

# ANIMASI INDONESIA DALAM TINJAUAN PRODUKSI; *FREELANCER* PADA EKOSISTEM INDUSTRI ANIMASI DI BANDUNG

Muhammad Cahya Mulya Daulay<sup>1</sup>  
Mega Iranti Kusumawardhani<sup>2</sup>

**Abstrak:** Industri animasi merupakan sebuah industri yang belum banyak dikenal Indonesia, meskipun medium animasi sendiri sebetulnya bukanlah medium baru di Indonesia. Tidak seperti profil industri lainnya yang biasanya bersifat massal, industri animasi memiliki karakteristik yang unik yaitu padat karya. Kehadiran teknologi canggih pada industri ini tidak dapat menggantikan peran manusia di dalamnya. Tulisan ini membahas profil industri animasi di Indonesia yang cukup unik yaitu mempekerjakan sedikit karyawan purnawaktu (*fulltime*), namun pada saat mengerjakan produksi dalam skala besar, mereka mempekerjakan pekerja lepas atau *freelancer* dalam jumlah besar. Tulisan ini mengkombinasikan data primer yang didapat dari wawancara dengan penggiat studio animasi dan pekerja lepas animasi di Bandung. Data sekunder didapat dari tinjauan pustaka mengenai sistem produksi animasi dan tulisan tinjauan dari asosiasi animasi di Indonesia industri animasi di Asia Tenggara dan Eropa. Hasil dari tulisan ini berupa deskripsi dan tinjauan industri animasi di Indonesia yang ternyata tidak bisa dilepaskan dari pekerja lepas animasi, yang justru ternyata memiliki peran penting dalam sistem produksi industri.

**Kata Kunci:** animasi, industri animasi, tenaga kerja lepas, produksi

## Pendahuluan

Industri animasi merupakan industri padat karya. Apabila industri padat karya biasa diidentikkan dengan industri yang banyak menggunakan tenaga manusia, yang jenis pekerjaannya tidak terlalu

mengandalkan faktor *skill*, namun industri ini memiliki perbedaan. Walaupun padat karya, namun pekerja animasi dituntut untuk memiliki *skill* dan kompetensi yang memenuhi kriteria. Selain karena pekerjaan animasi adalah pekerjaan yang sangat spesifik dengan segi teknis

<sup>1</sup>Muhammad Cahya Mulya Daulay adalah staf pengajar di Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara (UMN), Tangerang.

e-mail : cahya.daulay@umn.ac.id

<sup>2</sup>Mega Iranti Kusumawardhani adalah staf pengajar di Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara (UMN), Tangerang.

e-mail : rr.mega@lecturer.umn.ac.id

yang cukup rumit, animasi skala industri bersinggungan dengan teknologi canggih untuk menghasilkan produk berupa film animasi.

Di Indonesia, kerumitan dalam mengerjakan sebuah proyek animasi belum dapat disetarakan dengan serapan produk animasi yang dinikmati masyarakat. Produk animasi lokal harus berjuang untuk bersaing dengan produk animasi dari luar yang dikerjakan dengan skala yang lebih besar dan modal yang juga memang lebih besar, serta sudah lebih dahulu mendapatkan tempat di hati penonton. Pertumbuhan penonton yang tidak sebanding dengan biaya produksi yang dikeluarkan merupakan salah satu penyebab pertumbuhan industri animasi di Indonesia belum menyamai pertumbuhan industri animasi di negara lain, bahkan dalam level Asia Tenggara sekalipun. Namun, menurut Pumarez (2015), industri animasi di Asia—termasuk Indonesia—menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan dari sub-kontraktor ke produsen animasi.

