

TINJAUAN KURSUS *MOTION GRAPHIC* DAN *MOVIE ANIMATOR* DI BBPLK BEKASI

Latar Belakang

Kantor Organisasi Perburuhan Internasional (ILO) Jakarta telah melaksanakan Proyek Keterampilan yang didanai oleh Pemerintah Jepang sejak pertengahan tahun 2019. Proyek Keterampilan ini bertujuan untuk memperkuat kerjasama industri-TVET, mempromosikan dan mengujicoba keterampilan digital dan pembelajaran jarak jauh, dan membangun sinergi antara pengembangan keterampilan dan kebijakan pasar tenaga kerja lainnya. Untuk keterampilan digital dan pembelajaran jarak jauh, proyek ini akan meningkatkan sebuah kursus pelatihan keterampilan TIK yang sudah ada di BBPLK Bekasi, sebuah pusat pelatihan kejuruan publik di bawah Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker), dengan melibatkan industri dan mengubah materi menjadi pengalaman pembelajaran campuran (*blended learning experience*).

ILO bekerjasama dengan Kemnaker untuk (a) meningkatkan sebuah kursus TIK terpilih di BBPLK Bekasi dengan membuat kurikulum kursus tersebut ditinjau oleh industri terkait dan (b) membuat asosiasi berbasis industri/sector berbagi keahlian mereka dengan manajemen dan instruktur BBPLK Bekasi, khususnya apa yang sedang dilakukan oleh asosiasi dan seperti apa industri di Indonesia sekarang ini dan di tahun-tahun mendatang. Untuk tujuan ini, ILO telah membangun hubungan dengan AINAKI (Asosiasi Industri Animasi Indonesia) dan AINAKI telah menyatakan keinginan mereka untuk membantu memperkuat kursus animasi BBPLK Bekasi dan kapasitas mereka dalam memahami industri animasi di Indonesia.

AINAKI telah meninjau kursus animasi BBPLK Bekasi, yang meliputi kursus *motion graphic/ animator* dan *movie animator*. Tinjauan ini melihat aspek-aspek berikut: (a) konten untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar tentang mata pelatihan tersebut, (b) kesesuaian dengan permintaan pasar, (c) pilihan mata pelatihan yang dapat dipelajari secara mandiri di rumah melalui platform daring dan mata pelatihan yang lebih efektif dipelajari di dalam ruang kelas tradisional, dan (d) mata pelatihan/topik tambahan yang harus dimasukkan ke dalam kurikulum untuk meningkatkan kesesuaiannya dengan kebutuhan keterampilan TIK perusahaan mereka.

Bagian-bagian di bawah ini menyajikan masukan dan rekomendasi AINAKI untuk kursus-kursus tersebut, setelah mereka meninjau kurikulum kursus tersebut.

Materi promosi

Jika keahlian yang dikembangkan oleh peserta BBPLK Bekasi dimaksudkan agar lulusannya dapat bekerja di sebuah perusahaan animasi, maka nama yang diberikan untuk kursus tidak cukup dipahami oleh komunitas animasi pada umumnya.

Salah satu kursus disebut *Movie Animator* dan dalam uraian yang diperoleh dari selebaran BBPLK Bekasi, kursus ini akan mengajarkan keterampilan gerak 2D dan kerja produksi 3D misalnya pembuatan bayangan dan pencahayaan. Kursus hendaknya fokus pada 2D saja atau 3D saja untuk spesialisasi ketika memasuki industri animasi.

Kursus lainnya adalah *Motion Graphic/Animator*. Dalam industri animasi, animator juga disebut *animator artist* atau *motion graphic designer*. Pekerjaan *animator artist* adalah menggerakkan/menghidupkan obyek/karakter dalam sebuah cerita. Namun, deskripsi kursus dalam selebaran mengesankan bahwa kursus tersebut akan mengajarkan siswa untuk menjadi *visualizer/modeller*, yang tugasnya fokus pada visual saja.

