

STRATEGI PELATIHAN SUMBER DAYA MANUSIA UNTUK KEBUTUHAN MD. ANIMATION (Studi Kasus Strategi Pelatihan di GMC Animation Solo)

Sugiyo Winoto

winotosugiy@gmail.com

HUMAN RESOURCES TRAINING STRATEGIES FOR
THE NEEDS OF MD. ANIMATION

(Case Study of Training Strategies in GMC Animation Solo)

Abstract : *The role of animation education, especially for the production process learning, in vocational and higher education institution is considered still lacking, because the animation curriculum is too general, since all knowledge of animation production is taught, and at the end students must be able to master all areas of animation. In fact, the animation industry needs creative people who have certain skills and special abilities (animating, modeling, rigging, background artist, texturing). MD Animation, a subsidiary of MD Entertainment collaborates with the GMC Animation Solo Studio to recruit qualified animators. GMC Animation Solo organizes training / courses for prospective animators. This study examines the strategies of human resources training for the needs of MD Animation. The research methods used were case study and descriptive analysis. The training strategy undertaken by GMC Animation Solo is in the form of training material referring to the needs of MD Animation. Participants are trained to work on animation products by imitating examples from the existing animation products, both domestic and foreign products. Since its establishment in 2013 until now the GMC Animation Solo has only been able to supply 66 people to MD Animation. While the animators needs for Adit, Sopo & Jarwo's film production are for about 350 animators. The obstacles faced by GMC Animation Solo among others are the lack of infrastructure, it has not been managed professionally, and the lack of experienced instructors. For further research it is recommended that the results of this study can be the initial information and then similar researchers can find solutions for the GMC Animation to be better developed.*

Keywords : *GMC, animation, training, industry, animation*

Abstrak : Peran pendidikan animasi di SMK dan perguruan tinggi dalam proses produksi dianggap masih kurang, karena kurikulum animasi terlalu umum semua pengetahuan produksi animasi diajarkan dan pada akhir pendidikan siswa harus bisa menguasai semua bidang animasi. Padahal, kenyataan yang dibutuhkan oleh industri animasi adalah orang kreatif yang mempunyai keahlian tertentu dan kemampuan khusus (*animating, modeling, rigging, background artist, texturing*). MD Animation, sebuah anak perusahaan dari MD Entertainment bekerjasama dengan Sanggar Animasi GMC Animation Solo untuk menjaring animator yang berkualitas. Sanggar Animasi GMC atau lebih dikenal dengan GMC Animation Solo menyelenggarakan pelatihan/kursus calon animator. Penelitian ini mengkaji strategi pelatihan sum-

ber daya manusia untuk kebutuhan MD Animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dan menggunakan analisis deskriptif. Strategi pelatihan yang digunakan oleh GMC Animation Solo berupa materi pelatihan mengacu pada kebutuhan MD Animation. Peserta dilatih untuk mengerjakan sebuah produksi animasi dengan meniru contoh-contoh karya yang sudah jadi baik produk dalam negeri maupun luar negeri. Sejak berdirinya tahun 2013 sampai sekarang GMC Animation Solo baru mampu menyuplai 66 orang ke MD Animation. Sementara kebutuhan animator untuk produksi film Adit, Sopo & Jarwo yang diproduksi MD Animation membutuhkan animator sekitar 350 orang. Kendala yang dihadapi GMC Animation Solo antara lain minimnya sarana prasarana, belum dikelolanya secara profesional, serta instruktur pelatih yang berpengalaman masih sangat kurang. Untuk penelitian lebih lanjut disarankan bahwa hasil penelitian ini dapat sebagai informasi awal dan selanjutnya peneliti serupa dapat mencarikan solusi-solusi agar GMC Animation Solo dapat berkembang lebih baik.