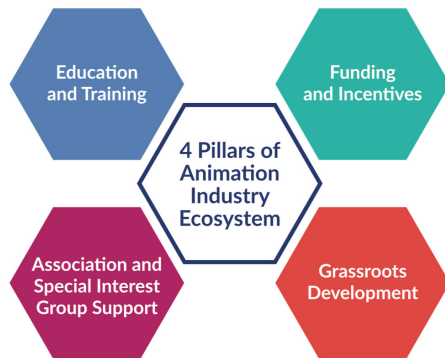
Proses produksi animasi dalam level besar seperti feature length film dan serial film, selain membutuhkan pekerja yang cukup besar, juga membutuhkan waktu produksi yang cukup lama, sekitar 2-4 tahun produksi. Sampai saat ini studio-studio yang ada di Indonesia masih jarang menggarap film animasi tersebut mengingat modal, waktu dan tenaga yang kemudian digunakan untuk memproduksi cukup masif. Namun seiring dengan pertumbuhan industri yang semakin marak, proses produksi masif tidak dapat dihindari. Studio animasi yang telah berpengalaman mengerjakan proyek animasi skala seperti ini, biasanya tidak akan mampu mengerjakan proyek tersebut sendirian mengingat terbatasnya tenaga purna waktu yang dimiliki untuk memenuhi produksi. Ketika mengerjakan proses produksi dengan skala yang lebih besar dari kemampuannya, maka sebuah studio animasi akan

membutuhkan pihak lain untuk memastikan skala produksi terpenuhi.

Dalam kasus seperti ini, peran freelancer atau pekerja lepas menjadi sangat penting dalam industri animasi. Studio animasi biasanya hanya mempekerjakan beberapa pekerja fulltime atau purna waktu. Sehingga, ketika mereka memiliki sebuah proyek besar, mereka membutuhkan pekerja lepas. Seorang pekerja lepas dipekerjakan dengan melakukan kontrol dan koordinasi secara jarak jauh. Kondisi ini menyebabkan seorang pekerja lepas animasi diharuskan memiliki serangkaian kompetensi tertentu sehingga dapat menemui persyaratan yang diminta penggunaannya.

Tulisan ini bertujuan untuk membahas peran pekerja lepas dalam ekosistem industri animasi di Indonesia yang masih bertumbuh kembang, dengan menggunakan Kota Bandung sebagai studi kasus. Kota Bandung dijadikan studi kasus dengan alasan kota ini merupakan salah satu kota yang memiliki ekosistem studio animasi yang cukup besar. Data primer digunakan untuk menjelaskan bagaimana peran pekerja lepas dalam ekosistem industri animasi di Indonesia dengan lebih dekat. Data primer didapat dari wawancara dengan penggiat studio animasi serta pekerja lepas animasi yang berdomisili di Bandung. Sementara data sekunder digunakan untuk memperlihatkan bagaimana sistem produksi animasi kemudian mempengaruhi sosial ekosistem dari industri animasi itu sendiri. Data sekunder didapat dari kaji literatur tinjauan industri animasi, serta literatur bagaimana sebuah produksi seni; khususnya animasi, dilakukan dan bagaimana itu dapat berpengaruh pada ekosistemnya.

## **Pekerja Lepas Animasi sebagai Bagian dari 4 Pilar Ekosistem Industri Animasi**



Gambar 1. Pilar Industri Animasi  
Sumber: MDec, 2019

Sebagai industri yang masih terbilang baru, industri animasi membutuhkan pihak-pihak lain yang memastikan ekosistem industrinya dapat terus hidup. Menurut MDec dalam laporan yang diterbitkan tahun 2019, ada 4 pilar yang dapat mendukung ekosistem industri animasi yaitu:

1. Adanya sistem edukasi dan training
2. Adanya funding (pendanaan) dan sistem insentif yang menarik
3. Adanya asosiasi yang mewadahi kesamaan ketertarikan dari sektor ini
4. Adanya pertumbuhan akar rumput; atau sektor-sektor kecil lain yang mendukung ekosistem industri animasi ini.

Di Indonesia, tiga dari empat pilar ini sudah dapat dipetakan dalam industri animasi di Indonesia. Adanya sistem edukasi dan training dibuktikan dari banyaknya lembaga pendidikan yang telah membuka jurusan animasi baik yang sifatnya vokasional maupun yang tingkat

akademi. Di samping itu, lembaga kursus dan berbagai pelatihan untuk membentuk skill para pekerja animasi pun telah tersedia. Sistem pendanaan dan insentif yang menarik, walaupun masih sangat sulit untuk ditembus, namun sistem ini pun telah dapat dijumpai. Asosiasi yang kemudian mewadahi para penggiat animasi tercatat telah ada beberapa yang kemudian menjalankan fungsinya tidak saja sebagai wadah namun telah merambah ke arah menetapkan komponen kompetensi yang dibutuhkan untuk dapat berkarir di bidang animasi.

