

BAB IV SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dengan cara menganalisis serta untuk menjawab rumusan masalah dengan metode kuesioner yang didapat dari responden yaitu para animator yang bekerja di Studio Motion Circus Animation, dapat disimpulkan bahwa konsumsi anime memberi dampak terhadap animator dalam proses produksi, namun tidak sepenuhnya membentuk orientasi karier mereka secara personal. Secara umum penelitian ini berfokus terhadap pengalaman konsumsi anime oleh individu animator, terutama pada nilai-nilai kerja Jepang yang dirasakan responden dalam pekerjaan sehari-hari, terhadap orientasi karier mereka sebagai seorang animator.

Terkait dengan pengalaman konsumsi anime dapat memengaruhi minat dan orientasi karier animator di Studio Motion Circus Animation, ditemukan bahwa pengalaman konsumsi anime memberikan manfaat yang cukup beragam bagi animator, khususnya dalam hal pembelajaran teknik animasi dan gaya visual. Namun demikian, manfaat tersebut tidak terlalu berpengaruh dalam membentuk orientasi karier animator secara personal. Mayoritas responden menyatakan bahwa anime tidak terlalu memengaruhi identitas mereka sebagai animator, dan sebagian besar menyatakan bahwa anime bukan alasan utama mereka memilih profesi sebagai animator. Selain itu, jalur pengembangan kemampuan animator lebih banyak bersumber dari bimbingan senior dan rekan kerja di studio, dibandingkan dari konsumsi anime secara langsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun anime berperan sebagai salah satu sumber pembelajaran, perannya dalam membentuk *career story* dan *vocational identity* animator Motion Circus Animation, sebagaimana digambarkan dalam teori Konstruksi Karier, tidak sekuat dengan pemikiran awal pada tahap awal penelitian.

Terkait dengan bagaimana pengalaman konsumsi anime dan budaya kerja Jepang dapat memengaruhi proses produksi di Studio Motion Circus Animation, ditemukan hasil yang berbeda dengan temuan pada rumusan masalah pertama. Mayoritas responden menyatakan bahwa terlepas dari perbedaan teknik antara

animasi 2D Jepang dan animasi 3D yang diproduksi studio, terdapat nilai kerja dari industri anime Jepang yang tetap dirasakan relevan dalam praktik produksi mereka sehari-hari, dengan *kaizen* dan *hourensou* sebagai nilai yang paling banyak dirasakan. Temuan ini tetap konsisten meskipun mayoritas responden menyatakan tidak mengetahui adanya kerja sama formal antara Motion Circus Animation dengan studio animasi Jepang, menunjukkan bahwa relevansi nilai kerja Jepang tersebut dirasakan secara tidak langsung oleh animator dalam pekerjaan mereka, terlepas dari pengetahuan mereka mengenai kerja sama institusional tersebut. Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa peran anime dan budaya kerja Jepang termanifestasi secara lebih kuat pada dimensi praktik kerja dan proses produksi, dibandingkan pada dimensi pembentukan identitas personal dan motivasi awal pemilihan karier animator Motion Circus Animation.

