

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan kerja magang merupakan program yang wajib diikuti oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Program kegiatan magang merupakan sebuah proses simulasi seorang mahasiswa untuk merasakan pengalaman kerja di dunia industri sesungguhnya. Pengalaman kerja tersebut dapat melatih kemampuan mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, keterampilan, dan yang terpenting pemahaman untuk memahami *workflow* kerja yang diterapkan dalam suatu industri supaya dapat meningkatkan kualitas SDM. Institusi pendidikan khususnya untuk calon sarjana fakultas seni dan desain Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu faktor penentu lahirnya kualitas SDM yang berkualitas sehingga dapat memajukan industri kreatif, seperti perfilman Indonesia. Dunia perfilman di Indonesia menghasilkan film yang dapat dikategorikan secara general menjadi dua tipe yaitu film *live action* dan animasi.

Animasi adalah upaya menghidupkan benda atau gambar mati dengan proses yang tidak sederhana. Terutama dalam menerapkan simulasi realita berbasis animasi yang menghadirkan proses simulasi hidup adalah proses yang kompleks. Tantangan tersendiri dari animasi adalah mengambil wujud sederhana dari kompleksitas realita. Dalam menyederhanakan menjadi wujud yang sederhana, memerlukan fantasi dan imajinasi dari seorang animator (Kurnianto, 2015). Proses penyederhanaan menggunakan imajinasi ini membuat animasi dapat menghasilkan sebuah adegan yang tidak mampu diduplikasi oleh manusia, seperti membuat gerakan manusia terlihat seperti karet, badan menjadi pipih, dan hal lainnya yang memakai prinsip animasi *exaggeration*.

Pada saat ini di Indonesia kompleksitas dalam menghasilkan karya animasi masih belum bisa disandingkan oleh produk animasi serapan beredar di masyarakat Indonesia. *Production house* animasi di Indonesia harus terus berusaha untuk bersaing dengan karya animasi luar yang memiliki skala pekerja yang besar dan

modal yang lebih besar (Daulay & Kusumawardhani, 2019). Animasi secara general dikategorikan menjadi animasi 2D dan 3D, masing-masingnya memiliki jalur *pipeline* produksi yang berbeda disesuaikan dengan teknik yang dipakai. Sebuah pipeline yang dipakai oleh suatu kelompok produksi, memerlukan seorang *supervisor* untuk mengepalari jalannya produksi sesuai dengan pipeline yang digunakan. Seorang yang ditugaskan untuk mengawasi dan menjaga kualitas animasi dalam sebuah produksi merupakan tugas dari *animation director* atau bisa disebut sebagai *Lead animator*. Pentingnya sebuah *pipeline* animasi dalam sebuah produksi dan ketertarikan penulis di bidang pembuatan animasi, membuat penulis dalam menjalani program magang mengambil peran menjadi *Lead animator*.

Penulis mengikuti program magang *track 2* sebagai *Lead animator* yang mengepalari proses produksi animasi sebuah judul proyek dari Badan Pengembang dan Pembina Bahasa. Proyek animasi pemodernan sastra ini menggabungkan kontribusi dari anak SMK dan tim Kampus sebagai *lead* dari masing masing SMK. Untuk memajukan kualitas SDM animasi di Indonesia, institusi Pendidikan seperti SMK dan Universitas harus dikenalkan secara langsung proses pembuatan animasi yang diterapkan di industri secara profesional. Keinginan penulis untuk mengenalkan dan membimbing anak SMK untuk dapat terjun langsung mengikuti timeline produksi industri animasi, membuat penulis mengambil posisi *lead animator*. Dalam prosesnya, penulis ingin mengajari dan menambahkan pengalaman anak SMK untuk merasakan bekerja dalam tim dan menaati pipeline dalam sebuah proyek animasi.

Terjunnya anak SMK dalam mengikuti sebuah proyek animasi yang dikerjakan dalam tim dapat melatih anak SMK dalam meningkatkan kualitas animasi, kerja sama, dan komunikasi yang diperlukan dalam produksi. Pemahaman untuk dapat mengikuti arahan dari *head animator* sehingga mendapat ilmu mengenai produksi animasi yang benar dapat menjadi bekal penting dalam meningkatkan kualitas animasi Indonesia di masa depan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Salah satu alasan penulis mengikuti program magang track 2 adalah untuk menambah pengalaman lebih yang bisa di dapat dari terjun langsung di dalam proyek animasi. Badan Pengembang dan Pembina Bahasa memiliki proyek animasi pemodernan sastra dengan membuat animasi pendek adaptasi dari cerita legenda Indonesia. Dalam kesempatan untuk mengikuti program magang yang difasilitasi oleh pemerintah, Universitas Multimedia Nusantara membentuk beberapa tim yang memiliki perannya masing-masing untuk menjalani proyek animasi. Penulis berkesempatan untuk menjadi *lead animator* dari sebuah tim gabungan antara tim Kampus dan tim SMK. Tugas yang dimiliki oleh *lead animator* dalam proyek animasi pendek ini adalah untuk mengenalkan dan membimbing anak SMK dalam melaksanakan proses produksi animasi sesuai dengan pipeline yang telah ditentukan.

