

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi secara sederhana dapat diartikan sebagai film yang dibuat dengan cara gambar demi gambar. Film animasi merupakan hasil ilusi yang timbul ketika gambar-gambar tersebut digabungkan dan diputar dengan kecepatan 16 gambar per detik atau lebih cepat. Ketika gambar-gambar tersebut diputar dengan kecepatan tersebut membuat fenomena yang disebut sebagai *persistence of vision*. Fenomena ini muncul karena kekurangan mata manusia yang ketika diputar gambar-gambar secara cepat maka otak kita berusaha mempertahankan gambar sebelumnya. Hasil dari fenomena ini adalah gambar yang memberikan ilusi pergerakan secara terus menerus (Milic & McConville, 2006. Hlm 1).

Animasi merupakan kategori film yang membutuhkan kreatifitas tinggi. Kata animasi berasal dari kata dalam bahasa latin yaitu *animate* yang memiliki arti memberi kehidupan. Maka dari itu proses produksi animasi merupakan proses menerjemahkan bentuk-bentuk ide kreatif menjadi gambar-gambar yang dapat menimbulkan perasaan pada penontonnya. Pada umumnya proses produksi animasi dibagi menjadi tahap pengembangan, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi (Milic & McConville, 2006. Hlm 2).

Animasi sendiri di Indonesia menjadi sebuah sub-sektor ekonomi kreatif. Pemerintah dan industri film dan game Indonesia secara bersama mengembangkan dan mengelola sub-sektor ini. Animasi dinilai dapat menjadi salah satu sumber ekonomi baru bagi Indonesia. Hal ini berlatar belakang dari tingginya permintaan dan kebutuhan produksi animasi dalam negeri. Pada tahun 2020, nilai produksi animasi dalam negeri mencapai Rp 600 miliar. Angka ini sebenarnya belum sebanding dengan nilai impor produksi animasi dari luar negeri yang mencapai Rp 30 triliun. Besarnya potensi dan pasar yang ada membuat animasi di Indonesia menjadi salah satu sub-sektor yang difokuskan pemerintah (AINAKI, 2020. Hlm 14).

Dalam produksi animasi, Selain sisi kreatif terdapat juga sisi manajemen yang sama pentingnya. Proses produksi animasi terutama yang berbentuk bisnis dan berdasar pada *client* memiliki aspek lain yang penting selain mengekspresikan kreatifitas. Dalam proses produksi animasi yang melibatkan *client*, penting untuk memperhatikan ketepatan waktu dan kualitas yang terjaga. Maka dari itu sebuah studio animasi terutama studio animasi besar membutuhkan tim manajemen yang bertugas menjamin karya animasi yang dihasilkan tepat waktu dan memiliki kualitas yang baik. Tim manajemen produksi dari sebuah perusahaan umumnya berisikan Produser, manajer proyek dan koordinator produksi.

Koordinator produksi merupakan tangan kanan dari produser dalam manajemen produksi sebuah karya animasi. Koordinator produksi pada umumnya bekerja langsung dibawah seorang produser. Koordinator produksi biasanya bekerja sesuai dengan instruksi produser atau bekerja secara mandiri untuk sebuah tugas yang bersifat jangka panjang. Dalam sebuah produksi animasi, koordinator produksi pada umumnya dibutuhkan pada produksi film panjang atau studio dengan produksi yang terus menerus (Milic & McConville, 2006. Hlm 12).

Lumine Studio merupakan studio animasi yang hadir di Indonesia sejak tahun 2006. Studio ini melakukan produksi animasi berupa *service* yang berfokus pada animasi 3D dan VFX. Studio yang memiliki motto *ideation comes to life* ini telah lebih dari 1 dekade memproduksi berbagai kampanye digital, permainan, serial, VFX dan CGI untuk film panjang. Lumine Studio hingga saat ini bukan hanya melayani produksi animasi dalam negeri tetapi telah melayani *client* secara internasional dari berbagai negara (Lumine Studio, 2023).

Penulis memiliki ketertarikan untuk melaksanakan program magang di Lumine Studio setelah mengetahui studio ini membuka posisi *assistant production coordinator* untuk *internship*. Penulis sebelumnya telah mengetahui Lumine Studio dan karya-karyanya, terutama dalam VFX film panjang Indonesia seperti Gundala (2019) dan Sri Asih (2022). Penulis yang sebelumnya selalu mengambil peran sebagai produser dalam produksi karya setiap tahunnya dalam perkuliahan, merasa Lumine Studio dan posisi *assistant production coordinator* merupakan wadah yang tepat bagi penulis untuk berkembang dan mempertajam kemampuan manajerialnya

