

## BAB VI PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengalaman komunikasi animator AINAKI Sumatera Barat dalam berkarir di industri animasi, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengalaman komunikasi animator di Sumatera Barat sangat bervariasi. Mulai dari animator yang sudah melalui proses berkarir di beberapa studio animasi didalam dan diluar daerah, sampai kepada animator pemula yang baru mendapatkan pengalaman dan *skill*. Pada awalnya, animator tersebut mengenal dunia kreatif melalui lingkungan seperti guru, dosen, sosial media, internet, maupun keluarga. Pengalaman tersebut mengantarkan subjek dalam pengenalan industri animasi yang rata-rata berawal dari pelatihan/diklat animasi dari AINAKI Sumbar hingga animator-animator tersebut mencoba berkarir di beberapa studio di Sumatera Barat. Selain melalui AINAKI, animator juga mengasah dan mempelajari ilmu animasi di perkuliahan, *online course*, bergabung dengan komunitas online maupun offline, serta mempelajari secara otodidak. Banyaknya intensitas komunikasi interpersonal dalam pengalaman tersebut menimbulkan ketertarikan terhadap animasi. Disisi lain kebutuhan terhadap pekerjaan juga menjadi alasan animator dalam menjalani karir di industri animasi. Namun ada juga yang dari awal mengenal industri kreatif menunjukkan idealis bahwasanya ingin menghasilkan karya animasi sendiri serta membuat studio sendiri.
2. Adapun motif *turnover* yang terjadi di lingkungan animasi disebabkan oleh munculnya minat untuk menjalani karir di bidang ilustrasi dikarenakan sempat mendapat pujian dari lingkungan sekitar akan karya yang dihasilkan. Adapun dari animator yang merasa *deadline* yang tidak sehat di industri animasi yang mengharuskan lembur sehingga secara *work-life balance* tidak terpenuhi. Selain itu animator mengakui produksi animasi lebih rumit secara teknis sehingga lebih tertarik ke bidang ilustrasi yang

lebih mudah dan lebih diminati. Selanjutnya ada faktor komunikasi yang terkesan formal, kaku, dan cenderung dingin serta terciptanya *gap* antara atasan dan bawahan. Terakhir. *Leader* dan mentor yang tidak kompeten di bidang yang diduduki sehingga animator tidak mampu menyerap ilmu yang lebih banyak.

3. Sesuai dengan teori fenomenologi Alfred Schutz tentang makna, dimana individu membangun makna melalui proses interpretasi subjek yang dipengaruhi oleh latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman pribadi mereka sehingga akan berbeda antara individu-individu dalam memahami makna. Makna animator yang dipandang oleh subjek adalah animator merupakan profesi yang mengedepankan kreatifitas, ini menjadi tantangan tersendiri bagi animator, memikirkan ide sedemikian rupa agar menghasilkan karya yang bagus. Selain itu animator dipandang sebagai profesi tempat belajar keahlian baru, dikarenakan subjek memandang disiplin ilmu animasi saling berkaitan dengan bidang kreatif lainnya. Selanjutnya berprofesi sebagai animator berarti dapat berkontribusi terhadap tontonan ramah anak. Menyajikan tontonan yang baik dianggap sebagai investasi masa depan, dan subjek mengatakan sangat senang dapat menjadi bagian dari hal tersebut. Disisi lain menjadi animator juga dipandang sebagai kesempatan karir yang luas dan menjanjikan serta bidang usaha yang potensial. Hal ini dikarenakan banyaknya permintaan dari luar negeri untuk animator Indonesia agar bisa memproduksi karya-karya film animasi.

## 6.2 Saran

1. Industri animasi masih minim literasi tentang pentingnya komunikasi, baik itu secara pribadi maupun tingkat organisasi perusahaan. Pentingnya mengetahui komunikasi akan berdampak kepada hasil kerja dari karyawan yang dimana animasi sangat membutuhkan kerja team yang solid untuk mencapai hasil yang maksimal. Mempunyai leader yang kompeten pada bidang animasi tidak cukup tanpa dibarengi dengan kemampuan komunikasi yang bagus untuk mencapai proses pendelegasian tugas yang baik serta menghasilkan *feedback* yang baik.

Dengan lapangan pekerjaan yang menuntut banyaknya dari generasi muda, industri diharapkan juga siap untuk menjadi batu loncatan dikarenakan masa-masa muda dari animator cenderung masih dalam proses mencari jati diri sehingga tidak sedikit terjadinya *turnover* karir di industri ini.

2. AINAKI dan Balai Diklat Industri disisi lain melatih para SDM baru, juga harus menjadi corong informasi mengenai industri animasi, khususnya dalam jenjang karir dan bagi para animator baru itu sendiri, agar animator bisa dapat menggambarkan akan menjadi apa saja nantinya jika ia memilih untuk berkarir di animasi. Setidaknya ada gambaran awal setelah selesainya pendidikan diklat animasi.

