



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif di Indonesia dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan yang cukup pesat. Keberadaan industri kreatif memberikan kontribusi positif dan berpotensi besar untuk menopang perekonomian nasional.

Data Kementerian Perdagangan yang diambil dari majalah Karya Indonesia atau Kina Edisi 3 (2011, hal. 5) menunjukkan, kontribusi ekonomi kreatif jika ditinjau dari sisi ekspor, rata-rata kontribusinya pada periode 2002-2008 mencapai 9,2% dan terus meningkat dari tahun ke tahun, seperti pada tahun 2008 kontribusi terhadap PDB sebesar 7,28% dan meningkat menjadi 7,6% pada tahun 2009.

Salah satu subsektor industri kreatif yang patut menjadi sorotan adalah industri film dan animasi. Seperti yang dikutip dalam situs <http://inet.detik.com/read/2013/05/27/140357/2256747/398/animasi-di-indonesia-masih-mencari-bentuk>, “dari segi perkembangan saluran distribusi, sejumlah stasiun TV nasional juga mulai memperlihatkan ketertarikan untuk menayangkan animasi lokal.”

Hal ini menunjukkan karya-karya animasi lokal layak diperhitungkan dan bahkan saat ini, banyak sekali karya-karya dan tenaga kerja anak bangsa yang diakui dan dipakai dalam kancah perfilman internasional.

Karyadi dan Sya'roni (2011, hal. 35) dalam harian Kompas, Selasa, 13 September 2011, mengatakan bahwa kata animasi sendiri berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti hidup, atau *animare* yang berarti meniupkan hidup ke dalam. Istilah tersebut kemudian berkembang menjadi *animation* dalam bahasa Inggris, yang merupakan singkatan dari *animal* dan *motion* yang berarti hewan yang bergerak.

Ada juga pendapat lain yang mengatakan bahwa *animation* berasal dari kata dasar *to animate* yang berarti menghidupkan. Jadi, secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda-benda mati dengan diberi dorongan kekuatan, semangat, dan emosi, agar terkesan hidup dan bergerak (seperti yang dirangkum oleh Widya, 2011).

Animasi secara singkat didefinisikan sebagai seni memberikan nafas kehidupan kepada gambar diam. Lebih spesifik lagi, animasi adalah tampilan cepat dari urutan gambar untuk menciptakan ilusi optik gerak karena fenomena “*persistence of vision*” (Withrow, 2009).

Menurut Tony White (2006), animasi memiliki banyak sekali kategori, namun masyarakat biasa mengenalnya dengan animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 3D sendiri adalah sebuah animasi yang menggunakan model, boneka atau benda-benda padat lainnya, tetapi biasanya diproduksi dalam sebuah program komputer (*3D digital animation*).

Lebih lanjut menurut Kit Laybourne (1998), *3D digital animation* merupakan bentuk umum dari sebuah animasi 3D yang sering terlihat di berbagai

media saat ini. Berbeda dengan animasi 3D konvensional, dengan teknologi komputer, animasi yang dihasilkan dapat menghemat biaya produksi dan tenaga kerja.

Menurut Tony White (2006), *animator* terbagi dalam beberapa jenis, terlepas dari istilah secara umum baik sebagai 2D ataupun 3D *animator*, salah satunya yang masih konvensional adalah *model animator* yang mengerjakan animasi menggunakan boneka, model, atau karakter berbasis tanah liat untuk mencapai efek yang diinginkan. Pada masa sekarang ini, *animator* banyak mengerjakan produksinya melalui perangkat komputer secara digital yang dapat dikenal dengan sebutan 3D *digital animator*.

Untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) dengan *standard* mutu internasional, diperlukan lembaga atau institusi terkait yang dapat memberikan pembelajaran dasar untuk para calon *animator*. Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan salah satu dari sedikit perguruan tinggi swasta yang menghadirkan animasi dalam daftar peminatan yang dapat dipilih mahasiswa-mahasiswinya.

Seringkali ilmu yang didapat di bangku perkuliahan secara teori tidak sama dengan kebutuhan industri dalam dunia nyata. Untuk menjembatani hal ini, pada semester 7 dan 8, UMN mengadakan mata kuliah kerja magang yang wajib diikuti oleh mahasiswa-mahasiswinya sebagai persyaratan kelulusan. Batas minimal pelaksanaan kerja magang adalah 40 hari. Dengan adanya kerja magang ini,

diharapkan para pesertanya dapat memperoleh pengalaman praktis sebagai bekal untuk menghadapi kerasnya persaingan di dunia kerja nyata.

Sebagai salah satu mahasiswi yang tak lama lagi akan memasuki dunia kerja, penulis berusaha mencari perusahaan animasi yang cukup kompeten agar dapat belajar secara langsung bagaimana proses kerja produksi animasi secara profesional.

Penulis memilih divisi 3D *animator* dilatarbelakangi oleh pengamatan penulis, bahwa kebutuhan 3D *animator* baik di industri lokal dan internasional akhir-akhir ini semakin banyak, sedangkan SDM yang memiliki kualitas animasi yang baik masih sangat sedikit.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang secara akademis dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan wajib yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN), sebagai salah satu syarat kelulusan yang harus dilaksanakan oleh seluruh mahasiswa dan mahasiswi tingkat akhir dalam menempuh jenjang pendidikan Strata satu (S1).

