

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salsabila (2024) menyatakan bahwa industri film di Indonesia terdapat banyak sekali kemajuan sejak pertama munculnya, di mana penggemar lokalnya semakin banyak serta memiliki kualitas artistik yang cukup menandingi produksi film dari luar Indonesia. Namun, hal tersebut tidak berbanding lurus dengan pengembangan animasi, karena jika dibandingkan, di mana film sudah mulai bisa berlari, animasi di Indonesia masih celemotan dan belum bisa berbicara. Oleh karena itu, pentinglah adanya sebuah upaya untuk lebih lagi memajukan kualitas animasi dari yang sudah memiliki basis penonton Indonesia yang banyak. Dengan meningkatnya kualitas di media populer, mayoritas penonton akan memiliki kesadaran dan kecondongan untuk mendukung industri animasi di Indonesia.

Kok Bisa? adalah salah satu kanal *YouTube* Indonesia yang populer, mencapai hingga 5 juta *subscriber*. Kanal ini memiliki basis dan tujuan untuk menyediakan edukasi terhadap rakyat Indonesia. Konten edukatif yang diproduksi kemudian mampu diakses oleh khalayak umum dengan mudah. Laman *YouTube Kok Bisa?* kemudian dapat menjadi sebuah kumpulan pengetahuan umum, sains, sosial, bahasa, politik, dan lain-lain yang dapat diakses oleh siapa pun. Bahkan pertanyaan penasaran penonton *Kok Bisa?* mungkin sudah dibahas dalam salah satu video yang sudah terpublikasi. Segala konten edukatif tersebut dibungkus dengan visual menarik yang berupa animasi *motion graphics*.

Penulis memilih untuk menjadi salah satu karyawan magang sebagai Animator dari perusahaan *Kok Bisa?* persis karena popularitas yang dimilikinya memungkinkan untuk memajukan industri animasi. Memanfaatkan audiens berjumlah banyak yang mempercayai kredibilitas konten *Kok Bisa?* untuk terus meningkatkan dukungan mereka terhadap animasi di Indonesia.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Perusahaan yang dipilih (*Kok Bisa?*) adalah suatu saluran bagi penulis untuk memajukan *skill* berbentuk *animation*, *motion graphics*, *storyboarding*, dan *illustrating*. Berhubung semua *skill* tersebut menggunakan aplikasi masing-masing, diharapkan terdapat perkembangan terhadap keahlian dalam menavigasi *Adobe After Effects*, *Photoshop*, dan *Illustrator*. Semua upaya untuk memajukan *skill* ini disertai dengan adanya pengawasan secara intens oleh mentor, tim kreatif, tim *editor*, *Art Director* serta *Editor-In-Chief* yang mengawasi seluruh konten sebelum dipublikasi. Ketika terdapat bagian yang tidak lulus “sensor”, maka akan dibenarkan sebelum jam tayang.

Adapun terdapatnya tuntutan berkomunikasi secara maksimal antar-tim untuk meminimalisasi adanya kesalahpahaman dalam pembuatan konten. Penulis pun ikut serta dalam acara-acara internal dan bahkan ikut dalam memimpin beberapa acara. Dari aktivitas-aktivitas tersebut, diharapkan bahwa dapat mengadopsi *skill* komunikasi, *leadership*, dan *public-speaking* yang dapat membantu dalam mempermudah pekerjaan.

Harapannya adalah tidak hanya jalan searah dengan perkembangan yang diterima oleh penulis, tetapi juga potensi perkembangan dari penulis yang dapat diterima oleh perusahaan *Kok Bisa?*. Dengan sebagaimana kemampuan penulis, sekiranya bisa memberikan informasi dan *skill* baru untuk digunakan untuk kebaikan perusahaan. Dengan itu, penulis mampu berkontribusi dalam hal menghasilkan animasi berkualitas maksimal untuk meningkatkan *engagement* media di *YouTube*, *Instagram* dan media sosial lain.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses pendaftaran menjadi karyawan magang di *Kok Bisa?* (bagian dari *Rombak Media*), penulis mengikuti sesuai proses yang ditentukan oleh perusahaan. Informasi pendaftaran ditemukan melalui *LinkedIn*, yang kemudian memasuki fase pengumpulan CV. Setelah CV diterima, terdapat *task test* di mana penulis membuat satu *storyboard*, sebuah animasi berdurasi satu menit, dan satu animasi pendek

berdurasi 15 detik. Sebelum mengerjakan semua animasi tersebut, penulis juga harus membuat mayoritas aset untuk digunakan di dalamnya. Setelah mengumpulkan hasil *task test*, dilakukan wawancara dengan tim *Human Resources*, kemudian dengan *user*, dan terakhir dengan *Art Director*. Setelah dilakukan *review* dan diterima sebagai karyawan magang oleh perusahaan, penulis diberikan keterangan pekerjaan melalui surat. Durasi yang dijalankan untuk periode magang ini sekitar 6 bulan, dari tanggal 1 Juli 2024 sampai 30 Desember.

Sebelum memulai pekerjaan sebagai animator, penulis melalui proses *onboarding* yang berupa pertemuan pertama untuk menginformasikan dasar-dasar dari perusahaan serta *guideline* untuk pembuatan visual bagi tim kreatif. Dalam sehari-hari di perusahaan, jam kerja mulai dari jam 10 pagi dan selesai jam 7 malam. Penulis ikut serta secara aktif dalam *meeting* setiap minggunya, dan kemudian diberikan tugas untuk membuat animasi sesuai dengan jadwal publikasi dalam minggu tersebut. Sehingga, penulis harus menyelesaikan animasi dengan durasi sekitar dua menit dalam waktu pembuatan seminggu. Adapun tugas berupa membuat ilustrasi untuk media sosial *Instagram* serta asetnya yang akan dipakai dalam animasi *YouTube*.

