

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan salah satu bagian dari Industri kreatif yang dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian. Animasi Indonesia dapat dilihat dari tiga sudut pandang, yaitu animasi yang ada di Indonesia, animasi yang dibuat di Indonesia, dan animasi yang sepenuhnya dibuat oleh orang Indonesia. Dalam sudut pandang pertama, meskipun belum bisa dinikmati secara luas, animasi telah dikenal di Indonesia sejak tahun 1933 atau masa menjelang periode akhir era kolonial di Indonesia, banyak koran lokal yang memuat iklan film animasi Walt Disney. Menurut Prakosa (2010) Sejarah Animasi modern Indonesia sendiri dimulai pada tahun 1955, yaitu ketika Presiden Soekarno yang sangat menghargai seni melakukan kunjungan resmi ke Amerika Serikat dan menyempatkan berkunjung di Disneyland dan disambut sendiri oleh Walt Disney. Soekarno tercatat sebagai presiden pertama yang berkunjung ke Disneyland. Setelah pulang ke tanah air Soekarno mengirim seorang seniman bernama Dukat Hendronoto (Pak Ook) untuk belajar animasi di studio Disney (Kurnianto, 2015). Berbagai pihak berpendapat bahwa kreativitas manusia merupakan salah satu sumber daya ekonomi utama dan industri abad kedua puluh satu akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi.

Untuk memayungi industri animasi di Indonesia dalam skala lebih besar, pada tahun 2004, Asosiasi Animasi Industri dan Konten Indonesia (AINAKI) berdiri atas inisiatif Bpk. Narliswandi Piliang (Iwan) dan Bpk. Achmad Hirawan, segera setelah mereka berbincang-bincang dengan pihak Deperindag tentang dunia animasi di Indonesia. AINAKI memiliki tujuan utama yaitu untuk meningkatkan dan memajukan sektor ekonomi kreatif di bidang animasi yang dimulai dari menciptakan tenaga kerja bermutu, meningkatkan kualitas produksi konten serta membangun kerjasama dengan seluruh stakeholder yang terlibat, dengan cara melakukan pemetaan Industri, pendataan Market, standarisasi kualitas, perlindungan hukum, menjalin kerjasama, regulasi nasional (AINAKI, 2021)

AINAKI perlu didukung oleh semua personil yang terlibat dalam mengembangkan animasi di negeri ini, karena beberapa wadah animasi lainnya di Indonesia rata-rata tidak bisa bertahan lama. Setelah AINAKI berjalan dua tahun beberapa kota yang ditunjuk sebagai “Animation Centre” telah bergabung menjadi cabang Ainaki. Kota tersebut antara lain Malang, Yogyakarta, Bali, Bandung dan Jakarta.

Pada tahun 2016 di Padang, Sumatera Barat, AINAKI melebarkan sayapnya ke pulau sumatera. Pertama kali AINAKI Sumbar di pimpin oleh bapak Taufik Gusman yang merupakan seorang praktisi dan akdemisi di kampus Politeknik Negeri Padang. AINAKI Sumbar pertama kali diresmikan pada oktober 2016 di Padang dimana pada tahun yang sama langsung memfokuskan untuk mencari talenta muda kreatif untuk dilatih agar mampu menjadi SDM yang mumpuni di sektor industri.

Peranan AINAKI untuk meningkatkan SDM yaitu dengan memberikan pelatihan pada pendidikan formal, informal dan non formal pada pelajar juga sertifikasi dan standarisasi para pelaku animasi melalui SKKNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia) yang telah dibuat oleh Kememparekraf. Pasar animasi di Indonesia tidak hanya sebatas pembuatan proyek animasi, namun juga melalui pemberian pelatihan animasi untuk pengembangan SDM yaitu untuk guru, pelajar SMK, dan masyarakat. Dalam pengujian kompetensi ada dua mazhab yaitu SKKNI Standar Kompetensi Keahlian Indonesia yang mempunyai 45 unit kompetensi dan KKNi Kerangka Kerja Nasional Indonesia dengan 3 leveling karir yaitu Operator, Teknis, dan Ahli. Pelaku animasi juga mempunyai level atau kepangkatan dalam posisinya seperti junior, senior, lead, supervisor, serta director. Dengan pengalaman serta kemampuan yang cukup, seorang animator bisa mulai naik level tergantung penilaian subjektif dari perusahaan.

