

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tata kerja *Work From Home* (WFH) telah menjadi pusat perhatian selama pandemi COVID-19 yang memicu perubahan yang signifikan dalam cara kerja di berbagai macam sektor. Dari apa yang ditulis oleh Dr. Sulaiman Baputey dalam bukunya *Journey to Work From Home During Covid-19 Pandemic Lockdown*, secara kronologis, evolusi model *Work From Home* dibagi menjadi tiga fase kritis: fase *old-normal*, yang terjadi sebelum pandemi COVID-19; fase *new-normal*, yang terjadi saat pandemi COVID-19; dan fase *next-normal* yang terjadi setelah pandemi COVID-19 berakhir. Sementara masa *old-normal* mempersiapkan karyawan untuk bekerja dari kantor, masa *new-normal* yang mempersiapkan karyawannya untuk bekerja dari rumah, masa *next-normal* akan lebih terlihat santai yang dimana karyawan akan bekerja sebagian dari rumah dan sebagian dari kantor, yang biasa dikenal sebagai model kerja *hybrid*.

Pada umumnya, studio kreatif mengadopsi praktik kerja konvensional dalam beberapa aspek, seperti lokasi dan proses kerja. Seiring berjalannya waktu, kedua aspek tersebut terus mengalami perubahan dan penyesuaian sejalan dengan teknologi yang selalu berkembang dan dinamika sosial-ekonomi yang berubah tiap waktunya. Hal ini dapat dilihat dari fenomena selama pandemi yang tidak hanya mengubah cara masyarakat berinteraksi sosial, tetapi juga bagaimana mereka bekerja.

Perubahan drastis yang disebabkan oleh pandemi ini mendorong semua studio untuk melakukan penyesuaian metode kerja yang baru, baik dari segi jarak kerja maupun penggunaan teknologi yang lebih intensif. Dengan ini, penting untuk studio kreatif beradaptasi dan mengembangkan strategi yang baik untuk memastikan keberlangsungan produktivitas di tengah situasi yang terus berubah.

Namun demikian, sejumlah studio masih tetap menerapkan praktek kerja jarak jauh seperti *Work From Home* (WFH) meskipun situasi pandemi telah mereda. Bahkan, pendekatan ini diterapkan secara luas dan menyeluruh tanpa adanya lokasi fisik yang dimana para pekerja harus hadir layaknya seperti studio konvensional pada umumnya.

Industri animasi telah mengalami evolusi yang cukup signifikan dalam beberapa waktu terakhir, terutama dalam pengembangan sebuah pipeline dalam produksi animasi. Secara tradisional, produksi selalu mengikuti sebuah pipeline konvensional yang melibatkan studio atau kantor fisik yang bekerja secara lokal di lokasi yang sama untuk menghasilkan karya animasi secara efektif.

Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, dan berbagai macam fenomena yang terjadi, terutama dengan adanya perkembangan perangkat lunak yang mudah untuk diakses oleh siapa saja sehingga memudahkan untuk proyek kolaboratif, munculnya pipeline non-konvensional kini telah merubah lanskap pekerjaan terutama dalam produksi animasi sehingga memungkinkan tim animasi untuk bekerja dari berbagai tempat yang terpisah dari berbagai belahan dunia dan tetap menjaga kualitas dan kerja sama yang cukup efisien.

Pada umumnya, sebuah pipeline konvensional dalam produksi animasi melibatkan untuk sebuah komunikasi terjadi secara langsung di dalam studio fisik, yang memungkinkan sebuah diskusi dengan tatap muka dan interaksi antar tim yang lebih mudah. Tidak hanya itu, dengan adanya sebuah studio fisik juga memungkinkan untuk menjadikan sebuah pusat kegiatan produksi yang dimana peralatan, sumber daya, dan tim dapat berkumpul tanpa harus menggunakan atau membawa alat sendiri. Dengan munculnya pipeline yang menjauh dari pipeline konvensional, hal tersebut bisa berbeda dalam segala aspek yang memungkinkan untuk suatu studio memiliki sistem kerja yang berbeda untuk menyesuaikan hal-hal yang pada umumnya tidak biasa dalam suatu produksi, seperti tempat studio yang tidak ada sehingga tidak adanya sebuah pusat untuk kegiatan produksi dan setiap orang harus memiliki peralatan masing-masing yang biasanya tidak diberikan secara langsung, begitu pula dengan keragaman lokasi pekerja yang bisa berada di belahan dunia yang memiliki perbedaan zona waktu, budaya kerja, dan juga bahasa.

