posisi *production coordinator* di Lumine Studio pada pertengahan bulan Juni 2022 melalui grup media sosial mahasiswa animasi angkatan 2019. Penulis kemudian mempersiapkan dokumen yang diperlukan untuk pendaftaran magang, seperti CV, *showreel*, dan *cover letter*. Proses melamar untuk lowongan magang dilakukan dengan mengirimkan berkas-berkas melalui e-mail pada tanggal 20 Juni 2022.

Pihak HR Lumine Studio menghubungi penulis di hari yang sama, 20 Juni 2022, lalu mengatur jadwal wawancara pada 21 Juni 2022 melalui Google Meet. Penulis kemudian diwawancarai oleh pihak HR dan seorang *project manager* VFX dari Lumine Studio. Selama wawancara tersebut penulis memberikan informasi lebih lanjut mengenai keterampilan, pengetahuan, pengalaman organisasi yang dimiliki penulis, serta latar belakang pemilihan Lumine Studio sebagai tempat magang. Selain itu, penulis juga menanyakan mengenai sistem kerja, lingkungan kerja, kompensasi biaya transportasi, serta cakupan pekerjaan yang akan dilakukan penulis selama melakukan kerja magang di Lumine Studio. Setelah proses wawancara rampung, pihak HR menginformasikan bahwa penulis dapat memulai magang pada 4 Juli 2022 sebagai *production coordinator* bagian VFX.

Periode pelaksanaan magang yang diikuti penulis berlangsung dari 4 Juli 2022 hingga akhir Desember 2022 untuk memenuhi 800 jam kerja sesuai persyaratan program magang kurikulum Kampus Merdeka. Kerja magang dilaksanakan secara *onsite* atau *work from office* (WFO) di kantor Lumine Studio yang berlokasi di Kelapa Gading, Jakarta Utara. Pelaksanaan magang secara WFO sudah mungkin dilaksanakan melihat situasi pandemi Covid-19 yang sudah cukup terkendali dan kebijakan pemerintah menerapkan PPKM level 1 di Pulau Jawa per pertengahan tahun 2022 (detikNews.com, 2022). Penulis melaksanakan kerja magang setiap Senin – Jumat pukul 08:00 – 17:00 WIB dengan jam istirahat pada pukul 12:00 – 13:00 WIB. Sebagai *production coordinator*, penulis juga ditugaskan untuk hadir pada *shooting* salah satu proyek VFX yang tengah dikerjakan oleh Lumine Studio. Pada hari-hari *shooting*, hari dan jam kerja lebih bervariasi, yaitu bisa dari Senin – Minggu selama 8 – 18 jam per hari.