Kata Kunci : *GMC, animation, pelatihan, industri, animasi*

A. Pendahuluan

Ditetapkannya animasi sebagai salah satu pilar industri kreatif di Indonesia mendorong bangkitnya pelaku kreatif untuk berlomba-lomba memajukan industri animasi. Pendidikan sebagai salah satu sarana untuk menyediakan sumber daya kreatif bidang animasi mempunyai peranan yang sangat penting. Pemerintah membantu mendorong perkembangan industri animasi dengan cara membuka pendidikan vokasional setara SMA, yaitu SMK. Dalam tataran SMK, pendidikan animasi masih dititikberatkan pada pendalaman praktik yang di dalam kurikulumnya mengutamakan penguasaan beberapa peranti lunak pendukung animasi sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 70 Tahun 2013.

Untuk taraf perguruan tinggi setara D3 dan D4, pendalaman materi pembuatan konsep animasi lebih diutamakan. Bentuk pendalaman konsep tersebut dilakukan dengan melakukan riset dan penelitian terlebih dahulu. Di pendidikan perguruan

tinggi, tataran keilmuan lebih diutamakan terkait bidang kreasi dalam peta ekosistem industri animasi. Selain itu, terdapat juga lembaga kursus dan komunitas yang membantu percepatan perolehan sumber daya kreatif bidang animasi.

Peran pendidikan vokasional seperti SMK dan perguruan tinggi dalam proses produksi animasi memang masih dianggap kurang karena dalam kurikulumnya siswa dibekali pengetahuan yang terlalu umum tentang animasi. Semua pengetahuan pembuatan animasi diberikan dalam sebuah kurikulum di mana pada akhir pendidikannya siswa harus bisa menguasai semua bidang dalam animasi.

Kenyataan yang dibutuhkan oleh industri adalah orang kreatif yang mempunyai keahlian tertentu dan kemampuan khusus (animating, modeling, rigging, background artist, texturing) untuk bisa diandalkan dalam proses produksi animasi. Karena pendidikan mencetak tenaga kerja yang generalis, industri akhirnya menerapkan sistem pelatihan dahulu untuk bisa

menyerap tenaga kerja yang berasal dari SMK, maupun dari perguruan tinggi setara D3 dan D4.

Seperti halnya yang dilakukan MD Entertainment, sebuah Production House Indonesia yang sangat terkenal dan turut berpartisipasi meramaikan dunia hiburan perfilman Indonesia dengan memproduksi puluhan sinetron dan film. Beberapa film dan sinetron yang pernah di produksinya bahkan berhasil memperoleh beberapa penghargaan. Berbagai pengalaman dan kesuksesan yang telah diraih oleh MD entertainment tidak membuatnya merasa puas begitu saja, saat ini MD Entertainment sedang berusaha menghidupkan perfilman animasi di Indonesia dengan membuat anak perusahaan yang bernama MD Animation dan didirikan pada tahun 2012. Dengan adanya MD Animation diharapkan Indonesia memiliki acara hiburan (baik serial maupun film) animasi hasil karya anak bangsa dan tidak selalu bergantung pada film animasi mancanegara untuk dijadikan tontonan anak-anak.

Untuk menjaring animator yang baik dan berkualitas, MD Animation bekerjasama dengan sanggar animasi GMC Solo. Sanggar Animasi GMC atau lebih dikenal dengan GMC Animation adalah suatu tempat menyelenggarakan pelatihan/kursus calon animator. Sanggar animasi GMC ini memberikan pelatihan kepada calon animator selama 3 bulan dengan biaya yang cukup ringan. Setelah masa pelatihan ini selesai, animator yang memenuhi kualifikasi ditetapkan akan mendapat training langsung dari MD Animation dan untuk selanjutnya dapat bekerja di perusahaan MD Animation. Jalinan kerja sama antara

sanggar animasi GMC dengan rumah produksi MD Animation telah menelurkan film serial Animasi "Adit, Sopo & Jarwo".

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan penelitian ini adalah bagaimana strategi pelatihan sumber daya manusia untuk memenuhi kebutuhan MD Animation di GMC Animation Solo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi pelatihan sumber daya manusia dan mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dalam menerapkan strategi pelatihan sumber daya manusia untuk memenuhi kebutuhan MD Animation di GMC Animation Solo.

