

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah sebuah bentuk praktek dalam membuat ilusi bergerak dengan cara bentuk pergerakan inkremental kemudian ditampilkan secara sekuensial sebagai sebuah “gambar bergerak” (*motion picture*). Dengan perkembangan zaman, animasi menjadi istilah yang luas untuk menjelaskan sesuatu yang pada mulanya bersifat mati namun memberi ilusi pergerakan. Animasi saat sekarang dibagi menjadi tiga jenis, yaitu animasi 2D, animasi *stop-motion*, dan animasi 3D. Animasi 2D ialah bentuk animasi yang melibatkan penggambaran atau pelukisan gambar, animasi *stop-motion* menggunakan boneka atau benda nyata lain, sedangkan animasi 3D menggunakan teknologi digital untuk mereplikasi ruang tiga dimensi (Furniss, 2016, hlm. 12). Furniss kemudian menjelaskan bagaimana cikal bakal animasi bermula di zaman pra-historis ketika manusia purba melukis hewan-hewan di gua dengan dua pose berbeda, seolah-olah memimik sebuah pergerakan.

Industri animasi di Indonesia bersifat terbelakang jika dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Jika dibandingkan dengan animasi milik Amerika Serikat seperti film-film produksi Disney, bisa dimengerti bahwa mereka memiliki pengalaman yang jauh lebih lama dibandingkan Indonesia dalam industri animasi; melihat Indonesia memulai memproduksi animasi sendiri dengan adanya “*Si Doel Memilih*” pada tahun 1955 sedangkan Amerika Serikat dengan “*Humorous Phases of Funny Faces*” pada tahun 1906 (Prakosa, 2010; Kurnianto, 2015). Namun jangka waktu pengalaman memproduksi animasi tidak mempengaruhi ini, karena negara tetangga Malaysia merilis animasi pertamanya “*Hikayat Sang Kancil*” di 1983, serta negara tetangga lain Filipina merilis kartun pertamanya untuk televisi “*Panday*” pada tahun 1980-an (Harun, 2008; Pagsuyuin-Hakim, 2007). Walaupun kedua negara memulai memproduksi animasi jauh lebih muda dibandingkan Indonesia, Malaysia sudah terkenal animasinya dengan “*Upin Ipin*” dan “*BoBoiBoy*”, serta Filipina memiliki jasa *outsourcing* yang populer hingga

membantu beberapa film dan serial kartun ternama di Amerika Serikat dalam produksi animasinya, seperti perusahaan Toon City dan Snipple Animation (Bautista, 2008). Dengan melihat negara Asia Tenggara lain yang berkembang lebih baik, ini menimbulkan pertanyaan mengapa Indonesia sangat terbelakang.

Kurnianto menawarkan alasan mengenai masalah ini, yaitu produksi animasi yang cukup mahal ditambah dengan faktor masyarakat Indonesia yang lebih memihak kepada animasi luar negeri, pada umumnya Amerika Serikat dan Jepang (hlm. 247). Namun, dengan dilandanya COVID-19 sejak tahun 2020 yang membuat lebih sulitnya untuk *shooting* film, Indonesia (dan seluruh negara-negara di dunia) mulai beralih ke animasi sebagai penggantinya. Di masa ini, iklan berbasis animasi di Indonesia perlahan-lahan mendominasi, dan kemudian memimpin memulainya perkembangan animasi lokal. Kaum bisnis juga lama-kelamaan beralih untuk membuka perusahaan di bidang kreatif setelah mengetahui peluang bisnisnya. Salah satu iklan berbasis animasi yang menarik penulis ialah iklan Gojek yang menggunakan gaya animasi *rubber-hose* atau gaya animasi pada tahun 1930-an. Animasi berjenis *frame-by-frame* bisa dikatakan cukup jarang diproduksi lokal dengan kualitas yang baik, apalagi untuk sebuah iklan untuk mempromosikan bisnis yang biasanya mengadaptasikan bentuk *motion-graphic* yang terkesan lebih rapi dan profesional untuk promosi. Maka dari ini, penulis memutuskan untuk melamar magang di rumah produksi yang menghasilkan iklan tersebut.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program Kerja Lapangan (PKL) atau magang ialah kegiatan pelatihan kerja praktek yang wajib dijalani oleh seluruh mahasiswa sarjana. Ilmu yang didapatkan oleh mahasiswa selama kuliah dapat diujikan di program magang agar mahasiswa dapat lebih lancar memasuki dunia kerja. Dengan adanya Kurikulum Merdeka, diperbolehkan mahasiswa untuk melakukan magang dua kali melalui program Magang Track 2, dengan syarat telah melakukan magang pertama di semester sebelumnya dan siap memenuhi 800 jam kerja. Melihat pengalaman Magang Track

1 yang menghasilkan pengalaman yang kurang, penulis memilih untuk melanjutkan ke Magang Track 2 dengan tujuan untuk memperoleh ilmu yang lebih memuaskan.