Pengenalan sistem kerja animasi yang terperinci dan sistematis sesuai dengan pipeline produksi yang dibuat, dapat meningkatkan kualitas setiap individu anak didik SMK supaya lebih siap dalam menghadapi dunia kerja di industri perfilman animasi dengan matang. Sebagai *lead animator*, penulis harus terus menerus melakukan pengecekan kualitas supaya hasil animasi yang dibuat oleh setiap individu yang berbeda dapat diseragamkan dan dipertahankan kualitasnya. Konsistensi penggambaran setiap tokoh animasi harus menggunakan patokan *character sheet* supaya hasil animasi yang dibuat oleh setiap *animator* menjadi solid. Penekanan ini merupakan hal paling penting untuk meningkatkan kedisiplinan setiap anak untuk tetap patuh pada arahan yang diberikan oleh para tim kampus dan *lead animation* untuk terus menjaga konsistensi setiap shot animasi demi menjaga kualitas animasi. Penulis sebelumnya telah memiliki pengalaman dalam menjadi *head animator* pada saat semester 5 di mata kuliah *hybrid*. Sehingga mampu memberikan arahan yang sesuai dan berpengalaman dalam menjaga konsistensi kualitas animasi setiap anak SMK.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memberikan berbagai pilihan untuk mahasiswa supaya bisa lulus sesuai dengan rancangan metode pendidikan yang dipilihnya sendiri. Salah satu program kurikulum merdeka yang diadakan di Universitas Multimedia Nusantara adalah program magang track 2. Untuk dapat mengambil program magang *track 2*, mahasiswa harus terlebih dahulu menyelesaikan magang *track 1*. Sebelumnya penulis telah mengambil magang track 1 dan memilih *jobdesk* sebagai *storyboard artist*. Selama masa magang track 1 penulis mempelajari sesuatu dari atasan penulis dalam memberikan catatan *feedback*. Salah satu hal yang terpenting adalah memberikan catatan *feedback* sedetail mungkin supaya dapat dipahami secara jelas dan seterusnya dapat diterapkan untuk meminimalisir terjadinya revisi di pekerjaan berikutnya.

Program magang *track 2* ini penulis mendapatkan tawaran dari dosen pembimbing untuk ikut berpartisipasi dalam proyek membuat animasi pendek pemerintah, yaitu proyek animasi pemodernan sastra Bahasa dari Badan Pengembang dan Pembina Bahasa. Sebelum mahasiswa dapat mengikuti proyek ini, penulis harus mengisi *Google Form* terlebih dahulu dan mencantumkan portofolio. Hal ini dilakukan untuk mendaftarkan diri menjadi calon peserta yang nanti akan diseleksi oleh pihak Badan Pengembang dan Pembina Bahasa dan pihak AINAKI. Setelah dilakukannya seleksi, nama-nama mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dibagi menjadi tiga kelompok yang terdiri dari lima anggota. Masing-masing anggota memiliki peran tanggung jawab yang berbeda, penulis berkesempatan untuk diberikan tanggung jawab sebagai *lead animator* dalam sebuah tim.

Sebelum melakukan program magang, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk mengikuti pembekalan magang yang dilakukan oleh pihak kampus, dan membuat surat permohonan magang di *website* merdeka. Mahasiswa diminta untuk mengisi form tempat magang yang dituju. Berikut adalah isi informasi tentang perusahaan terpilih yang terdapat dalam form magang:

1. Nama Perusahaan: Badan Bahasa dan Pembinaan Bahasa
2. Supervisor: Dessy Tri Anandani Bambang

3. Posisi: *Lead Animator*
4. Periode Kerja Magang: 15 Juni -15 Desember 2022
5. Alamat: Jalan Daksinapati Barat IV, Rawamangun Jakarta Timur 13220
6. Hari Kerja: Senin- Jumat
7. Jam Kerja: 08.00-17.00

Setelah diterimanya penulis untuk melaksanakan kegiatan magang untuk mengerjakan proyek animasi pendek Pemodernan Bahasa ini, penulis, tim dan dosen pembimbing melakukan rapat pertemuan pertama dengan tim praktisi untuk melakukan pemilihan judul animasi serta membahas mengenai rancangan *art style* yang ingin digunakan untuk pembuatan animasi. Rapat tersebut diadakan pada tanggal 28 juni 2022 yang dilakukan secara daring menggunakan media *zoom meeting*. Proses magang dilakukan secara daring maupun onsite, peserta magang diberikan fasilitas oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk menggunakan ruang lab B601. Pada tanggal 15 Juni penulis resmi menjalani program magang *track 2* sebagai *lead animator* dari animasi pendek Tak Ada Ikan dalam Igi. Tim kampus diberikan fasilitas berupa akses *software Notion* sebagai media pengumpulan data dan tempat manajemen proyek untuk animasi Tak Ada Ikan dalam Igi, sehingga tim Kampus dan SMK dapat terhubung satu sama lain. Untuk komunikasi secara mendetail proyek animasi pendek ini juga menggunakan media *Discord* untuk melakukan asistensi secara bertahap di dalam *thread* yang sudah disediakan.