Animasi di Indonesia bisa dikatakan hal yang baru, tetapi penikmat karya ini terbilang cukup banyak, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Bahkan menurut CNN Indonesia sendiri merupakan salah satu pasar bagi para sineas dunia. Indonesia memproduksi lebih dari 130 film layar lebar per tahunnya, dan pangsa pasar film lokal telah naik menjadi 38 persen. Dengan peluncuran

berbagai layanan streaming lokal maupun internasional di Indonesia, pertumbuhan produksi konten serta pendapatan terkaitnya disebut akan meningkat secara eksponensial.

Bidang animasi ini dapat berkembang lebih besar dan menjadi salah satu tulang punggung perekonomian nasional. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) mengatakan bahwa industri kreatif mampu berkontribusi terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional sebesar Rp1,2 triliun di tahun 2019, dengan mencatatkan nilai ekspor mencapai US\$19,98 miliar, serta menyerap 18,2 juta tenaga kerja. Dalam periode 2015-2019, sektor industri film, animasi, dan video tumbuh hingga 10,33%.

Saat ini terdapat banyak studio animasi atau gim lokal yang memiliki kapasitas tenaga kerja berkisar antara 100-300 orang di Indonesia (pasardana.id). Beberapa studio ini sukses mengerjakan proyek sendiri, sedangkan studio-studio lainnya menyokong produksi film dari dalam dan luar negeri.

Jurnal karya Lutfi yang berjudul Pendidikan Seni Film Dan Televisi Sebagai Penggerak Industri Ekonomi Kreatif, bahwa karya film sebagai karya seni yang memiliki standar estetika di dalamnya terdapat gagasan, pengolahan artistik, materialisasi, pengalaman teknik, dan manajemen produksi, yang proses produksinya membutuhkan sekelompok atau individu sumber daya manusia berkualitas dengan tingkat pendidikan setara diploma dan sarjana (Luthfi, 2017). Meningkatnya pasar tidak sejalan dengan SDM animasi yang ada untuk memproduksi film sesuai dengan kualitas tinggi, dan bahkan terbilang kurang, sehingga industri sendiri kewalahan dalam mencari SDM bermutu tinggi.

Ronny Gani (salah satu animator Indonesia), yang telah banyak berkecimpung di dunia animasi seperti Avengers dan Star Wars mengaku potensi animasi di Indonesia masih belum dapat tergali secara maksimal seperti yang dikutip oleh salah satu portal berita Kumparan, "Teman-teman saya ini sering menemukan kendala bahwa susah nyari orang, sumber daya manusianya masih kurang. Permintaan (animasi) sudah ada, cuma kita belum punya kapasitas untuk mengerjakan dan memproduksi permintaan tersebut," ujar Ronny. Ia berpendapat, kondisi yang produktif ini kurang sejalan dengan

perkembangan jumlah tenaga kerja yang berkualitas. Studio-studio tersebut kebanyakan masih kesulitan dalam mencari sumber daya manusia baru yang sesuai dengan standar kualitas perusahaan mereka (Kenshanahan, 2018).

Sebagai data penunjang, dalam jurnal yang berjudul Program Pengembangan Industri Kreatif Animasi di Kota Cimahi oleh Rusdiati Rumiah, bahwa permasalahan ini juga berlangsung di kota Cimahi, Bandung. Berbagai program kegiatan pengembangan industri kreatif animasi di Kota Cimahi telah dilakukan. Berdasarkan pengamatan terhadap program-program yang telah dilaksanakan, hanya sebatas untuk meningkatkan keahlian para animator, tetapi belum dapat menghasilkan studio animasi yang mampu memproduksi film animasi yang mampu bersaing di industri film animasi (Rumiah, 2019).

Berbagai program yang dilakukan oleh AINAKI bertujuan untuk meningkatkan SDM animasi di Sumatera Barat, termasuk bekerja sama dengan Balai Diklat Denpasar (BDI Denpasar). Dengan kerjasama tersebut, AINAKI dan BDI terus mendukung pemenuhan kebutuhan tenaga kerja yang berkompeten di bidang industri animasi, sebab industri animasi memiliki potensi besar dalam menunjang sistem subsektor kreatif di Indonesia. Dukungan yang diberikan tersebut, antara lain berupa program pengembangan kreativitas para animator tanah air melalui kegiatan diklat animasi 3 in 1 yang dilengkapi dengan fasilitas yang memadai.