Kursus Motion Graphic Designer/Animator Artist

1. Dalam silabus, gambar sampul tidak cocok dengan judul. Gambar tersebut lebih mewakili 3D Modeller Artist, yang berbeda dengan Animator Artist.
2. Dalam tujuan pelatihan, unit kompetensi hanya fokus pada unit animasi SKKNI. Desainer Grafik Gerak harus memiliki kombinasi keterampilan desain grafis dasar dan keterampilan animasi. Dengan demikian, unit desain grafis SKKNI perlu dimasukkan.
3. Desainer Grafik Gerak adalah profesi seorang desainer grafis yang memiliki kemampuan menghidupkan ilustrasi yang dibuat atau diterimanya. Jadi, keterampilan desain grafis dasar sangat penting dan harus dimasukkan ke dalam kursus. Unit kompetensi yang dapat dimasukkan adalah sebagai berikut, tetapi tidak terbatas pada:

Pengenalan tipografi

Pengenalan ilustrasi

Pengenalan *layout*

pengenalan warna

pengenalan harmoni visual dengan audio

4. Bila merujuk pada tajuk, isi yang disusun memiliki kesalahan mendasar, baik dalam pemilihan unit kompetensi sebagaimana dijelaskan di atas maupun dalam urutan pembelajaran. Dalam hal urutan pembelajaran, kami menyarankan urutan pembelajaran teknis berikut:

Pengoperasian *2D Tools (Raster / Vector)*

Pengoperasian *2D Composition*

Mograph 2D Project

Pengoperasian *3D Tools (Modelling & SLR)*

Pengoperasian *3D Composition*

Pengoperasian *3D Particle System*

Mograph 3D project

Kursus Movie Animator

1. Bila merujuk pada unit kompetensi yang tercantum di dalam kursus, lebih tepat dan sesuai bila disebut kursus Pembuat Konten Animasi/*Animation Content Creator*. Selain itu, kursus tersebut harus mencakup keterampilan kewirausahaan di samping keterampilan teknis dan soft skill. Menjadi pembuat konten, para lulusan dapat membuat konten animasi yang memiliki nilai jual. Keterampilan kewirausahaan akan membekali lulusan pada aspek penjualan.

2. Keterampilan generalis lebih dominan dalam kursus ini, tetapi pada saat yang sama memberatkan bagi para peserta karena kursus ini menawarkan keterampilan yang ditetapkan pada produksi 2D dan produksi 3D. Kami menyarankan untuk memilih salah satu yang ideal untuk menjadi produktif dan efektif dalam memproduksi konten. Dengan cara itu, peserta akan dapat fokus pada satu teknik produksi dan memiliki lebih banyak waktu untuk mengeksplorasi proyek dengan berbagai hasil pada teknik produksi tersebut, serta melakukan pendekatan bisnis yang lebih efektif.

Kelayakan Kerja

Di sektor animasi, terdapat dua pekerjaan yang dapat dipertimbangkan oleh lulusan kursus:

- Bekerja sebagai pekerja: di mana lulusan akan bekerja pada sebuah sistem produksi yang telah dibangun di sebuah studio, baik bekerja di kantor (di dalam studio) ataupun dari jarak jauh (di luar studio). Rangkaian keterampilan yang diharapkan akan

tergantung pada ukuran studio. Semakin kecil kapasitas studio tempat mereka bekerja, semakin generalis keterampilan dicari. Semakin besar kapasitas studio tempat mereka bekerja, semakin spesialis keterampilan dicari. Dalam hal rangkaian keterampilan, generalis memiliki lebih banyak kompetensi dan varian, mulai dari keterampilan pra-produksi hingga pasca-produksi. Apa yang lebih dikenal saat ini adalah generalis 3D karena begitu banyak bidang kerja dapat ditangani oleh 1 orang mulai dari pemodelan, texturing, shading, pencahayaan, animasi, rendering, FX, compositing, dll.

- Pengusaha: di mana seseorang membangun sistem kerjanya sendiri dan mempekerjakan orang untuk mengikuti sistem yang telah dia ciptakan. Pekerjaan ini di bidang animasi dikenal luas dengan beberapa istilah, misalnya *IP Creator* atau *Content Creator*. Mereka adalah orang yang mencoba membuat kreasi konten sendiri dan memasarkannya sendiri untuk kepentingan bisnis mereka sendiri. Biasanya, Pembuat Konten Animasi mencoba menembus media daring seperti YouTube dan Instagram, dengan menyajikan seri animasi atau bisa juga disebut seri web.

Metode Penyampaian

1. Semua soft skill dapat diajarkan secara daring.
2. Kelas studio masih membutuhkan alat dan fasilitas kerja, dan ini biasanya tidak murah untuk pengeluaran pribadi. Oleh karena itu, formula F2F (tatap muka) dan di dalam kelas menjadi pilihan yang lebih disarankan. Teori dapat disampaikan secara daring, misalnya VBL (pembelajaran berbasis video). Namun, teori juga perlu dipraktikkan hingga batas tertentu, untuk mengetahui pemahaman peserta tentang materi teori tersebut. Di sinilah alat dan fasilitas kerja diperlukan.

Tinjauan oleh: AINAKI

Latar belakang dan editing oleh: Hiranía Wiryasti – Organisasi Perburuhan Internasional