Pilar keempat, dapat diartikan sektor kecil lain yang mendukung sistem industri animasi. Dalam hal ini penulis berargumentasi bahwa tenaga lepas merupakan bagian dari sektor ini. Easton dan Cauldwell-French (2017) dalam tulisannya menyatakan bahwa freelancer atau pekerja lepas memiliki fleksibilitas waktu, tempat dan kondisi kerja. Mereka tidak terikat pada sebuah perusahaan sebagai pekerja purnawaktu. Namun di sisi lain, pekerja lepas bisa muncul karena ketidaktersediaan posisi pekerja purnawaktu di sebuah perusahaan, sehingga tenaga ini disewa hanya apabila kondisi menuntut adanya pekerjaan yang bisa dilakukan.

Lebih jauh, Easton dan Cauldwell-French memaparkan alasan-alasan seseorang kemudian memutuskan untuk menjadi seorang pekerja lepas. Perkembangan skill seseorang bisa saja ke arah spesialisasi tertentu yang sangat terfokus, namun dibutuhkan oleh banyak perusahaan. Contohnya adalah pengembangan proses dan asset teknikal dalam animasi. Sebuah asset dalam animasi bisa saja memiliki proses teknis yang sangat kompleks, yang hanya bisa dikuasai oleh orang-orang tertentu saja. Di satu sisi, perusahaan tidak mungkin mempekerjakan seseorang untuk skill yang sangat terfokus demikian, namun keberadaan orang-orang seperti ini mutlak dibutuh-

kan untuk mencapai kualitas visual tertentu. Akhirnya, orang-orang dengan skill terfokus demikian melayani beberapa perusahaan sekaligus sebagai pekerja lepas.

Alasan lain, seseorang membutuhkan kontrol kreatif yang sangat intensif sehingga waktu yang dibutuhkan untuk tahapan kreatif tertentu tidak dapat dilakukan secara penuh waktu. Contohnya adalah pengerjaan asset creation dalam animasi. Seseorang yang mengerjakan asset creation dalam animasi biasanya akan terus menerus menyempurnakan asset tersebut, sehingga pekerjaannya akan sangat intensif terfokus pada asset tersebut. Hal ini jika dilakukan oleh pekerja purnawaktu akan sangat menyita waktu kerjanya, sehingga biasanya pekerja lepas yang akan dapat menghasilkan asset creation dengan kualitas yang lebih baik, sehubungan dengan waktu yang digunakannya secara intensif dalam membangun asset tersebut.

Waktu yang dibutuhkan dalam keluarga pun menjadi alasan bagi beberapa orang untuk akhirnya memutuskan menjadi seorang pekerja lepas. Seorang pekerja purnawaktu akan sangat kesulitan untuk dapat hadir di tengah-tengah keluarganya ketika dibutuhkan mengingat pekerjaannya menuntut dirinya untuk selalu berada sekian lama di tempat kerjanya. Seorang pekerja lepas biasanya dapat lebih leluasa untuk membagi waktunya dengan keluarga, karena jenis pekerjaannya tidak menuntut dirinya secara fisik untuk berada di tempat kerja.

Selanjutnya, seseorang lebih memilih untuk menjadi pekerja lepas dengan pertimbangan adanya keinginan lain yang harus diwujudkan. Keterbatasan waktu yang dimiliki ketika menjadi seorang pekerja purnawaktu mengakibatkan terbengkalainya pekerjaan lain. Dengan pengaturan waktu yang lebih fleksibel, maka seorang pekerja lepas memiliki kesempatan un-

tuk dapat melakukan pekerjaan lain yang juga menjadi prioritas dalam hidupnya.