terutama dalam produksi animasi. Produksi Lumine Studio yang besar dan efisien dinilai penulis dapat memberikan pengalaman industri yang baik.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang merupakan salah satu syarat kelulusan yang harus dipenuhi penulis sebagai salah satu mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Selain sebagai syarat kelulusan, penulis juga melihat program magang sebagai wadah untuk mendapatkan berbagai pengalaman baru. Melalui program magang, mahasiswa animasi dapat merasakan secara langsung industri yang akan menjadi tempat mereka berikutnya. Melalui program ini mahasiswa juga mendapat koneksi kepada orang-orang yang sudah lebih lama berada di dalam industri. Maka dari itu, selain untuk menyelesaikan salah satu syarat kelulusan dalam perkuliahan, penulis bertujuan untuk menambah pengalaman dan koneksi dalam industri animasi selama melaksanakan program studi magang di Lumine Studio.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada semester 5 perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara, penulis mengambil mata kuliah *professional development*. Dalam mata kuliah ini penulis mendapatkan berbagai pembekalan untuk magang dan bekerja di industri film dan animasi Indonesia. Mulai dari cara berbicara, melamar pekerjaan dan bekerja secara profesional. Melalui mata kuliah ini penulis mendapatkan SKPM dari kegiatan pembekalan magang pada tanggal 7 Oktober 2022.

Prosedur pertama yang dilakukan penulis dalam program kerja magang adalah mencari tempat magang. Dalam proses ini penulis mencari referensi tempat magang melalui internet, sosial media dan lain-lain. Referensi-referensi tersebut kemudian dicatat dalam sebuah daftar. Dari daftar berbagai perusahaan-perusahaan yang ada, penulis memilih beberapa perusahaan yang sesuai dengan minat dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Pada saat itu penulis memfokuskan pada perusahaan yang membuka lowongan untuk posisi *3D generalist* dan *production coordinator*.

Penulis kemudian menghubungi perusahaan-perusahaan tersebut melalui sosial media dan *website* yang tersedia. Hal ini dilakukan penulis, karena banyak dari studio animasi yang tidak memberikan informasi mengenai ketersediaan lowongan magang. Bersamaan dengan proses menghubungi perusahaan-perusahaan tujuan, penulis memperbarui CV dan portofolio yang sebelumnya sudah pernah dibuat. Penulis kemudian mulai mengirimkan surel beserta dengan CV dan portofolio yang terbaru kepada perusahaan-perusahaan yang membuka program magang sesuai dengan rentang waktu semester 7 penulis.



Gambar 1.1 Linimasa persiapan Magang
(sumber : dokumentasi pribadi)

Lumine Studio merupakan studio animasi pertama yang dihubungi oleh penulis melalui sosial media instagram yaitu pada tanggal 9 Mei 2023. Pada hari yang sama, pihak Lumine Studio mengkonfirmasi ketersediaan posisi magang sebagai *assistant production coordinator* dan mengarahkan penulis untuk mengirimkan CV melalui surel. Pada tanggal 10 Mei 2023 penulis kemudian mengirimkan surel berisi CV dan portofolio ke pihak Lumine Studio. Lalu pada 11 Mei 2023 pihak Lumine menghubungi penulis melalui WhatsApp untuk menentukan wawancara secara *offline*.

Pada tanggal 24 Mei 2023 penulis datang ke kantor Lumine Studio yang berlokasi di Kelapa Gading. Proses wawancara secara *offline* dilakukan penulis bersama Nurlaila Syafitri selaku HR, David Wirawan selaku Produser dan Marselina Ngadimin selaku *Project Manager* dari Lumine Studio. Setelah proses wawancara penulis diminta menunggu untuk konfirmasi berikutnya dan untuk menyiapkan *cover letter*. Penulis kemudian mendaftarkan Lumine Studio ke *website* merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan *cover letter*. Penulis terus berkomunikasi dengan pihak Lumine Studio dari 31 Mei 2023 hingga 9 Juni 2023 untuk melengkapi informasi mengenai data perusahaan di *website* merdeka.umn.ac.id. Penulis kemudian menyerahkan *cover letter* ke pihak Lumine Studio pada tanggal 12 Juni 2023.

Pada tanggal 21 Juni 2023, Lumine Studio kemudian mengkonfirmasi penerimaan penulis untuk program *internship* pada posisi *assistant production coordinator*. penulis menerima *Acceptance letter* dari Lumine Studio pada tanggal 5 Juli 2023. Penulis mulai melaksanakan program magang di Lumine Studio pada tanggal 10 Juli 2023. Pada 2 hari pertama melakukan program magang penulis menandatangani kontrak dengan Lumine Studio dan diajarkan apa saja yang harus dikerjakan penulis. Pada 2 hari pertama ini penulis diperkenalkan pada tugas sehari-hari dan perangkat lunak apa saja yang akan digunakan seperti Ftrack, Openpype, Mattermost dan sebagainya. Seiring bertambahnya waktu penulis diperkenalkan dan ditugaskan kepada pekerjaan lainnya sebagai *production coordinator*. Berikut informasi singkat mengenai perusahaan penulis melakukan program magang.

1. Nama Perusahaan: Lumine Studio
2. *Supervisor*: Marselina Ngadimin
3. Divisi: *Management*
4. Lama magang: 10 Juli 2023 – 09 Desember 2023
5. Hari kerja: Senin - Jumat
6. Jam kerja: 09.00 - 18.00 WIB