

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sari (2019) menyatakan bahwa di masa modern ini, kemajuan teknologi berperan dalam berkembangnya profesi di bidang kreatif yang semakin banyak. Hal ini berkaitan dengan pernyataan Limanseto (2021) yang menyebutkan bahwa terdapat data yang mencatat terkait adanya empat sub sektor industri kreatif di Indonesia yang mengalami pertumbuhan tercepat yaitu TV dan radio; film, animasi, dan video; seni pertunjukan; dan desain komunikasi visual. Beliau juga menuliskan perihwal sektor animasi yang memiliki kesempatan besar untuk membuka dan menyerap tenaga pekerja kreatif di Indonesia. Selain itu, beliau menyebutkan bahwa generasi muda mendominasi studio-studio animasi yang ada di Indonesia dengan perkiraan sekitar 24.000 pekerja yang bergerak di sektor industri animasi. Dengan pernyataan pemerintah Indonesia pada kutipan Limanseto yang mengharapkan industri kreatif dapat menjadi penopang pertumbuhan ekonomi nasional, penulis mendapatkan bahwa animasi ataupun industri kreatif lainnya ini memiliki *value* untuk dijadikan sebagai profesi/karir.

Penulis merupakan mahasiswa jurusan film di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang mengambil peminatan animasi. Pengalaman akan pembuatan film animasi pendek, syuting, maupun teori-teori tentang dunia perfilman didapatkan oleh penulis di UMN. Berdasarkan hal-hal yang telah dipelajari, penulis menyadari bahwa terdapat banyak tahapan dan hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk memproduksi suatu karya. Proses produksi setiap karya juga memiliki perbedaan satu sama lain, sehingga pengetahuan yang telah diperoleh dari perkuliahan dapat diterapkan dalam bidang dan tempat yang berbeda-beda.

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, industri kreatif di Indonesia sudah semakin berkembang dan terdapat banyak perusahaan yang fokus untuk menyediakan jasa produksi karya kreatif. Umumnya, perusahaan seperti ini seringkali disebut sebagai studio. Studio-studio yang ada di Indonesia juga

memiliki spesialisasi yang berbeda-beda. Kemudian, antar studio pun seringkali berkolaborasi dalam membuat suatu proyek. Sehingga, setiap studio dapat mengerjakan berbagai macam proyek dan tidak selalu berpaku dalam satu bidang saja. Terlepas dari banyaknya studio yang ada, tidak banyak studio yang memperlihatkan informasi mengenai profil mereka secara terbuka.

Beragamnya bidang dan tempat dalam industri kreatif ini membuat penulis ingin mengeksplor lebih lanjut mengenai perbedaan proses produksi antar proyek yang terjadi. Studio menjadi tempat yang tepat untuk memulai eksplorasi ini karena variatifnya proyek yang dikerjakan. Namun, seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, informasi mengenai studio-studio di Indonesia ini tidak seterbuka perusahaan-perusahaan yang lainnya. Penulis mendaftarkan diri ke beberapa studio dan perusahaan yang sedang membuka lowongan magang untuk bidang 3D. Diantaranya yaitu Brandoville Studios, Mosmoss Studio, FXMedia, Tiket.com, Telkom, Milkyway Studio, dan Visualizm.

Berbagai tahap seperti pendaftaran awal dan *interview* sudah dilakukan oleh penulis. Namun, akhirnya penulis harus memilih antara Milkyway Studio dan Visualizm sebagai tempat tujuan karena kedua perusahaan inilah yang memiliki respon positif kepada penulis. Setelah beberapa hari, penulis akhirnya menetapkan langkah untuk memilih Visualizm sebagai tempat untuk melaksanakan kerja magang sebagai 3D *generalist*. Visualizm merupakan salah satu studio di Indonesia yang ditemukan oleh penulis saat masa pencarian tempat magang. Studio ini menyediakan jasa produksi komersial seperti periklanan, *music video*, *visual stage*, dll.

Pemilihan studio Visualizm sebagai tempat magang ini didasari oleh keingintahuan penulis untuk mendalami perannya di industri animasi, khususnya di bidang seni 3D sebagai seorang 3D *generalist*. Tak hanya untuk film, Beane (2012) menyebutkan bahwa seni atau animasi 3D juga merupakan salah satu bentuk animasi yang lumrah digunakan dalam berbagai jenis industri, seperti pada ranah televisi, *video game*, periklanan, ataupun industri lain yang mungkin tidak terlalu berkaitan pada awalnya (medis, hukum, visualisasi produk, dll). Ranah selain film inilah yang menjadi fokus dari studio Visualizm. Oleh karena itu, Visualizm dirasa

merupakan tempat yang tepat untuk penulis yang juga hendak mendalami penggunaan seni 3D di bidang periklanan atau ranah komersial lainnya seperti *music video*, dan *visual stage*.