Penelitian terdahulu, Ilham Akbar mahasiswa Bina Nusantara Jakarta (2009), meneliti tentang peluang usaha industri kreatif bidang Animasi. Penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui keadaan industri kreatif saat itu. Untuk analisis menggunakan metode *Cochran Q Test*. Simpulan penelitian menunjukkan hambatan yang menyebabkan industri animasi sulit berkembang di Indonesia yaitu, televisi nasional enggan membeli film animasi dalam negeri karena lebih mahal dibanding film animasi luar negeri. Hal ini disebabkan karena perusahaan animasi membutuhkan modal besar, dan kurang menariknya bisnis animasi di Indonesia membuat animator Indonesia lari ke negeri tetangga yang memiliki prospek bisnis animasi lebih menjanjikan padahal, usaha dibidang animasi menunjukkan peluang yang cukup besar.

Selanjutnya penelitian Budi Prasetya dan Subandi dari Jurusan Administrasi Niaga, Politenik Negeri Semarang (2013)

dengan judul Analisis Kebutuhan Pasar Tenaga Kerja Subsektor Industri Animasi Konteks Industri Kreatif di Kota Semarang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan kebutuhan pasar terhadap lulusan diploma sertifikat terutama untuk industri sub iklan di kota Semarang; untuk menggambarkan jenis pekerjaan dan bidang bisnis yang lulusan pemasaran program studi dapat masuk, dan untuk menggambarkan pekerjaan kompetensi harus *possesed* (menguasai) oleh tenaga kerja yang ingin memasuki industri kreatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah riset kualitatif. Informan dieksploitasi menjadi narasumber adalah orang-orang yang bekerja di industri kreatif khususnya bekerja di badan iklan di kota Semarang. Informan dipilih oleh teknik sampel purposive random. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini pada kedalaman wawancara dan dipandu wawancara berdasarkan kuesioner. Alat analisis yang dieksploitasi adalah analisis deskriptif. Dari dua penelitian terdahulu tersebut, peneliti ingin mengacu pada tujuan penelitian, jenis riset, dan metode pengumpulan data.

Menurut Elisabeth Tri S.,S.Pd pasar tenaga kerja adalah seluruh aktivitas dari pelaku-pelaku untuk mempertemukan pencari kerja dengan lowongan kerja, atau proses terjadinya penempatan dan atau hubungan kerja melalui penyediaan dan penempatan tenaga kerja. Pelaku-pelaku yang dimaksud di sini adalah pengusaha, pencari kerja dan pihak ketiga yang membantu pengusaha dan pencari kerja untuk dapat saling berhubungan. Sumber: <https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/umberbelajar/tampil/>

[Pasar-Tenaga-Kerja-2007/konten2.html](https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/umberbelajar/tampil/Pasar-Tenaga-Kerja-2007/konten2.html)

Pasar tenaga kerja dapat pula diartikan sebagai suatu pasar yang mempertemukan penjual dan pembeli tenaga kerja. Sebagai penjual tenaga kerja di dalam pasar ini adalah para pencari kerja (Pemilik Tenaga Kerja), sedangkan sebagai pembelinya adalah orang-orang/lembaga yang memerlukan tenaga kerja. Pasar tenaga kerja diselenggarakan dengan maksud untuk mengkoordinasi pertemuan antara para pencari kerja dan orang-orang atau lembaga-lembaga yang membutuhkan tenaga kerja. Dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja dari perusahaan, maka pasar tenaga kerja ini dirasakan dapat memberikan jalan keluar bagi perusahaan untuk memenuhinya. Dengan demikian tidak terkesan hanya pencari kerja yang mendapat keuntungan dari adanya pasar ini. Untuk menciptakan kondisi yang sinergi antara kedua belah pihak, yaitu antara penjual dan pemberi tenaga kerja maka diperlukan kerja sama yang baik antara semua pihak yang terkait, yaitu penjual tenaga kerja, pembeli tenaga kerja.

