

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setelah melakukan riset mandiri tentang bagaimana cara masuk ke industri animasi, penulis mendengar dari senior, teman sebaya, dan pembicaraan dari animator lain bahwa sebagian besar dari mereka memulai dengan mengerjakan proyek untuk perusahaan. Kebetulan pada saat masa jeda magang (periode Juni/Juli) sedang berlangsung rekrutmen untuk proyek ini. Penulis melamar dan atas karunia Tuhan, penulis berhasil masuk sebagai Editor/Kompositor.

Indonesia memiliki industri animasi yang berkembang pesat yang baru mulai tumbuh lebih besar. Ada beberapa studio di Indonesia seperti Studio Ubud, yang telah mengerjakan pekerjaan animasi di luar Indonesia, seperti membantu dalam anime seperti "Jojo's Bizzare Adventure Part 5" dan "Burn the Witch", dan pekerja lepas yang membantu dalam proyek-proyek di luar Indonesia, yang paling populer adalah animator guzzu, yang telah mengerjakan proyek-proyek di luar negeri seperti "Castlevania" Netflix dan "Boruto" Studio Pierrot.

Apa yang telah dilakukan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, atau yang disingkat sebagai Kemendikbudristek, untuk mendukung upaya ini di Indonesia adalah dengan mengadakan proyek-proyek ke universitas-universitas dan sekolah menengah atas (SMK), serta menyelenggarakan seminar untuk membantu mengajarkan lembaga-lembaga ini tentang perangkat lunak pengeditan dan alur kerja animasi dengan mengundang studio-studio animasi yang sudah mapan seperti AINAKI dan Manimonki Studio. Selanjutnya, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi akan disebut Kemendikbudristek.

Dari hasil penelitian, penulis memahami bahwa Kemendikbudristek berupaya untuk membudidayakan legenda Indonesia melalui film animasi. Akhir-akhir ini, minat terhadap legenda, cerita, dan budaya Indonesia semakin berkurang. Dengan memproduksi film adaptasi cerita-cerita lama Indonesia yang dianimasikan oleh para pelajar Indonesia, mungkin harapannya dapat merevitalisasi minat terhadap

budaya Indonesia kepada generasi muda masa kini. Penulis merasa bahwa cerita rakyat dari berbagai negara sangat menarik, dan melihat proyek ini berputar-putar di sekitar konsep tersebut, penulis berpikir bahwa ini akan menjadi kesempatan yang baik untuk mempelajari tentang mereka serta mendapatkan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman bekerja di lingkungan profesional.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Sebagai seorang freelancer yang mencoba masuk ke dalam industri ini sebagai seorang profesional, salah satu tujuan utama penulis magang adalah untuk mendapatkan pengalaman bekerja di lingkungan profesional. Harapan penulis adalah bahwa dengan pengalaman ini, mereka dapat mengerjakan proyeknya sendiri di masa depan dengan kejelasan dan efisiensi yang lebih baik dengan memahami alur kerja standar industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Di grup LINE UMN, ada lamaran magang yang sering di-posting di grup tersebut. Penulis mengetahui adanya proyek ini pada tanggal 8 Juni 2022 oleh seorang teman dan penulis melamar dengan mengirimkan portofolionya dengan harapan dapat terpilih dalam proyek tersebut.

Pada tanggal 13 Juni 2022, penulis diterima dan diundang ke dalam Internship LINE Group. Program orientasi diadakan pada pukul 20:00 untuk membahas proyek, serta untuk menentukan anggota masing-masing tim. Penulis ditempatkan di Tim C, yang diselesaikan pada tanggal 20 Juni 2022, dan mengunggah CV dan portofolio mereka ke Google Drive, yang ditunjukkan kepada Tim Praktisi.

Pada tanggal 27 Juni 2022, grup LINE untuk proyek film pendek, "Pesut, Siut!" telah dibuat, dan Tim C mengadakan pertemuan pertama mereka dengan tim Praktisi dan dosen pembimbing pada tanggal 30 Juni 2022. Tim C mengunggah surat lamaran mereka ke situs web Kemendikbud sehari setelahnya, pada tanggal 1 Juli 2022. Proyek ini secara resmi dimulai pada tanggal 5 Juli 2022 dengan

bergabung dengan Server Discord Kemendikbud, dan diperkenalkan ke Notion pada tanggal 15 Juli 2022.

Penulis menerima surat penerimaan pada tanggal 24 Agustus 2022 dan mengunggah dokumen tersebut ke merdeka.umn untuk menyelesaikan proses admin. Kerja magang dijadwalkan berakhir pada 22 Desember 2022 setelah menyelesaikan 500 jam kerja.