Pertimbangan lain seseorang kemudian memutuskan untuk bekerja lepas menurut Easton dan Cauldwell-French (2017) adalah faktor eksternal yang mengakibatkan seseorang harus secara berulang melakukan sesuatu dalam pekerjaannya. Pekerjaan tersebut di satu sisi menjadi sangat penting, tapi di sisi lain kemudian bisa dilakukan secara jarak jauh. Contohnya adalah pekerjaan Producer atau Art Director dalam animasi, di mana pekerjaan ini lebih banyak mengatur relasi internal maupun eksternal, sehingga bisa dilakukan secara lepas waktu ketika jaringan yang dimiliki oleh orang tersebut telah terbangun dengan baik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Easton dan Cauldwell-French, mempekerjakan pekerja lepas bagi sebuah industri pun dianggap sebagai sebuah langkah yang strategis, terutama bagi industri yang bergerak di bidang kreatif. Tim inti dalam bidang-bidang seperti ini biasanya hanya terdiri dari beberapa orang saja (malah rata-rata hanya 3-4 orang saja). Kebutuhan skill yang sangat terspesifikasi, besaran proyek yang tidak menentu serta besaran biaya produksi yang menjadi sangat fleksibel merupakan salah satu alasan mengapa langkah menyewa pekerja lepas dianggap strategis.

## **Industri Animasi dan Asosiasi Animasi di Indonesia**

MDec mencoba memetakan pertumbuhan industri animasi di Asia Tenggara, melibatkan responden penggiat animasi dari negara-negara Asia Tenggara. Dalam laporan yang disusun dan diterbitkan tahun 2019, MDec menempatkan Indonesia, bersama dengan Singapura merupakan salah satu negara yang membayar pekerja kreatif animasinya cukup tinggi. MDec juga menyimpulkan bahwa

Asia Tenggara memiliki banyak perusahaan yang menyediakan servis outsource bagi perusahaan animasi lain yang lebih besar. Artinya, perusahaan animasi di Asia Tenggara banyak melayani proyek-proyek animasi dari perusahaan lain, ketika pekerjaan animasi dalam perusahaan tersebut di luar kapasitas produksinya.

Selain itu, MDec mengkonfirmasi bahwa perusahaan animasi di Asia Tenggara, yang juga termasuk Indonesia, karakteristiknya adalah perusahaan kecil sampai menengah yang terdiri atas pekerja dengan jumlah yang tidak terlalu banyak dibandingkan dengan perusahaan animasi di negara lain yang lebih maju. Di Indonesia, tim ini juga menekankan bahwa bisnis servis merupakan bentuk yang lebih banyak dilakukan oleh studio animasi ketimbang mengembangkan *Intellectual Properties* (IP). Pengembangan IP di Indonesia menelan biaya cukup besar, sementara hasil yang diperoleh belum tentu akan menutupi biaya tersebut.

Ketika sebuah proyek servis diterima dalam jumlah besar dan tidak tertampung lagi oleh tenaga intern, maka studio animasi akan menyewa pekerja lepas untuk dapat memenuhi beban pekerjaannya. Pekerja lepas di bidang animasi biasanya memiliki skill set yang lebih terfokus untuk mengerjakan produksi animasi. Selain itu, mereka memiliki jaringan kerja yang sangat baik dengan berbagai studio animasi, karena hampir semua dari mereka sebelumnya memiliki pengalaman sebagai pekerja purna waktu di studio-studio tersebut.

Ekosistem industri animasi di Indonesia yang sedang berkembang seperti ini menjadi alasan juga untuk dibentuknya asosiasi bagi penggiat animasi. Asosiasi ini dipandang perlu untuk ada, sebagai wadah untuk mempertemukan industri animasi dengan tenaga yang bekerja di bidang animasi. Dengan demikian, wadah

ini diharapkan untuk bisa mengkoordinir arah gerak industri animasi di Indonesia kelak jika industri ini semakin membesar.

Ainaki atau Asosiasi Industri Animasi merupakan salah satu asosiasi animasi yang memiliki cukup banyak kiprah dalam animasi Indonesia. Didirikan tahun 2004, Ainaki kini beranggotakan studio animasi, partner studio animasi (perusahaan yang berhubungan dengan industri animasi), lembaga-lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pembelajaran animasi, komunitas dan perseorangan, yang memiliki kepentingan sama dalam mengembangkan industri animasi di Indonesia.

Ainaki bersama dengan pihak-pihak yang berkebutuhan kemudian menetapkan berbagai kriteria bagaimana seseorang dapat memenuhi kebutuhan dari industri animasi. Kriteria tersebut kemudian distandarkan dalam bentuk SKKNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia). SKKNI ini menjadi Dasar bagi pemerintah untuk mengatur kompetensi kerja dari sumber daya manusia industri animasi agar dapat setara dengan industri secara global. Tahun 2019, tepatnya di bulan November, SKKNI disahkan menjadi undang-undang yang kemudian disahkan di bulan November 2019.

### ***Freelancer* atau Pekerja Lepas dalam Industri Animasi di Bandung**

Berkaitan dengan kondisi industri animasi di Indonesia dan ketersediaan tenaga kerjanya, wawancara dilakukan dengan penggiat animasi di Kota Bandung. Walaupun industri animasi masih terbilang baru, namun studio-studio animasi sepanjang tahunnya selalu sibuk dalam menangani proyek-proyek yang terutama sifatnya servis. Contohnya adalah PT. Kumata Indonesia, studio animasi di Bandung yang mengkhususkan



produksinya ke arah animasi 2D. Walaupun animasi 2D dipandang kurang dapat memenuhi kriteria industri dibanding animasi 3D karena sifatnya yang lebih padat karya, namun pada kenyataannya, studio ini sepanjang tahun menangani proyek-proyek animasi 2D. Bahkan, tiga tahun terakhir Kumata lebih banyak mengerjakan film-film animasi feature length.

Menariknya, PT. Kumata Indonesia tidak memulai bisnisnya dari animasi, melainkan dari periklanan. Didirikan dari tahun 2006, Kumata sendiri baru kemudian mengkhususkan bisnisnya ke animasi di tahun 2011. Saat ini PT. Kumata merupakan salah satu studio animasi terbesar di Kota Bandung. Dari hasil wawancara mengenai perpindahan haluan yang dilakukan dari studio grafis dan periklanan ke studio animasi, ke depannya PT. Kumata juga berniat untuk mengembangkan bisnisnya tidak hanya di sektor animasi saja.

Dari hasil wawancara, salah satu tantangan dalam pengerjaan proyek itu juga adalah mencari talent. Selain memiliki talent berupa pekerja purnawaktu di Kumata, Kumata juga mengandalkan freelancer atau tenaga kerja lepas dalam mengerjakan proyek-proyeknya. Tenaga kerja lepas untuk animasi 2D dituntut untuk dapat menguasai skill ilustrasi atau menggambar dengan menggunakan program komputer, serta menganimasi atau menggerakkan gambar dengan program komputer. Kedua skill ini mutlak harus dimiliki oleh seorang tenaga kerja lepas, sementara proses penguasaan keduanya memang membutuhkan latihan dan proses yang cukup lama.

Sementara untuk proyek-proyek animasi 3D, kebutuhan tenaga lepas banyak dibutuhkan untuk animasi (animator), rigging (menentukan struktur tulang dan gerak objek animasi), modeling, bahkan kebutuhan untuk pengatur alur produksi animasi (pipeline). Untuk yang terakhir, seorang tenaga kerja lepas di satu sisi

harus sangat menguasai alur produksi animasi dan di sisi lain mampu untuk melakukan personalisasi terhadap kebutuhan spesifik sebuah proyek.

Wawancara lain dilakukan dengan tenaga ahli animasi di Bandung, yang banyak melakukan koordinasi dengan pekerja lepas animasi di berbagai proyek. Tenaga ahli ini menegaskan bahwa berbagai proses yang dikerjakan dalam animasi tak lain adalah mencari jalan supaya sebuah visual animasi dapat terlihat maksimal. Seorang pekerja lepas harus memahami hal tersebut, dan mau melakukan banyak hal dalam mencapai kualitas visual yang maksimal. Narasumber yang diwawancara sepakat bahwa proyek animasi selalu ada sepanjang tahun, baik dari studio lain di dalam negeri maupun dari luar negeri. Yang kemudian sering terjadi adalah mereka justru kerepotan untuk mencari partner dalam mengerjakan proyek tersebut karena kurangnya tenaga kerja.

Berikutnya, narasumber yang diwawancara sama-sama menyinggung pentingnya kualitas mental seorang pekerja lepas. Pekerjaan animasi, seperti juga pekerjaan seni dengan faktor kesulitan yang tinggi, menuntut kreatifitas menyelesaikan masalah banyak dan kesabaran tinggi dalam menangani revisi. Hal ini yang kemudian menentukan kondukt dari seorang pekerja lepas animasi, mengingat ekosistem industri animasi diisi oleh orang-orang dengan lingkaran pertemanan yang saling mengenal satu sama lain.