Para pelaku di pasar tenaga kerja, terdiri dari: a. Pencari kerja yaitu setiap orang yang mencari pekerjaan baik karena menganggur, putus hubungan kerja maupun orang yang sudah bekerja tetapi ingin mendapatkan pekerjaan lebih baik yang sesuai dengan pendidikan, bakat, minat dan kemampuan yang dinyatakan melalui aktivitasnya mencari pekerjaan. b. Pemberi kerja yaitu perorangan, pengusaha, badan hukum, atau badan-badan lainnya yang mempekerjakan tenaga kerja dengan membayar imbalan berupa upah atau gaji. c. Perantara yaitu media atau lembaga yang

mempertemukan pencari kerja dan pemberi kerja, misalkan agen penyalur tenaga kerja, bursa kerja dan *head hunters* (Pihak ketiga yang menghubungkan pencari kerja dengan perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja sesuai dengan kualifikasi yang dibutuhkan. Sebagai imbalan, *head hunters* akan memperoleh prosentasi gaji dari orang yang diterima bekerja atau komisi dari perusahaan.

Oxford English Dictionary (OED) mendefinisikan animasi sebagai tindakan memproduksi gambar bergerak, teknik dengan cara yang gerakan yang diberikan, pada film berupa serangkaian gambar (esp. untuk kartun animasi). Jan Gartenberg (1985) mendefinisikan animasi sebagai seni, teknik dan proses yang terlibat dalam memberikan gerakan nyata dan hidup untuk benda mati dengan cara sinematografi. Definisi lain mengacu pada urutan gambar yang dibuat untuk menciptakan gerakan, dan gerakan itu sendiri jika dilihat pada layar.

Sedangkan menurut Ibiz Fernandes animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Animasi memiliki beberapa jenis, yaitu : Animasi 2D (2 Dimensi), Animasi 3D (3 Dimensi), Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*), dan Animasi Jepang (*Anime*). Sumber: https://www.maxmanroe.com/-_vid/teknologi/pengertian-animasi.html

Film Animasi merupakan produk dari sebuah tim, sehingga masing-masing per-

sonil dalam tim tersebut memiliki profesi masing-masing. Setiap profesi memerlukan keahlian yang spesifik sesuai dengan pekerjaannya. Dalam produksi film animasi, melibatkan puluhan bidang keahlian atau profesi, antara lain:

1. Produser, adalah seorang yang bertindak sebagai manager yang mengontrol keseluruhan proyek film dan mengelola budget.
2. Sutradara, adalah seorang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan aspek kreatif pada film, mengontrol keseluruhan isi dan alur plot film, memberikan pengarahan dan mengatur sinematografi film. Seorang sutradara menjadi subordinate/wakil dari produser, bahkan pada hal-hal tertentu sutradara kadang merangkap menjadi produser.
3. *Scriptwriter/Screenwriter*, adalah seorang yang bertugas membuat naskah cerita film (*screenplay*) yang digunakan oleh sutradara untuk membuat visualisasi cerita.
4. *Storyboard Artis*, adalah seorang yang bertugas membuat *storyboard* dari hasil *screenplay* yang digunakan sebagai panduan visual dari cerita. Antara *script* dan *storyboard* saling mendukung. *Script* sebagai kata-kata dan *storyboard* sebagai visualnya.
5. *Drawing Artist*, adalah seorang yang bertanggung jawab terhadap pembuatan gambar-gambar pada setiap *frame* dari keseluruhan film yang dibuat. *Drawing artist* secara garis besar dibagi menjadi dua bagian yaitu : a. *Key Animator*, yang bertugas membuat gambar-gambar kunci (utama) dari sebuah gerakan animasi. Dalam 1 gerakan dengan format