Pada tahun 2020, Kemenperin melalui BDI Denpasar memberikan pelatihan bidang animasi kepada 73 peserta yang diselenggarakan di tiga daerah, yaitu Denpasar, Padang, dan Yogyakarta. Berbagai program pelatihan dilaksanakan dari awal Januari dan berakhir bulan Desember, yang meliputi pelatihan di bidang animasi, programing, dan desain grafis. Kegiatan ini terdiri dari tiga jenis diklat animasi 3 in 1 yang diselenggarakan bekerja sama dengan industri animasi. Pada akhir program, para peserta diharapkan siap ditempatkan langsung pada perusahaan-perusahaan animasi nasional. Pada 2019, BDI Denpasar menargetkan mampu menghasilkan lulusan Diklat 3 in 1 hingga 2.000 orang.

Dengan adanya support dari pemerintah, seharusnya industri animasi dapat berkembang dengan baik, namun dari sekian banyak peserta lulusan dari

pelatihan ini, pemilik industri animasi masih tetap kewalahan dalam mencari animator yang berkualitas dan mempunyai standar yang cukup untuk terjun langsung dalam produksi. Seperti yang diungkapkan oleh Rinaldo Afandi (Pelaku industri animasi dan founder Piapi Animation), mengatakan bahwa Saat ini industri animasi sangat kesulitan sekali dalam mencari talenta-talenta yang mumpuni dan bisa mengimbangi standar yang cukup dalam produksi film animasi, bahkan harus dilatih ulang agar dapat sesuai dengan kualitas yang diinginkan.

Tidak sedikit dari peserta pelatihan animasi ini sendiri tidak yakin akan kemampuan mereka untuk dapat bertahan di industri. Berdasarkan dari penelitian awal, kebanyakan dari lulusan pelatihan ini tidak melanjutkan karir di bidang animasi, dan bahkan tidak sedikit ada yang melenceng dari industri kreatif dan beralih ke profesi lain. Berikut tabel lulusan pelatihan animasi yang diselenggarakan oleh AINAKI di kampus UNP dengan bekerja sama dengan BDI Denpasar, Bali.

Tabel 1.1 Jumlah Animator lulusan Pelatihan AINAKI

No	Tahun	Jumlah Peserta	Berkarir di Industri Animasi
1	2019	50	1
2.	2020	75	8
3.	2021	125	6

Sumber : Data pelatihan Ainaki Sumatera Barat

Salah satu dari sekian banyak pelaku industri animasi yang berganti profesi tersebut adalah Gusranda (26 Tahun). Ia merupakan salah satu lulusan Desain Komunikasi Visual yang pada awalnya ikut tergabung dalam industri animasi serta mendapatkan beberapa pelatihan animasi dan sempat mengikuti beberapa proyek animasi di salah satu studio animasi di Kota Padang. Namun dikarenakan beberapa permasalahan membuatnya beralih profesi dan memilih untuk menjadi salah satu pegawai di MRT Jakarta dikarenakan beberapa

permasalahan ekonomi dan kurangnya literasi prospek jangka panjang di dunia animasi. Melihat peluang karir lain terbuka lebar, menyebabkan ia harus memilih tidak melanjutkan karir di dunia animasi. Hal ini juga dilakukan oleh Fino (28 Tahun), yang juga memilih beralih profesi sebagai karyawan salah satu badan swasta di Jakarta, yang juga merupakan lulusan dari pelatihan animasi Balai Diklat Industri (BDI Denpasar, dan sempat bekerja di salah satu studio ternama di Jakarta, Castle Studio.