Adapun maksud dan tujuan kerja magang secara khusus dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh pengalaman praktis bagaimana menghadapi dunia kerja yang sebenarnya.

2. Menerapkan teori dan ilmu yang telah dipelajari selama 7 semester masa perkuliahan.
3. Mempelajari bagaimana beradaptasi dengan *standard* kerja industri yang tinggi, *deadline* yang ketat, kecepatan dalam kerja dengan hasil yang maksimal.
4. Mempraktekkan kemampuan bersosialisasi dan koordinasi kerja dalam tim, serta kemampuan menerima berbagai pendapat.
5. Mempelajari bagaimana mengatasi masalah dan kemampuan menemukan solusi dari permasalahan tersebut.
6. Meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan klien, mempelajari bagaimana menetapkan patokan harga sesuai dengan proyek yang dikerjakan.
7. Sebagai jalan untuk terbangunnya kerja sama yang saling menguntungkan antara kampus dengan perusahaan yang dituju.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan proses kerja magang selama 42 hari aktif di Lumine Studio, yang berlokasi di Jakarta Timur tepatnya di Jalan Pulomas Barat No.31, terhitung dari tanggal 13 Maret 2013 sampai 13 Mei 2013. Waktu kerja magang adalah setiap hari dari hari Senin sampai Jumat, dimulai dari pukul 09.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB.

Dari hari Senin sampai Kamis, terdapat dua kali istirahat masing-masing satu jam pada pukul 12.00 WIB sampai pukul 13.00 WIB, dan pukul 16.00 sampai 17.00, sedangkan pada hari Jumat diberikan kesempatan satu kali istirahat, yang dapat digunakan karyawan yang ingin menunaikan ibadah *sholat* Jumat dan makan siang, dimulai pada pukul 11.30 WIB sampai pukul 13.30 WIB.

Lumine Studio juga memberikan kesempatan setiap harinya, bahkan pada hari Sabtu dan Minggu, bagi para karyawan yang bekerja lembur karena tuntutan *deadline*, dengan batas maksimal waktu lembur yang fleksibel sesuai dengan ketersediaan waktu yang dimiliki masing-masing karyawan.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam praktek pelaksanaan kerja magang, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) memberikan kebebasan bagi mahasiswa-mahasiswinya untuk memilih tempat magang sesuai dengan konsentrasi jurusan yang diambil masing-masing individu.

Namun sebelum mengambil mata kuliah magang, penulis harus mengikuti terlebih dahulu prosedur wajib berupa persyaratan akademik dan administrasi yang sudah ditetapkan oleh UMN. Persyaratan akademik seperti yang tercantum dalam buku Panduan Magang DKV tahun 2011-2012 adalah, telah lulus sekurang-kurangnya 80 sks dengan nilai D maksimal pada 2 mata kuliah, nilai IPK pada semester yang ditempuh minimal 2,00, dan tidak ada nilai E untuk semua mata kuliah.

Setelah itu, penulis mengajukan permohonan kerja magang dengan mengisi formulir pengajuan kerja magang yang ditandatangani Ketua Program Studi. Penulis kemudian mendapatkan surat pengantar magang.

Dengan berbagai pertimbangan, penulis mengajukan lamaran kerja kepada dua studio animasi yang dinilai cukup kompeten dan memiliki kredibilitas yang baik, yaitu Dreamtoon Studio dan Lumine Studio. Penulis mengirimkan *Curriculum Vitae* dan portofolio secara *online* disertai dengan lampiran surat pengantar magang.

Singkatnya, penulis akhirnya memenuhi panggilan *interview* kerja dari Lumine Studio pada tanggal 4 Maret 2012. Disana, penulis bertemu dengan Andi Wijaya selaku *owner* dan pendiri Lumine Studio yang menjelaskan prosedur kerja, fasilitas, dan tunjangan yang diberikan oleh Lumine Studio.

Penulis kemudian diterima kerja dan mulai bekerja pada tanggal 13 Maret 2013. Penulis mendapatkan surat balasan penerimaan kerja magang dari perusahaan, yang wajib diserahkan kepada koordinator kerja magang untuk memperoleh berkas-berkas seperti Kartu Kerja Magang, Formulir Kehadiran Kerja Magang, Formulir Realisasi Kerja Magang, dan Formulir Laporan Penilaian Kerja Magang.

Penulis dan karyawan Lumine Studio lainnya diperbolehkan berpakaian *casual* dan santai, namun tetap menjaga etika dan norma sopan santun. Selama proses kerja berlangsung, penulis berada di bawah bimbingan Bang Emin Herisandi selaku mentor yang juga menjabat sebagai *animation supervisor*.

Penulis berada dalam divisi animasi bekerja sama dengan beberapa *animator* lainnya, menyelesaikan sebuah proyek animasi untuk serial TV.

Penulis melakukan absen setiap harinya secara digital dengan kartu *tapping* yang diberikan Lumine Studio, juga mengisi Formulir Kehadiran Kerja Magang dan Formulir Realisasi Kerja Magang yang merupakan persyaratan wajib dari UMN.

Setelah periode kerja magang berakhir, penulis segera membuat janji dengan dosen pembimbing untuk melakukan bimbingan penulisan laporan magang. Bimbingan wajib dilakukan minimal 2 kali sebelum akhirnya laporan siap dan BAAK bersama dosen pembimbing menentukan tanggal penulis melakukan sidang magang.