- 25 *frame persecond*, key yang dibuat 5 sampai 7 gambar. Selain pandai menggambar, keahlian yang harus dimiliki oleh seorang *key animator* adalah harus memiliki juga daya imajinasi yang tinggi untuk membayangkan gerakan-gerakan dalam tiap adegan.
6. *Coloring Artist*, adalah seorang yang bertugas mewarnai gambar-gambar hasil scan dan menempatkannya dalam frame, yang kemudian siap untuk diedit oleh editor.
 7. *Background Artist*, adalah seorang yang bertugas sebagai pembuat *background*. Seorang *background artist* harus menguasai pandang ruang tiga dimensi agar dapat berimajinasi untuk membuat *background* yang mendukung nuansa sekitar untuk karakter didalamnya.
 8. *Checker* dan *Scannerman*, adalah seorang yang bertugas sebagai *line test*, yaitu mengecek garis-garis gambar yang belum stabil atau *inconsistent* dan memastikan tidak ada frame yang kurang dari sebuah animasi kartun. Biasanya *line test/checker* berfungsi sebagai *scannerman* yang bertugas men-scan gambar untuk diolah secara digital.
 9. *Editor*, adalah seorang yang bertugas untuk mengedit animasi menjadi tayangan film yang dikombinasikan dan disinkronkan antara video dan audio. Editor juga bertugas untuk memberikan *special effect* ketika tambahan efek pada adegan film dibutuhkan.
 10. *Sound Editor*, adalah seorang yang bekerja pada saat sebelum produksi maupun pasca produksi. Sebelum produksi, *sound editor* bertugas mengambil suara dan juga sebagai panduan *lipsync* dalam *dope sheet* bagi animator. Bersama editor, pasca produksi mengedit dan menyempurnakan suara *dubber* dan *sound effect* dalam adegan film.
 11. *Talent*, adalah para pengisi suara yang berperan pada masing-masing karakter/tokoh dalam cerita film.
- Penelitian ini bersifat deskriptif, dengan menggunakan metode penelitian studi kasus dalam pengumpulan datanya. Peneliti studi kasus berupaya menelaah sebanyak mungkin data mengenai subjek yang diteliti dengan menggunakan berbagai metode yang meliputi wawancara; pengamatan; penelaahan dokumen; (hasil) survey; dan data apapun untuk menguraikan suatu kasus secara terinci.
- Untuk memperoleh data dan informasi guna melakukan analisis masalah yang dihadapi, diperlukan metodologi pengumpulan data, antara lain sebagai berikut:
- a. data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari penelitian, seperti hasil wawancara mendalam (*indepth interview*) pada populasi.
 - b. data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari penelitian, melainkan dari buku-buku atau dokumen-dokumen, untuk menunjang data primer.
- Metode pengumpulan data, dilakukan dengan cara melakukan *indepth interview* serta pengamatan langsung di lapangan untuk mendapatkan data primer. Penelitian kepustakaan, dilakukan dengan mengumpulkan serta membaca buku-buku, do-

kumen-dokumen, peraturan perundang-undangan, kamus, yang ada kaitannya dengan materi penelitian, untuk mendapatkan data skunder.

Metode analisis deskriptif merupakan analisis yang paling mendasar untuk menggambarkan keadaan data secara umum.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Tinjauan umum objek penelitian

Sanggar Animasi Global Multi Creative Surakarta atau lebih dikenal dengan GMC Animation Solo merupakan tempat pelatihan animasi baik untuk modeler (orang yang fokus pada modeling) atau animator (orang yang fokus pada animasi).

Sanggar Animasi Global Multi Creative Surakarta atau GMC Animation Solo mempunyai visi misi yaitu:

Visi : Terwujudnya ekonomi kreatif bidang animasi melalui pelatihan berdisiplin tinggi hingga menghasilkan sumberdaya manusia yang kreatif, kompeten, berdaya saing tinggi dan berbasis keunggulan lokal serta berwawasan global dengan berlandaskan iman dan taqwa.

Misi : Meningkatkan kompetensi di bidang animasi; Melaksanakan pendidikan dan pelatihan animasi berbasis kompetensi; Meningkatkan peran serta masyarakat dan dunia usaha/dunia industri dalam pelaksanaan pendidikan dan pelatihan di bidang animasi.