Menariknya dari sekian banyak pelaku industri animasi yang memilih untuk beralih profesi dari dunia animasi, dari penelitian lapangan oleh peneliti ada beberapa lulusan dari pelatihan tersebut yang bahkan menargetkan untuk dapat menjadi animator kelas dunia, yang mampu mencapai standar produksi internasional. Walaupun saat ini masih berkarya di kota Padang, namun mempunyai visi yang cukup jauh ketika peneliti melakukan wawancara. Muhammad Iqbal (26 Tahun), mengatakan bahwa ia mengenal animasi ketika memasuki bangku kuliah dan pada saat itu mendapatkan pelatihan gratis dari Piapi Animation Studio dan AINAKI Sumater Barat, sejak saat itu ia mulai tertarik dengan animasi dan sekarang sudah menjadi bagian dari Piapi Animation. Hal ini tidak serta merta membuatnya puas sehingga dalam waktu dekat akan mencoba mencari tantangan baru untuk menjelajahi industri animasi di luar negeri. Lain hal nya dengan animator 2D Ferdi Febrian (30 Tahun) yang telah lama berkecimpung didunia animasi dan gambar, saat ini masih berfokus pada karirnya di dalam negeri serta luar negeri, dan bahkan memutuskan untuk tetap berkarya di kota Padang, hingga sampai saat ini masih mendapatkan tawaran-tawaran sebagai pekerja lepas (freelance) 2D artist yang karyanya mampu bersaing di tingkat internasional, dan bahkan saat ini sudah menjadi bagian dari tim studio di negara Selandia Baru. Salah satu pelaku animasi yang punya keinginan tinggi ingin menjadi animator adalah Nia (22 Tahun) yang merupakan salah satu mahasiswa Institut Teknologi Padang, telah mengikuti pelatihan semenjak 2018 dan mencoba bergabung beberapa studio animasi. Dikarenakan belum mencapai kompetensi, ia sempat gagal diterima di studio-studio tersebut. Namun hal tersebut tidak menjadi hambatan, dan bahkan hingga

pada tahun 2022, saat wawancara dilakukan, masih tetap termotivasi untuk belajar hingga tujuan utama menjadi animator dicapai.

Hal ini menjadi hipotesis awal bagi peneliti bahwa bakat dalam bidang animasi tidak menjadi satu hal yang utama dalam berkarir di industri. Namun motivasi dan keinginan yang kuat merupakan modal utama untuk tetap konsisten berada di industri animasi. Menurut Ahmadi, dalam bukunya Psikologi Sosial, Motif menunjukkan hubungan sistematis antara respon atau suatu himpunan respon dengan keadaan dorongan tertentu. Motif-motif manusia dapat bekerja secara sadar dan juga tidak sadar bagi diri manusia, untuk dapat mengerti dan memahami terlebih dahulu apa dan bagaimanakah motif berlawanan dengan perilaku yang tampak. Motif manusia merupakan dorongan keinginan hasrat dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya memiliki motif. Motif timbul karena adanya kebutuhan atau *need*. Kebutuhan dapat dipandang sebagai kekurangan adanya sesuatu dan ingin membuat segera pemenuhannya agar segera mendapatkan keseimbangan. Situasi kekurangan ini berfungsi sebagai suatu kekuatan atau dorongan alasan, yang menyebabkan seseorang bertindak untuk memenuhi kebutuhan (Ahmadi, 2009)

AINAKI Sumatera Barat yang merupakan forum bagi animator-animator dan pelaku industri kreatif di Sumatera Barat tidak jarang melakukan diskusi-diskusi hangat mengenai dunia seputar animasi sehingga asosiasi ini menjadi sarana tukar pikiran antar anggota sehingga masing-masing anggota tidak merasa berjalan sendiri dalam meniti karir di dunia animasi, kolaborasi antara pendidikan dan industri menjadikan AINAKI menjadi satu kesatuan utuh untuk menjadi payung yang baik bagi anggota-anggotanya.

Untuk menjalani karir sebagai animator di Indonesia, dengan paparan peneliti sebelumnya mengatakan bahwa saat ini Indonesia masih dalam tahap berkembang dari segi industri kreatif, terlihat PDB dari sektor ini tidak lebih dari 11%, yang menggambarkan bahwa untuk berkarir di dunia animasi sendiri, fasilitas dan support dari pemerintah tidak sebesar sektor-sektor lainnya. Hal ini yang mungkin menjadi alasan mengapa banyak dari pelaku-pelaku industri yang semula berkarir di dunia animasi beralih profesi. Dalam hal ini

animator tentu membutuhkan usaha dan keyakinan untuk diri sendiri agar dapat bertahan dan yakin bahwa kedepannya animasi akan menjadi salah satu sektor penopang ekonomi Indonesia, yang notabenehnya pelaku industri pun akan ikut sejahtera searah dengan membaiknya ekonomi kreatif khususnya di sektor animasi.