Studio Visualizm menargetkan adanya keseimbangan antara prinsip seni mereka dengan kemauan *client*. Ekosistem kerja di studio Visualizm juga cukup fleksibel dengan karyawan yang sedikit. Hal ini berkaitan dengan dibutuhkannya peran 3D *generalist* yang dapat mengisi semua sektor pekerjaan 3D. Dengan begitu, studio dapat lebih fleksibel untuk menyesuaikan kebutuhan 3D dalam setiap proyek serta dapat meminimalisir *budget*. Kondisi ekosistem kerja tersebut membuat komunikasi sangat mudah terjadi dan tidak sulit untuk berdiskusi mengenai proyek yang sedang dikerjakan. Beberapa karyawan di studio ini juga merupakan alumni dari Universitas Multimedia Nusantara, sehingga ada keselarasan latar belakang dan pengetahuan yang dapat membantu dalam proses berinteraksi serta mengerjakan suatu proyek kreatif.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan pelaksanaan kerja magang di studio Visualizm ialah sebagai syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara dan juga untuk menimba ilmu serta memperkaya perbendaharaan visual yang sudah ditanamkan selama menjalani masa perkuliahan sebelumnya. Teori dan praktek yang cukup banyak, telah dijalani penulis sepanjang masa aktif berkuliah dan berorganisasi selama tiga tahun terakhir. Bekal pengalaman ini diharapkan dapat membantu jalannya proses kerja magang. Di mana pada proses kerja magang ini juga, penulis bertujuan untuk dapat menemukan karakter dan posisi penulis di dunia industri seiring dengan pertumbuhan ilmu yang telah didapatkan selama proses kerja magang.

Ketertarikan penulis terhadap bidang seni 3D yang dirasa paling tepat dengan keahlian yang dimilikinya saat ini, membuat penulis akhirnya mendedikasikan dirinya untuk memperdalam bidang seni 3D. Posisi yang dilamar penulis yaitu 3D *generalist*, di mana posisi ini dapat membantu penulis untuk mengeksplorasi setiap bidang yang ada di seni 3D (*modeling, animating, dll*). Hal

ini juga sejalan dengan tujuan penulis untuk menemukan posisi kerja yang tepat dalam industri 3D. Selain film, penulis juga sudah bertujuan untuk memasuki industri komersial. Tujuan tersebut didasari oleh rasa penasaran penulis akan sistemasi dan cara kerja untuk membuat sesuatu berdasarkan keinginan dari klien-klien komersial. Rasa penasaran ini akhirnya membawa penulis untuk menimba ilmu di studio Visualizm untuk mengenal secara lebih mendalam mengenai seni 3D, khususnya di kancah industri komersial.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Di pertengahan bulan Juni, penulis mulai mencari lowongan-lowongan magang yang sedang dibuka. Tidak hanya mencari studio yang berkecimpung dalam periklanan, tetapi penulis juga mencari studio yang memproduksi *video game*. Saat pencarian tersebut, penulis mendapatkan informasi bahwa sedang dibuka lowongan magang di studio Visualizm melalui *official* media sosialnya. Pada tanggal 1 Juli 2022, penulis mulai mengirimkan *email* berisikan *Curriculum Vitae*, *Cover Letter*, *Scanned ID*, *Portfolio*, dan *Showreel* kepada tim HRD dari studio Visualizm. Proses pengiriman lamaran ini beriringan dengan pencarian dan proses pelamaran di tempat yang lainnya. Sehingga, penulis juga mengirimkan lamaran dan *interview* di beberapa tempat yang lain.

Tepat di tanggal 11 Juli 2022, HRD menghubungi penulis dan menjadwalkan *interview* untuk tanggal 15 Juli 2022. Lalu, pada tanggal 18 Juli 2022, HRD mengirimkan *email* yang menunjukkan diterimanya penulis dan mengundang penulis untuk datang ke studio pada tanggal 20 Juli 2022. Kegiatan di hari tersebut merupakan perkenalan singkat serta pemberitahuan mengenai perihal magang. Selain perkenalan, penulis juga meminta waktu untuk memutuskan magang di Visualizm atau di tempat yang lain. Sehingga, penulis mendapatkan waktu untuk berpikir sampai akhir pekan. Akhirnya, tanggal 25 Juli 2022 menjadi tanggal yang disepakati untuk memulai kerja magang sebagai 3D *generalist* di studio Visualizm. Pelaksanaan magang ini akan secara efektif berlangsung sampai

25 Desember 2022. Namun, penulis dapat selesai lebih dulu jika 800 jam sudah terpenuhi sebelum tanggal tersebut.

Kerja magang secara keseluruhan dilaksanakan secara luring (*Work From Office*) di hari Senin-Jumat dari pukul 11.00 hingga pukul 19.00 WIB, dengan fleksibilitas waktu yang disesuaikan dengan kerumitan proyek yang dikerjakan. Seperti *pipeline post* produksi pada umumnya, untuk pengerjaan tugas, penulis mendapatkan *briefing* dari supervisor ataupun pimpinan perusahaan terkait pekerjaan yang akan dikerjakan. Terdapat keterbatasan perangkat keras dan lunak (*hardware* dan *software*) yang ada di studio Visualizm. Sehingga, pada masa awal magang, penulis wajib membawa laptop dan menginstal *software-software* yang dibutuhkan untuk bekerja. Seiring berjalannya waktu, penulis diperbolehkan untuk menggunakan komputer yang ada di studio saat beban kerja yang cukup banyak agar lebih efektif untuk dikerjakan.