Berawal dari sebuah komunitas animasi yaitu Anima Solo yang merupakan komunitas yang dibentuk sebagai wadah untuk berbagi berbagai hal men-

genai animasi. Agus Doni Purwosulistio selaku ketua komunitas, mengatakan banyak peminat yang ingin bergabung dan mempelajari tentang animasi yang datang dari berbagai jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Menengah hingga Perguruan Tinggi oleh sebab itu, pada tahun 2013 didirikanlah sebuah Sanggar Animasi GMC Surakarta. Sanggar ini berlokasi di Jl. Malabar Raya A-3 Perumnas Mojosongo. Sebelumnya sanggar ini berlokasi di Jl. Tangkuban Prahur No.98 Perumnas Mojosongo, namun karena gedung yang disewakan terbakar sanggar ini kemudian pindah ke kediaman bapak Mulyono selaku direktur GMC Animation.

Menurut bapak Mulyono permintaan untuk animator di Indonesia sangat tinggi. Ribuan animator dibutuhkan oleh perusahaan-perusahaan animasi di Indonesia. GMC Animation pun menjalin kerja sama dengan salah satu rumah produksi yang telah mengeluarkan film serial animasi "Adit, Sopo & Jarwo". Animator yang terlibat dalam produksi film tersebut ada sekitar 350 orang dan 25 orang di antaranya adalah lulusan GMC Animation. Sejak didirikan pada Januari 2013 hingga Januari 2015, GMC Animation telah meluluskan 80 orang animator, 66 diantaranya diserap dunia kerja. Permintaan animator pun datang dari berbagai kota di tanah air, yaitu Bali dan Batam bahkan luar negeri seperti Singapura dan Malaysia.

2. Faktor pendukung dalam menerapkan strategi pelatihan sumber daya manusia untuk kebutuhan MD Animation di GMC Animation Solo.

GMC Animation Solo mendapat dukungan dari rumah produksi MD Animation yaitu anak perusahaan dari MD Entertainment. Rumah Produksi MD Entertainment cukup kredibel dan turut berpartisipasi meramaikan dunia hiburan perfilman Indonesia dengan memproduksi puluhan sinetron dan film. MD Entertainment sedang berusaha menghidupkan perfilman animasi di Indonesia dengan membuat anak perusahaan yang bernama MD Animation yang didirikan pada tahun 2012. MD Animation sangat banyak membutuhkan animator-animator terdidik untuk mendukung acara hiburan (baik serial maupun film) animasi. Lulusan SMK maupun diploma di bidang animasi di Indonesia kompetensinya belum sesuai untuk kebutuhan industri animasi. Untuk memenuhi sumber daya manusia di bidang animasi MD Animation menjalin kerjasama dengan lembaga-lembaga pelatihan animasi diantaranya GMC Animation. Adanya jaringan kerjasama ini maka hasil pelatihan GMC Animation Solo mendapat jaminan untuk dapat bekerja di Studio MD Animation.

3. Faktor penghambat dalam menerapkan strategi pelatihan sumber daya manusia untuk kebutuhan MD Animation di GMC Animation Solo.

Sarana prasarana yang ada pada Sanggar Animasi GMC Solo saat ini sangat minim. Hal itu dapat dilihat dari tempat pelatihan yang merupakan se-

buah rumah di kediaman milik Bapak Mulyono yang berada di Perumahan Mojosongo. Sanggar GMC Animation dalam setiap angkatan pelatihan hanya mampu melatih 20 orang siswa karena keterbatasan tempat, itupun dibagi dalam 2 *shift*. Hambatan lain yang dialami sanggar ini adalah sulitnya mencari instruktur/pelatih yang berpengalaman. Faktor hambatan tersebut yang menghambat sanggar GMC Animation untuk menceetak banyak animator-animator yang dibutuhkan industri animasi, khususnya untuk memenuhi kebutuhan MD Animation. Sementara itu permintaan sumber daya manusia yang berkompeten dengan standar industri animasi datang dari berbagai kota di Indonesia bahkan dari Luar Negeri.