Salah satu studio yang dapat dijadikan contoh adalah Alan Becker Studio. Studio animasi ini merupakan salah satu studio animasi non-konvensional yang dimana studio tersebut tidak memiliki lokasi fisik dan juga menggunakan metode kerja yang berbeda dari studio konvensional. Studio ini berawal dari animasi populer yang berjudul “Animation vs Animator” yang dibuat oleh seorang animator dari Amerika yang bernama Alan Becker pada tahun 2006 yang diunggah melalui platform YouTube. Seiring waktu berjalan, Alan terus mengunggah dan mengembangkan animasi tersebut hingga menjadi sebuah series dan IP yang besar dimana animasi tersebut tetap ditayangkan di YouTube yang memungkinkan Alan untuk menghasilkan pendapatan dari karya animasinya.

Dengan perkembangan yang signifikan dari segi kualitas dan kuantitas dalam seri animasinya, Alan kini membutuhkan bantuan animator lain, dengan itu ia merekrut berbagai macam artist dan animator dari berbagai belahan dunia, yang bekerja dari jarak jauh dengan menggunakan komputer mereka masing-masing. Semakin banyaknya orang yang terlibat, maka semakin kompleks proses produksi yang harus dikelola sendiri oleh Alan Becker.

Seiring pertumbuhan ini, Alan Becker akhirnya memutuskan untuk melakukan transisi dari sebuah tim sekumpulan animator menjadi sebuah studio remote yang lebih terstruktur. Namun di tengah transisi ini banyaknya proses dan metode kerja yang cukup berbeda dari studio konvensional pada umumnya yang disebabkan dari para pekerja masing-masing yang memiliki jam kerja, zona waktu, dan pengalaman yang sangat berbeda.

Dari pemaparan di atas, penulis memutuskan untuk melakukan program praktek kerja magang di studio Alan Becker Studio sebagai *Lead Background Artist* dengan harapan untuk mendapatkan pengalaman kerja serta pengetahuan dalam produksi animasi, dari segi proses kerja, kolaborasi antara artist lain secara jarak jauh dan melatih kemampuan dalam menggunakan skill konsep, desain, animasi, dan ilustrasi dalam sebuah proyek animasi.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Tujuan dari mengikuti praktik kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan bagi seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Selain sebagai syarat kelulusan, tujuan penulis untuk mengikuti praktik kerja magang di Alan Becker Studio adalah untuk mengasah skill, dan mengembangkan skill komunikasi antar artist lain dari berbagai belahan dunia.

Dengan itu, penulis ingin bisa berkontribusi dalam suatu proyek sebagai *Lead Background Artist* yang dimana penulis akan mengelola berbagai Background Artist lainnya serta berkontribusi secara langsung dalam pengerjaan produksi animasi series Animation vs Animator Shorts.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis mendapatkan rekomendasi dari seorang animator yang sedang bekerja dalam sebuah proyek kecil milik Alan Becker dimana si penulis akhirnya mencoba untuk melamar kerja magang sebagai Lead Background Artist pertama pada tanggal 10 Juli 2023 melalui email. Tanpa melakukan wawancara, penulis diterima secara langsung di hari yang sama yang diberitahukan melalui email. Pada tanggal 11 Juli 2023, penulis berhubungan langsung dengan Alan Becker melalui *Discord* yang dimana penulis diundang dan masuk ke dalam group dimana semua animator dan artist lain berkomunikasi. Prosedur kerja dilakukan secara jarak jauh atau *Work From Home* yang dimana segala hal yang berhubungan dengan komunikasi akan dilakukan melalui aplikasi *Discord* secara *chat* atau *voice call*. Untuk melakukan kolaborasi dalam pengelolaan *file*, Alan Becker menyediakan sebuah *Google Drive* yang dimana semua artist dan animator mengunggah *file* kerja mereka masing-masing sesuai dengan struktur *folder* yang telah dibuat.

Waktu pelaksanaan kerja dalam Alan Becker Studio tidak memiliki sebuah ketentuan dikarenakan berbagai macamnya artist dan animator yang tinggal di berbagai negara dengan zona waktu yang berbeda, maka setiap orang dapat memilih jam kerja masing-masing menyesuaikan zona waktu dan juga kesibukan sendiri di luar kerja. Dalam kontrak, penulis memilih untuk kerja sebagai *Lead Background*

*Artist dan 3D Artist* dalam kurung waktu 4 bulan dengan jam kerja 6-8 jam sehari yang biasanya dimulai dari jam 9.00 atau jam 10.00 pagi hingga jam 16.00 atau 17.00 yang dimana si penulis akan dibayar sebesar \$15 per jam. Selain itu, salah satu animator yang bekerja di Alan Becker Studio yang bernama Excel akan menjadi supervisi penulis selama program magang berlangsung.