Berdasarkan observasi awal peneliti di dalam dunia industri animasi, khususnya yang berada dibawah asosiasi AINAKI Sumatera Barat, memang banyak para animator yang memang tidak bisa bertahan lama berkarir di dalamnya. Realistis terhadap sektor finansial dengan memilih karir yang lebih settle membuat beberapa orang tidak melanjutkan karirnya di industri ini. Namun disisi lain, terdapat animator yang berkembang dari nol yang mempunyai visi jauh kedepan untuk dapat berkompetisi di level yang lebih tinggi hingga menargetkan dapat ikut serta dalam proses produksi skala internasional. Hal ini yang membuat peneliti merasa tertarik dalam menggali motif dari animator tersebut. Juga pengalaman-pengalaman khususnya dalam hal komunikasi yang menjadi stimulus seorang animator untuk bisa yakin dalam mencapai target-target di masa yang akan datang, dan menggali pola pikir seperti apa yang membuat mereka dapat bersaing di level internasional. Menurut Moustakas dalam buku *Citra dan Presentasi Tubuh* karangan (Wirman, 2016), pengalaman merupakan sesuatu yang dialami. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa, “all objects of knowledge must conform to experience”, pengetahuan melandasi kesadaran yang membentuk pemaknaan. Kesadaran yang membentuk pemaknaan inilah yang mendorong individu untuk melakukan tindakan atau perilaku tertentu, dengan merujuk pada, “behavior is an experience of consciousness that bestows meaning through spontaneous activity”(Schultz, 1991). Setiap peristiwa yang dialami akan menjadi sebuah pengalaman bagi individu. Pengalaman yang diperoleh mengandung suatu informasi atau pesan tertentu. informasi ini akan diolah menjadi pengetahuan. Dengan demikian berbagai peristiwa yang dialami dapat menambah pengetahuan individu.

Suatu peristiwa yang mengandung unsur komunikasi akan menjadi pengalaman komunikasi tersendiri bagi individu dan pengalaman komunikasi

yang dianggap penting akan menjadi pengalaman yang paling diingat dan memiliki dampak khusus bagi individu tersebut . Pengalaman yang dijadikan landasan bagi individu untuk melakukan tindakan adalah pengalaman yang melekat pada sesuatu, “people is retrieving a memory of a prior experience of phenomena” (Wirman, 2016).

Tentunya ini dapat menjadi sebuah pengalaman menarik sebagai bahan referensi bagi animator-animator baru yang bermunculan khususnya di Sumatera Barat untuk dapat mempelajari seluk beluk karir di dunia animasi dan bagaimana memotivasi diri agar dapat dilirik oleh industri-industri besar nantinya. Dalam penelitian awal yang peneliti lakukan, beberapa tahun terakhir sangat sulit ditemukan penelitian yang membahas mengenai karir animator dalam industri animasi yang ada di Indonesia. Dalam pencarian jurnal penelitian melalui aplikasi *Publish or Perish*, penelitian lebih banyak menyinggung mengenai hal teknis animasi dan bisnis. Pada penelitian mengenai karir tidak ada yang membahas secara spesifik dunia animasi dari perspektif komunikasi. Dengan adanya tulisan ini tentunya ada kebaruaran dalam bidang komunikasi yang secara keilmuan bisa masuk dan membahas mengenai dunia industri kreatif yang pada dasarnya sedikit sekali bersinggungan. Tulisan ini juga nantinya berguna bagi para pelaku industri kreatif lokal baik itu pemilik perusahaan maupun calon animator dapat belajar dari pengalaman-pengalaman seorang animator profesional dan bagaimana ia melihat dunia kreatif dari perspektif yang berbeda dengan perspektif umum.

Adapun judul yang diangkat pada penelitian kali ini adalah Pengalaman Komunikasi Animator AINAKI Sumatera Barat Dalam Meningkatkan Motivasi Berkarir Di Industri Animasi Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengalaman komunikasi animator dalam berkarir di industri animasi?
2. Apa motif animator berkarir di industri animasi?
3. Apa makna berkarir sebagai animator di industri animasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan maka tujuan utama dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisis pengalaman komunikasi animator dalam berkarir di industri animasi.
2. Menggali motif animator berkarir di industri animasi.
3. Menggali makna berkarir sebagai animator di industri animasi

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Sebagai bahan kajian dalam ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang ilmu komunikasi dan sosial.
2. Memberikan gambaran umum pentingnya pengalaman komunikasi alam mempengaruhi motivasi seorang animator dalam berkarir di industri

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai bahan acuan animator-animator muda dalam menjalani karir di dunia animasi.
2. Penelitian ini selanjutnya dapat diaplikasikan dalam organisasi atau kelompok untuk mengidentifikasi motivasi animator dalam berkarir di dunia animasi.