Pembahasan

Strategi pelatihan sumber daya manusia untuk kebutuhan MD Animation di GMC Animation Solo, antara lain; 1) materi pelatihan yang diajarkan mengacu pada standar industri animasi, 2) jenis pelatihan lebih spesifik pada animasi untuk modeler (orang yang fokus pada modeling), 3) GMC Animation Solo menjalin kerja sama dengan industri-industri animasi, contohnya dengan MD Animation, 4) untuk evaluasi hasil pelatihan GMC Animation menjalin kerjasama informal dengan animator-animator terkenal, 5) GMC Animation menjamin penyaluran kerja bagi peserta yang ingin bekerja.

Strategi yang diterapkan MD animation sangat efektif, hal ini dapat dibuktikan dari hasil didikanya sebagian besar dapat terserap di industri animasi. Menjalinkan kerja sama dengan Rini Sugiarto animator In-

donesia yang bermukim di Negeri Paman Sam, beliau dengan suka rela melakukan kurasi atas contoh produk yang dihasilkan siswa GMC Animation. Rini Sugiarto, adalah seorang animator yang pernah terlibat dalam produksi film animasi "*Tin Tin*" dan "*Teenage Mutan Ninja Turtle*".

Jaminan penyaluran kerja, dengan adanya jalinan kerja sama dengan MD Animation yaitu sebuah rumah produksi yang telah menelurkan film serial animasi "Adit, Sopo & Jarwo". Lulusan dari pelatihan MD Animation siap untuk dipekerjakan di rumah produksi MD Animation. Hal ini karena Agus Doni Purwosulistio selaku pendiri GMC Animation juga menduduki posisi Head Trainer di MD Animation. Menurut beliau bahwa industri animasi sangat banyak membutuhkan animator-animator. Sebagai contoh dalam produksi film animasi Adit, Sopo & Jarwo, serial animasi yang tayang setiap hari di MNC TV, ada sekitar 350 orang yang terlibat. Lebih lanjut beliau mengatakan bahwa industri animasi masih kekurangan banyak tenaga animator. Hal itu juga yang mendorong ia bersama sang ayah, mendirikan Sanggar GMC Animation, mencetak animator untuk mensuplai kebutuhan industri animasi, terutama film animasi.

Sanggar animasi GMC memberikan pelatihan kepada calon animator selama 3 bulan dengan biaya yang cukup ringan. Setelah masa pelatihan ini selesai, animator yang ditetapkan memenuhi kualifikasi akan mendapat training langsung dari MD Animation dan untuk selanjutnya dapat bekerja di sana. Peserta kursus justru banyak datang dari luar kota Solo, seperti Klaten, Sukoharjo, juga beberapa kota

di Jawa Tengah dan Jawa Timur. Ada juga peserta yang berasal dari pulau Sumatera. Permintaan animator pun datang dari berbagai kota di Tanah Air, antara lain Bali dan Batam, bahkan dari luar negeri yaitu Singapura dan Malaysia.

Melihat besarnya peminat dan peluang di industri kreatif animasi, Sanggar GMC Animation perlu pengembangan. GMC Animation Solo sangat berpotensi untuk dikembangkan menjadi industri kreatif pemuda agar dapat mewadahi hasil karya pemuda yang kreatif dan inovatif. Para pemuda dan khususnya pemuda di kota Solo memiliki kreatifitas dan keterampilan yang sangat berpotensi untuk dikembangkan menjadi industri kreatif khususnya pada sektor media.

Saat ini sarana dan prasarana yang dimiliki Sanggar Animasi GMC Solo sangat minim, hal itu dapat dilihat dari tempat pelatihan yang merupakan sebuah rumah di kediaman milik bapak Mulyono yang berada di Perumahan Mojosongo, Solo. Sedangkan untuk mewadahi kreativitas pemuda Solo dibutuhkan fasilitas yang lebih memadai dalam hal pembelajaran, pelatihan, produksi dan promosi. Untuk itu Sanggar Animasi GMC perlu dikembangkan agar dapat mendukung industri kreatif. Pengembangan Sanggar Animasi berupa pembangunan gedung dengan berbagai fasilitas memadai sesuai kebutuhan. Gedung dapat digunakan dalam proses pembelajaran, pelatihan hingga produksi animasi, ruang pameran, dan sebagainya untuk mengapresiasi hasil karya mereka pada masyarakat. Dengan pengembangan ini diharapkan mampu mewadahi dan mengembangkan kreatifitas pemuda Solo.

