

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Melihat data dari beberapa tahun sebelumnya seperti data dari AINAKI (Asosiasi Animasi Industri dan Konten) report tahun 2020, dikabarkan bahwa dari 120 studio animasi yang ada di Indonesia 70 studio diantaranya mengaku sudah memiliki IP (*Intellectual Property*) sendiri yang sedang dikelola, namun yang disebutkan juga bahwa hanya sebagian kecil saja yang dapat eksis dan bertahan. Hal ini dibuktikan melalui data yang didapat oleh AINAKI pada tahun 2018 yang mengatakan bahwa dari 7 siaran televisi nasional hanya sekitar 19,6% judul animasi lokal yang tayang sementara 80,4% sisanya merupakan judul animasi yang diimpor dari luar negeri sehingga bisa diartikan bahwa kualitas dari industri animasi Indonesia masih belum dapat bersaing dengan industri animasi dari luar negeri.

Saat ini, industri animasi di Indonesia bukanlah industri yang bisa dipandang dengan sebelah mata, Kompas (2022) mengabarkan bahwa industri animasi Indonesia tidak lagi hanya berputar di sekitaran lingkup nasional saja namun sudah beranjak hingga lingkup internasional seperti halnya film animasi yang berjudul *Candy Monster*, *Desa Timun*, dan masih banyak lagi yang berhasil meraih penghargaan di festival film internasional yang mana ini menyuarakan bahwa industri animasi Indonesia sudah diakui oleh dunia. Berhubungan dengan hal ini juga, penulis meyakini bahwa industri animasi Indonesia tidak lagi berstatus berkembang melainkan sudah pada status mencari jati diri seperti yang sudah dilakukan pada beberapa judul animasi seperti *Si Juki*, *Nussa*, *Desa Timun*, dan masih banyak lagi.

Oleh sebab itu, sebagai seorang yang ingin terjun ke dalam industri animasi Indonesia, penulis perlu mempelajari serta memahami secara utuh jati diri dari industri animasi Indonesia serta cara kerjanya yang perlahan-lahan sedang dibentuk, dan salah satu bagian yang memainkan peranan kunci dalam

mempelajari hal tersebut di industri animasi indonesia adalah posisi asisten produser dan *production coordinator*.

Terkait hal itu, PT Kreasi Aniwayang Nusantara atau yang dikenal sebagai Aniwayang Studio, yang merupakan rumah produksi film animasi yang telah memproduksi film pendek yang berhasil meraih penghargaan di jenjang internasional berjudul “**Desa Timun**” membuka peluang kepada para pekerja lepas untuk ikut ambil bagian di dalam proses produksi mereka. Kesempatan tersebut dimanfaatkan oleh penulis yang merasa tertarik lantaran *pipeline* produksi mereka yang berbeda dari *pipeline* perusahaan animasi biasa karena menggunakan medium wayang dan juga sejalan dengan keinginan penulis yang ingin mengembangkan diri dalam posisi managerial.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang *track 1* merupakan suatu rangkaian kegiatan yang wajib dilakukan oleh para mahasiswa universitas multimedia nusantara yang hendak mengambil gelar sarjana tidak terkecuali penulis, namun lebih dari itu magang juga dilakukan agar penulis dapat merasakan secara langsung bagaimana rasanya bekerja serta menerapkan segala ilmu yang telah dipelajari semasa perkuliahan dalam lingkup profesional. Harapannya, penulis dapat mengasah diri dalam bidang manajerial serta mempelajari berbagai ilmu baru seputaran industri animasi indonesia lewat Aniwayang Studio sehingga kedepannya penulis dapat memberikan suaranya sendiri dalam memajukan maupun meningkatkan kualitas industri animasi indonesia.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam program magang *track 1*, penulis memulai magang pada bulan Juni dengan jam kerja mulai jam 08.00 - 17.00 WIB dari hari Senin sampai Jumat. Namun perlu diketahui juga bahwa para pekerja diberikan izin untuk mengatur jadwal kerja mereka masing-masing secara fleksibel sesuai kebutuhan namun dengan

catatan per hari harus bekerja 8 jam, seperti halnya penulis yang biasanya memulai kerja dari jam 10.00 - 19.00 WIB. Namun terkadang penulis juga melakukan lembur guna menyelesaikan pekerjaan yang belum selesai yang mana terdapat mekanismenya juga jika penulis mengambil lembur yaitu jumlah waktu yang dipakai buat lembur dapat dipakai untuk mengambil cuti pada hari yang ditentukan oleh penulis.

Terkait prosedur pelaksanaan program magang itu sendiri dimulai dari mengikuti pembekalan magang yang merupakan syarat wajib agar mahasiswa dapat melakukan magang, yang mana penulis melakukannya pada saat mengikuti mata kuliah *professional development* pada semester sebelumnya. Setelah itu, penulis harus mempersiapkan kelengkapan administrasi untuk melamar kerja magang seperti halnya CV (*Curriculum Vitae*), Portofolio, *Showreel*, dll yang akan digunakan sebagai data diri. Kemudian penulis dibebaskan untuk mencari perusahaan yang ingin dijadikan tempat magang, dan penulis memutuskan untuk melamar magang ke Aniwayang Studio.

Dalam prosesnya, penulis mendapat pemberitahuan bahwa penulis diterima magang lewat pesan Whatsapp dari direktur Aniwayang Studio secara langsung yaitu Daud Nugraha pada tanggal 16 Juni 2023. Saat itu, penulis tidak lagi diminta untuk melakukan interview maupun penandatanganan kontrak namun langsung diminta untuk bertemu langsung untuk melakukan *briefing* terkait *project* yang akan dikerjakan pada tanggal 20 juni 2023. Mulai dari tanggal tersebut penulis menjalankan program magang *track* 1 bersama dengan Aniwayang Studio.