

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi di Indonesia termasuk ke dalam subsektor prioritas pengembangan ekonomi kreatif yang digagas oleh Bekraf sehingga animasi diharapkan dapat menjadi kekuatan baru untuk mendukung perekonomian nasional di tahun 2025 (Wikayanto, 2021). Oleh karena itu, industri animasi pun terus berkembang dan ditandai dengan semakin banyaknya studio animasi yang bermunculan di Indonesia. Berdasarkan data dari website AINAKI (diakses pada 18 Oktober 2022) yang merupakan organisasi berbadan hukum yang mewakili para pelaku industri animasi dan kreatif, tercatat bahwa terdapat sekitar 30 studio animasi menengah-besar yang sudah tercatat sebagai CV dan PT, serta sekitar 12 studio animasi kecil yang belum terdaftar sebagai CV maupun PT. Studio-studio tersebut kemudian memproduksi berbagai karya film animasi seperti *short animation movie*, *feature film* maupun film serial.

Salah satu studio animasi yang juga turut berperan dalam perkembangan industri animasi di Indonesia adalah Viva Fantasia Animation Studio. Viva Fantasia adalah studio animasi yang berdiri sejak tahun 2012 dan memproduksi berbagai film animasi 3D. Pada awalnya, penulis memilih untuk berfokus dalam memposisikan diri sebagai 3D *Generalist* dalam proses pencarian tempat magang. Selama proses pencarian studio magang, penulis melihat website Viva Fantasia dan tertarik saat melihat style film yang sudah pernah di produksi. Oleh karena itu, penulis akhirnya memilih untuk melamar sebagai 3D *Generalist* di Viva Fantasia. Setelah melalui tahap wawancara, berdasarkan lowongan yang tersedia di perusahaan tersebut penulis mendapat jobdesk sebagai 3D *Animator*.

3D *Animator* merupakan salah satu posisi yang relatif banyak diperlukan oleh perusahaan-perusahaan animasi di Indonesia, salah satunya adalah Viva Fantasia Animation Studio. Sebagai 3D *Animator*, penulis bertugas untuk membuat gerakan (animasi) untuk *ongoing project* seri animasi 3D. Terdapat dua

buah *ongoing project* seri animasi 3D di Viva Fantasia Animation Studio, yaitu : “Mini Beat Power Rockers” yang merupakan proyek kerjasama dengan Mirayi Animation untuk seri animasi 3D anak dan “Tiger Bayu” yang merupakan seri 3D animasi original Viva Fantasia Animation Studio. Dalam laporan ini, penulis akan membahas mengenai proses pengerjaan animasi untuk kedua seri tersebut.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari dilaksanakannya kerja magang yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai upaya pemenuhan salah satu syarat kelulusan perkuliahan. Selain itu, kerja magang ini juga dilaksanakan sebagai bentuk pengaplikasian teori yang telah dipelajari dalam proses perkuliahan, serta menambah pengalaman kerja dan mengembangkan *skill* animasi yang dimiliki penulis.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai praktek kerja magang di Viva Fantasia Animation Studio pada 1 Juli 2022 dan berakhir pada 31 Oktober 2022 dengan jam kerja Senin sampai Sabtu pukul 09.00 - 18.00 (9 jam kerja). Pada hari-hari tertentu jika terdapat banyak revisi dan sudah mendekati tenggat waktu yang diberikan, penulis kadang melanjutkan bekerja hingga malam hari. Sistem kerja di Viva Fantasia Animation Studio adalah dengan sistem *remote* atau *work from home*, dimana penulis diberikan fasilitas berupa PC yang dipinjamkan dari kantor untuk mengerjakan di rumah sendiri. Terkadang pada akhir bulan, atasan akan mengadakan *lunch meeting* dimana seluruh anggota tim dan para *Lead* lainnya ikut serta untuk membahas pekerjaan sambil menikmati makan siang.

Tabel 1.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

| No. | Tanggal              | Keterangan   |
|-----|----------------------|--|
| 1.  | Selasa, 14 Juni 2022 | Mengirimkan surat lamaran kerja magang beserta dengan showreel portofolio ke studio animasi melalui <i>email</i> . |

|    |                        |  |
|----|------------------------|--|
| 2. | Rabu, 15 Juni 2022     | Mendapatkan <i>email</i> balasan berisi panggilan untuk wawancara di kantor Viva Fantasia. |
| 3. | Jumat, 17 Juni 2022    | Pelaksanaan tahap wawancara dan diterima sebagai pemegang di Viva Fantasia.                |
| 4. | Jumat, 24 Juni 2022    | Mendapat kontrak perjanjian magang dari pihak atasan Viva Fantasia.                        |
| 5. | Jumat, 1 Juli 2022     | Mulai melakukan proses kerja magang.   |
| 6. | Senin, 31 Oktober 2022 | Selesai melakukan kerja magang.  |

Sebagai langkah awal penulis ketika melamar untuk menjadi pemegang di Viva Fantasia Animation Studio, penulis mengirimkan surat lamaran kerja berisi CV dan *showreel* portofolio penulis melalui *email* ke perusahaan yang dituju pada tanggal 14 Juni 2022. Keesokan harinya, penulis mendapat *email* balasan dari recruiter perusahaan Viva Fantasia Animation Studio dan undangan untuk tahap wawancara pada Jumat, 17 Juni 2022. Sesuai dengan jadwal tersebut, penulis mengikuti tahap wawancara secara *offline* di PIK Avenue Union Space bersama dengan Bapak Kurniawan.

Proses wawancara dilaksanakan dan dilanjutkan dengan briefing singkat mengenai teknis sistem kerja, fasilitas yang diberikan dan *ongoing project* di Viva Fantasia. Pada akhir proses wawancara, *recruiter* tertarik untuk menerima lamaran magang penulis dan kemudian melanjutkan diskusi mengenai pelaksanaan kerja magang yang akan dimulai pada bulan Juli mendatang.

Setelah melalui tahap wawancara, penulis akhirnya mendapat surat perjanjian kerja magang dari pihak perusahaan Viva Fantasia Animation Studio pada 24 Juli 2022. Di dalamnya tertera beberapa keterangan seperti identitas penulis sebagai pemegang di perusahaan Viva Fantasia Animation Studio dengan durasi program kerja magang selama 800 jam. Dalam surat tersebut juga tertera keterangan mengenai jobdesk penulis selama menjadi pemegang di Viva Fantasia Animation Studio yaitu sebagai 3D *animator*.

Proses kerja magang dimulai pada 1 Juli 2022, diawali dengan pengambilan PC di tempat *Supervisor* yang akan digunakan sebagai media kerja penulis selama proses kerja magang. Selain itu, penulis bersama dengan beberapa pemegang lain juga diberikan briefing singkat mengenai proyek yang akan dikerjakan. *Supervisor* juga menjelaskan mengenai *software* yang akan digunakan dan *directory file* untuk penyimpanan proyek tersebut. Di hari kerja berikutnya sampai dengan selesai proses kerja magang (31 Oktober 2022), penulis langsung mulai mengerjakan proyek yang diberikan yaitu mengerjakan animasi 3D untuk proyek “Mini Beat Power Rockers”. Setelah proyek tersebut selesai, penulis juga melanjutkan membantu dalam pengerjaan animasi seri animasi original Viva Fantasia Animation Studio yang berjudul “Tiger Bayu” yang akan ditayangkan melalui *platform* Youtube. Pengerjaan animasi seri “Tiger Bayu” dimulai pada bulan September dan berlangsung sampai dengan masa magang penulis di Viva Fantasia Animation Studio selesai.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA