

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan salah satu jurusan seni dan desain populer yang banyak diminati oleh calon mahasiswa dan mengalami kenaikan rata-rata jumlah pendaftar tiap tahunnya. Terdapat beberapa bidang keilmuan yang ada pada jurusan DKV, salah satunya adalah animasi (Zahra & Priyadi, 2022). Industri animasi merupakan salah satu subsektor industri kreatif yang berkembang dalam beberapa tahun terakhir di Indonesia. Hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah studio animasi yang muncul dalam satu dekade terakhir semenjak 2010 hingga saat ini (AINAKI, 2020). Dengan meningkatnya peningkatan jumlah pada industri, maka jumlah lapangan pekerjaan pada industri animasi juga ikut mengalami kenaikan. Daulay & Kusumawardhani (2019) berpendapat bahwa industri animasi merupakan industri padat karya yang membutuhkan keterampilan spesifik dan teknis yang rumit.

Berdasarkan penjelasan Daulay & Kusumawardhani (2019) sebelumnya, dapat dikatakan bahwa untuk berkarier di industri animasi diperlukan kemampuan teknis yang baik dan harus menguasai bidang keilmuan yang spesifik. Pendapat ini didukung oleh penjelasan Rochman et al. (2015), industri animasi cenderung membutuhkan sumber daya manusia (SDM) kreatif dengan keahlian tertentu (spesialis) dan kemampuan khusus (*animating, modeling, rigging, background artist, texturing*) agar dapat diandalkan dalam proses produksi animasi. Hal ini dilakukan untuk mengurangi beban yang ditanggung oleh industri dalam mencapai efektivitas dan efisiensi dalam produksi animasi.

Berdasarkan data yang diperoleh AINAKI (2020), pendidikan akhir pekerja animasi didominasi oleh lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Diploma, dan Sarjana pada jurusan animasi atau multimedia. Namun, pendidikan animasi di lembaga pendidikan formal seperti SMK dan perguruan tinggi masih kurang berkontribusi dalam produksi animasi (Rochman et al., 2015). Hal ini disebabkan oleh kurikulum yang dipelajari dipendidikan formal masih bersifat secara umum.

Akibatnya, murid yang lulus cenderung kurang menguasai suatu bidang keahlian tertentu secara spesifik, yang mana ini bertolak belakang dengan kebutuhan industri animasi.

Daulay & Kusumawardhani (2019) menjelaskan bahwa studio/perusahaan animasi cenderung mempekerjakan lebih sedikit pekerja purnawaktu (*fulltime*) pada studionya, dan akan mempekerjakan pekerja *freelance* yang sudah profesional ketika mengerjakan produksi animasi dalam skala besar. Hal ini dilakukan oleh studio animasi agar pengaturan operasionalnya lebih efektif dan efisien. AINAKI (2020) menambahkan, pada tahun 2020 data SDM kreatif di industri animasi Indonesia menunjukkan bahwa hampir 2/5 dari total 5.771 pekerjanya merupakan pekerja *freelance*. Kemudian rata-rata usia pekerja animasi pada tahun 2020 di beberapa studio animasi didominasi oleh usia 20 sampai 30 tahun. Berdasarkan kategori usia pekerja animasi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa sebagian besar pekerja animasi saat ini merupakan generasi milenial dan generasi Z.

Generasi milenial dan Z merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi (Nurqamar et al., 2022; Afifah & Harto, 2024). Hal ini juga mempengaruhi bagaimana kecenderungan generasi tersebut dalam menggunakan media digital untuk mencari informasi terkait lowongan pekerjaan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti terhadap 243 responden pencari kerja yang ingin berkarier di industri animasi, ditemukan bahwa sebagian besar responden mengalami kebingungan mengenai langkah awal yang harus diambil. Hal ini disebabkan oleh sumber informasi mengenai industri animasi yang tersebar di berbagai media, serta informasinya yang terkadang tidak akurat, sehingga mengurangi efisiensi dan efektivitas pencarian informasi yang spesifik. Selain itu, beberapa studio animasi cenderung melakukan rekrutmen secara tertutup melalui pendekatan secara langsung karena lebih mempertimbangkan jaminan kualitas individu, serta mengutamakan kepercayaan yang telah dibangun dengan mitra kerja mereka. Hal ini membuat lulusan baru yang minim pengalaman kesulitan untuk bersaing dan mendapatkan pekerjaan.

Kurang efektifnya publikasi yang dilakukan oleh perekrut dalam penggunaan media digital membuat pencari kerja yang didominasi oleh generasi milenial dan Z kesulitan untuk mendapatkan informasi secara terpusat dan akurat. Hal ini dijelaskan oleh Afifah & Harto (2024) bahwa para perekrut umumnya menitikberatkan pada efisiensi dan pemanfaatan teknologi digital, sementara generasi milenial dan Z lebih menekankan pada personalisasi dan keaslian dalam proses rekrutmen. Perbedaan ini menyebabkan rekrutmen menjadi kurang efektif karena pesan yang seharusnya menarik minat talenta dari generasi milenial dan Z tidak sesuai dengan nilai serta harapan mereka.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang hubungan pekerja dengan industri animasi, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Daulay & Kusumawardhani (2019) yang memaparkan bagaimana posisi dan peran pekerja *freelance* sebagai penggerak ekonomi studio animasi dalam tinjauan produksi. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Wikayanto et al. (2020) yang membahas tentang bagaimana dampak pandemi Covid-19 terhadap pekerja animasi secara teknis produksi animasi, dan penelitian lanjutan yang dilakukan Wikayanto et al. (2021) yang membahas tentang strategi pengembangan industri animasi yang bersifat regulatif yang sifatnya *top-down*. Kemudian terdapat penelitian yang merekomendasikan hasil penelitian dalam bentuk website oleh Wilson et al. (2020). Namun website pada hasil penelitian ini lebih ditujukan pada praktisi studio animasi yang sudah profesional dengan cakupan skala industri yang besar, dengan tujuan untuk mempermudah studio animasi mendapatkan proyek dari stakeholder industri, khususnya pihak investor atau sponsor yang bersifat *business to business* (B2B).

Untuk mengisi gap pada beberapa penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada pengatasan masalah yang dihadapi oleh pencari kerja yang ingin berkarier di industri animasi pada tingkat pemula untuk mendapat informasi secara terpusat dan akurat mengenai industri animasi, khususnya lowongan pekerjaan di industri animasi. Penelitian ini bersifat *applied research*, yaitu bertujuan untuk menjawab permasalahan terhadap fenomena yang terjadi menggunakan solusi desain yang dihasilkan melalui pengetahuan yang sudah ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang sebelumnya, maka dapat diambil beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

- A. Banyaknya platform yang digunakan oleh pencari kerja masih kurang efektif dan efisien dalam pencarian informasi mengenai lowongan pekerjaan industri animasi, karena informasinya tidak terpusat dan akurat.
- B. Terdapat perbedaan preferensi pada penggunaan media dalam proses rekrutmen pekerja animasi antara perekrut dengan pencari kerja.
- C. Industri animasi cenderung lebih mempertimbangkan jaminan kepastian kualitas individu baik secara penguasaan teknis maupun keahlian tertentu untuk dijadikan pekerjanya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, maka dapat diambil rumusan sebagai berikut:

- A. Mengapa platform yang digunakan oleh pencari kerja dalam mencari pekerjaan di industri animasi masih kurang efektif dan efisien?
- B. Faktor apa saja yang membuat pencari kerja kesulitan untuk berkarier di industri animasi?
- C. Bagaimana proses yang dilakukan oleh studio animasi dalam merekrut dan menyeleksi calon pekerjanya?

1.4 Tujuan Penelitian

- A. Memberi rekomendasi solusi desain berupa rancangan platform media digital yang disesuaikan dengan kebutuhan pencari kerja dan perekrut tenaga kerja industri animasi.
- B. Memberi kemudahan akses terhadap pencari kerja untuk mendapatkan informasi mengenai industri animasi Indonesia, khususnya lowongan pekerjaan secara terpusat dan akurat.

- C. Memberikan informasi basis data kepada studio animasi terkait profil SDM kreatif pencari kerja pada industri animasi, yang meliputi latar belakang dan kumpulan karya pencari kerja.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dari sisi teoritis maupun praktis sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan pembaruan data, dan dapat menjadi salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan topik pada penelitian ini.
- 2) Memberikan salah satu rekomendasi solusi desain yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kebutuhan pencari kerja dengan industri animasi.

B. Manfaat Praktis

- 1) Memberikan kemudahan akses pada pencari kerja untuk mendapatkan informasi terkait lowongan pekerjaan di industri animasi secara terpusat dan akurat.
- 2) Memberikan kemudahan akses pada industri animasi untuk mendapatkan basis data mengenai SDM kreatif secara efektif dan efisien.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan, dijelaskan mengenai pembahasan masing-masing bab dan subbab pada penelitian ini secara berkesinambungan dari BAB I sampai dengan BAB V.

A. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini menjelaskan tentang fenomena dan objek penelitian yang akan diteliti. Dalam konteks ini, fenomena yang diangkat adalah kesulitan pencari kerja dalam berkarier di industri animasi, dengan objek penelitian media yang digunakan pencari kerja untuk mencari pekerjaan.

B. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini berisi mengenai teori yang digunakan pada penelitian ini mulai dari teori umum hingga teori khusus. Teori umum digunakan sebagai

paradigma dan pendekatan keilmuan, sedangkan teori khusus digunakan sebagai pendukung teori umum dalam proses perancangan. Teori umum yang digunakan pada penelitian ini adalah teori tentang ketenagakerjaan, media digital, pengembangan sistem informasi, dan *design thinking*. Sedangkan teori khusus yang digunakan adalah teori *business model canvas* (BMC), *user interface* dan *user experience* (UI/UX).

C. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini berisi penjelasan mengenai pendekatan penelitian yang dipilih, metode pencarian data, metode analisis, dan metode yang digunakan dalam proses perancangan. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Data primer diperoleh melalui wawancara dan kuesioner. Sedangkan data sekunder melalui observasi dan studi literatur. Metode analisis data menggunakan triangulasi metode dan iterasi, sedangkan metode perancangan menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD).

D. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini terdiri dari dua bagian, yang pertama adalah penyajian hasil penelitian berupa pembahasan dan analisis penelitian, yang kedua adalah perancangan solusi desain berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada hasil penelitian.

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini menjelaskan mengenai jawaban dari pertanyaan pada penelitian, kemudian dapat menjadi saran yang berkaitan dengan manfaat penelitian.