C. Penutup

Simpulan

Semenjak ditetapkannya animasi sebagai salah satu sektor industri kreatif di Indonesia, telah mendorong bangkitnya pelaku kreatif untuk memajukan industri animasi. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting sebagai salah satu sarana untuk menyediakan sumber daya kreatif bidang animasi. Pendidikan vokasional SMK animasi dititikberatkan pada pendalaman praktik yang kurikulumnya mengutamakan penguasaan beberapa peranti lunak pendukung animasi. Untuk taraf perguruan tinggi setara D3 dan D4, lebih diutamakan pendalaman materi pembuatan konsep animasi. Selain itu juga terdapat lembaga kursus dan komunitas yang membantu percepatan perolehan sumber daya kreatif bidang animasi.

Kenyataan yang dibutuhkan oleh industri adalah orang kreatif yang mempunyai keahlian tertentu dan kemampuan khusus (animating, modeling, rigging, background artist, texturing) untuk bisa diandalkan dalam proses produksi animasi. Hal tersebut hanya dapat dipenuhi oleh lembaga-lembaga kursus yang materi pelatihannya telah disesuaikan dengan kebutuhan industri animasi. Seperti halnya sanggar GMC Animation Solo, mereka telah menjalin kerjasama dengan MD Animation sehingga SDM hasil didikannya langsung dapat disalurkan.

Saran

Untuk mendorong ekonomi kreatif berkembang khususnya sektor industri animasi perlu dukungan dari pemerintah. Ekonomi kreatif yang merupakan hasil kekayaan intelegensi dewasa ini sangat menjanjikan. Peran pemerintah dibidang infra struktur sangat diperlukan untuk menggairahkan industri animasi di Indonesia.

Sanggar GMC Animation sebagai salah satu pihak swasta yang menangkap peluang usaha pada sektor animasi perlu meningkatkan sarana dan prasarana yang memadai serta rekrutmen pelatih/instruktur yang lebih banyak dan berpengalaman. Kerjasama dengan industri-industri animasi dan animator-animator yang sudah berhasil atau terkenal perlu ditingkatkan.

Untuk penelitian lebih lanjut disarankan bahwa hasil penelitian ini dapat sebagai informasi awal dan selanjutnya peneliti serupa dapat mencarikan solusi-solusi agar GMC Animation Solo dapat berkembang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Ilham.(2009). *Analisis Peluang Usaha Industri Animasi*. Binus : Jakarta
- Bungin, B.(2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*.PT. Rajagrafindo Persada : Jakarta
- Rachman, Faizal, dkk.(2015). *Perencanaan Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*, PT. Republik : Jakarta
- Hadi, Salihul. (2011). *Strategi Program Komunikasi Korporasi*. Jurnal Studi Komunikasi dan Media: Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Jakarta
- Moleong, Lexy J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Prasetya, Budi dan Subandi. (2013). *Analisis Kebutuhan Pasar Tenaga Kerja Subsektor Industri Animas dalam Konteks Industri Kreatif di Kota Semarang*. Jurnal Admisi & Bisnis Versi Online : Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Semarang
- Suharso dan Ana Retno N. (2001) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Widya Karya: Semarang
- Tony White.(2013). *How To Make Animated Films*, Burlington, Focal Press

WEBTOGRAFI

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.70 Tahun 2013. Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- <https://urip.files.wordpress.com/2013/.../> (27 November 2017)
- Tri, Elisabeth , (2007) materi Pasar Tenaga Kerja
- <https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/sumberbelajar/tampil/Pasar-Tenaga-Kerja-2007/konten2.html>