## **Usulan dan Kesimpulan**

Pekerja lepas sebagai bagian dari pertumbuhan akar rumput atau sektor kecil dalam 4 pilar Industri Animasi ternyata memegang peranan cukup penting dalam industri animasi di Indonesia. Ada beberapa hal yang dapat menjadi alasan mengapa pekerja lepas masih merupakan

bagian penting dalam industri ini, sebagai berikut:

1. Bisa jadi karena pemain di industri animasi di Indonesia yang masih relatif merupakan studio animasi tahap awal, yang belum bisa merekrut tim dalam jumlah besar sebagai bagian dari studionya. Dengan demikian, kesempatan untuk bisa bergabung menjadi tim inti sebuah studio masih sangat langka, menyebabkan beberapa kemudian mengambil jalan alternatif sebagai pekerja lepas.

2. Industri animasi merupakan bagian dari industri kreatif, yang memang karakteristik dari studionya mengadopsi konsep “keep it small” yang memungkinkan bisnisnya untuk bisa menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan dan perubahan jaman. Dengan begitu, studio animasi tetap akan membutuhkan pekerja lepas yang sifatnya akan direkrut berdasarkan proyek yang sedang dikerjakan.

3. Pekerjaan dalam produksi animasi sangat banyak membutuhkan skill yang sangat terfokus, sehingga bisa jadi akan lebih efektif apabila pekerjaan-pekerjaan yang sifatnya demikian diserahkan pada pekerja lepas. Waktu dan spesialisasi yang dimiliki pekerja lepas dalam mengerjakan spesialisasinya akan memaksimalkan hasil.

Hal ini tentunya akan sangat berbeda apabila ekosistem industri animasi mengalami pembesaran yang sangat signifikan di Indonesia, atau apabila bisnis *Intellectual Properties* menghasilkan lebih banyak keuntungan dibandingkan servis. Skenario seperti ini tidak memiliki kemungkinan besar untuk terjadi dalam waktu dekat, mengingat serapan produk animasi lokal masih rendah.

Dalam konteks industri yang masih berkiblat pada pola industri masif, pola studio kecil yang merekrut tenaga paruh waktu hanya ketika dibutuhkan, menjadi

nampak kurang relevan. Namun apabila dilihat dari konteks perubahan jaman dan tuntutan untuk menjadi relevan dengan segala perubahan yang ada, tenaga kerja lepas menawarkan sebuah kemungkinan baru dalam pemetaan tenaga kerja khususnya dalam bidang kreatif. Berikut adalah beberapa hal yang menjadi usulan bagi pengadaan tenaga kerja lepas dalam bidang animasi:

1. Penguasaan *skill* seorang tenaga lepas menjadi hal mutlak, karena ini adalah alasan utama sebuah studio kemudian merekrut tenaga lepas. Yang dimaksud penguasaan *skill* di sini tidak hanya berkaitan dengan faktor teknis saja, tapi juga dalam pemecahan masalah dan pemahaman terhadap *pipeline* kerja studio maupun proyek yang diampu.

2. Seorang tenaga lepas biasanya memulai karirnya sebagai tenaga purnawaktu selama beberapa lama. Hal ini dibutuhkan untuk dapat menjalin network atau jejaring dengan perusahaan dan asosiasi animasi, mengingat industri ini memiliki karakteristik gubub. Artinya, perekrutan seorang tenaga lepas tidak hanya berdasarkan *skill* saja, tapi juga akan berdasarkan reputasi yang dimilikinya selama berada di sebuah studio maupun asosiasi.

3. Seorang tenaga kerja lepas akan dituntut untuk menghasilkan karya yang sempurna. Revisi terhadap karya akan menjadi sebuah keniscayaan, dan harus disikapi dengan profesional.

## Referensi

- Easton, E. Cauldwell-French, E. (2017). Creative Freelancers. Creative Industries Federation.
- MDec. (2019). South East Asia Animation Report 2018. Media Create. Malaysia
- Pumarez, M.J. et.al. (2015). Mapping the

Animation Industry in Europe. European Audiovisual Observatory. Council of Europe.

<https://ainaki.or.id/> diakses tanggal 4 Desember 2019