Selama kegiatan Magang Track 2, penulis berharap untuk mempelajari budaya kantor, mengasah animasi *frame-by-frame*, mempelajari teknik animasi baru, mencermati cara mengorganisir tugas dan waktu agar tak terlewat *deadline*, menerima saran dan kritikan yang mampu membantu pengembangan kemampuan, serta berkontribusi di proyek yang dikerjakan perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengetahui mengenai Cuatrodia Studio dari sebuah iklan untuk Gojek yang menampilkan animasi 2D *frame-by-frame* dengan gaya animasi 1930-an. Setelah melakukan riset lebih lanjut mengenai proyek-proyek lain dari Cuatrodia Studio, penulis melihat seluruh karyanya yang berkualitas dan mampu mencakup beberapa *style* maupun media animasi berdasarkan keinginan kliennya. Ini mendorong penulis untuk mendaftarkan diri dalam program magangnya sebagai *2D Motion Artist*. Lokasi kantor yang berada di Jakarta Selatan juga memungkinkan penulis untuk bekerja secara WFO (*work from office* atau kerja di kantor).

Sebelum melakukan pendaftaran, penulis telah melakukan Magang Track 1 di Lanting Animation. Penulis merasa pengalaman kerja yang didapatkan di masa magang tersebut sangat kurang, sehingga memilih untuk melanjutkan di Magang Track 2 dan berharap untuk mendapat pengalaman yang lebih dalam sebagai animator di industri animasi lokal. Penulis mengikuti Pembekalan Magang pada tanggal 1 April 2022 secara *online*, kemudian mendaftarkan perusahaan Cuatrodia Studio di situs merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan persetujuan dari pihak UMN serta *cover letter*. Penulis juga mendaftarkan perusahaan lain Percolate Galactic sebagai cadangan. Sesuai dengan materi yang diajarkan di semester lalu di mata kuliah Professional Development, penulis menggunakan email mahasiswa UMN untuk mengirim CV dan portofolio ke perusahaan-perusahaan tersebut. Melalui surel, Cuatrodia Studio mengundang penulis untuk mengikuti sebuah wawancara melalui Google Meet pada tanggal 14 Juni 2022. Setelah proses wawancara, penulis

diberikan tes oleh pihak Cuatrodia untuk melakukan animasi pendek berdurasi 15 detik yang menggunakan 12 Prinsip Animasi. Penulis mengumpulkan *skill test* tersebut sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan, yakni 5 hari setelah proses wawancara. Pada tanggal 20 Juni 2022, penulis dikontak kembali oleh pihak Cuatrodia untuk menyatakan telah lulus masuk sebagai peserta magang.

Penulis mengajukan untuk memulai magang pada tanggal 11 Juli 2022 hingga 30 Desember 2022 agar memenuhi persyaratan magang selama 800 jam. Tak lama, pihak Cuatrodia Studio mengirimkan surel berisikan Surat Penerimaan Magang yang mencantumkan nomor surat serta cap perusahaan. Surat Penerimaan Magang tersebut kemudian penulis serahkan ke situs merdeka.umn.ac.id untuk memenuhi kelengkapan pendaftaran magang. Berikut ialah informasi singkat mengenai perusahaan yang penulis pilih:

1. Nama Perusahaan: Cuatrodia Creative (PT Mahakarya Insan Kreatif)
2. Supervisor: Yoga Wahyu Sadewo
3. Divisi: *Motion (2D Motion Intern)*
4. Periode kerja magang: 11 Juli 2022 – 30 Desember 2022
5. Alamat: Jl. Pejaten Mas VII No.B1, RT.11/RW.2, Ps. Minggu, Kec. Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12520
6. Hari Kerja: Senin – Jum'at
7. Jam Kerja: 10:00 – 19:00

Cuatrodia Studio sudah melaksanakan kerja di kantor, namun dengan tujuan untuk meminimalisir kontak penyakit COVID-19, diperbolehkan karyawan untuk kerja *online* secara bergilir. Penulis diberikan jadwal oleh produser Cuatrodia Studio yang menginformasikan hari-hari penulis kerja di kantor dan kerja di rumah. Hari-hari ini bergilir untuk menghindari suasana kantor yang terlalu penuh dan sekaligus mengurangi peluang tersebarnya COVID-19. Jam kerja di Cuatrodia Studio ialah dari Senin hingga Jum'at jam 10:00 hingga 19:00 malam, tetapi diperbolehkan untuk kerja lembur jika masih terdapat tugas yang belum selesai. Cuatrodia Studio berkomunikasi melalui aplikasi Telegram untuk pengumuman

umum serta Discord untuk perihal kerja, seperti membagi progres pekerjaan dan menerima revisi. Server Cuatrodia di Discord juga digunakan bagi karyawan dan pihak magang yang sedang bekerja di rumah untuk dapat berkomunikasi satu sama lain. Pengumpulan *file* dan data lainnya disimpan di server Cuatrodia yang menggunakan Google Drive. Untuk mengawasi kerja magang penulis, ditetapkan Yoga Wahyu Sadewo selaku Junior Animation Director sebagai *supervisor* penulis. Beliau bertugas untuk memeriksa *Daily Tasks* yang diajukan di situs merdeka, mengevaluasi kerja magang, serta membimbing penulis dalam segala pekerjaan magang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA