

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri animasi merupakan bagian dari salah satu subsektor ekonomi kreatif yang mempunyai potensi tinggi. Berdasarkan data Outlook Ekonomi Kreatif 2017 yang merupakan hasil kerja sama antara Bekraf dan BPS menunjukkan bahwa kontribusi subsektor Film, Animasi, dan Video mempunyai pertumbuhan yang sangat pesat dengan laju pertumbuhan sebesar 6,68 persen pada tahun 2015 dan naik menjadi 10,09 persen pada tahun 2016 (Beritasatu, 2018).

Dalam pembuatan-nya, animasi membutuhkan banyak orang dari berbagai divisi untuk membuat sebuah film dari awal. Salah satu-nya adalah *modeler* yang merupakan seseorang yang menciptakan atau membangun semua karakter maupun dunia yang ada dalam sebuah film animasi. Salah satu studio yang membuka lowongan magang untuk menjadi *modeler* adalah Maxx Animation yang merupakan anak perusahaan dari Lippo Group. Lippo Group yang merupakan salah satu industri jasa terbesar di Asia tenggara membuat Maxx Animation menjadi studio yang memiliki koneksi yang luas serta jalur pelayanannya sendiri walaupun Maxx Animation masih tergolong studio animasi yang baru berdiri pada tahun 2017 (Maxx Animation, 2017).

Maxx Animation yang terletak pada Mochtar Riady Institute for Nanotechnology, Jln. Boulevard Jend Sudirman 1688, Lippo Karawaci, Tangerang menyediakan tempat yang strategis serta mudah dijangkau dari tempat kediaman penulis. Selain itu, Maxx Animation mempunyai portofolio serta proyek kerja yang berkualitas dan dapat bersaing dengan studio-studio besar sekalipun di Indonesia. Penulis berharap dapat mengembangkan ilmu dan wawasan dalam hal modeling selama melaksanakan program magang disana.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu yang didapat di perkuliahan untuk dapat menyelesaikan pekerjaan di dunia industri.
2. Mengenal dan memahami cara kerja di dunia industri.
3. Mempelajari etika dan disiplin dalam bekerja.
4. Mendapatkan pengalaman sebelum memasuki dunia kerja yang sebenarnya.
5. Menambah koneksi dengan insan-insan yang sudah berkecimpung dalam dunia animasi.
6. Memenuhi mata kuliah magang sebagai prasyarat kelulusan mahasiswa.

1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Penulis melamar magang sebagai seorang *modeler* pada Maxx Animation dengan mengirimkan *email* pada hari Selasa tanggal 23 Juli 2019. Isi email tersebut yaitu surat pengantar magang dari Universitas Multimedia Nusantara, surat lamaran magang, dan portofolio dalam wujud video berdurasi 1 menit 7 detik. Pada jam 01.49 hari yang sama, penulis dikontak oleh Ibu Rizka Nadya Putri selaku *production manager* dari Maxx Animation melalui aplikasi *WhatsApp*. Ibu Nadya memastikan durasi magang yang ingin penulis capai dan kapan dapat memulai masa magang di Maxx Animation. Setelah perbincangan tersebut, disepakati bahwa durasi magang yang akan dijalani yaitu selama 3 bulan dan dimulai sejak tanggal 1 Agustus 2019.

Pada tanggal 26 Juli 2019, penulis dikontak melalui telepon oleh Bapak Vidi Gilang selaku *Human Resource Departement* dari Maxx Animation. Bapak Vidi kembali memastikan program magang yang akan dijalani penulis dan akan memberitahu berkas-berkas yang harus dibawa pada tanggal 1 Agustus lebih lanjut melalui *email*. *Email* dari Bapak Vidi Gilang diterima pada tanggal 29 Juli 2019, yang berisi berkas yang harus dibawa, surat penerimaan program magang, serta waktu pertemuannya pada jam 10 pagi tanggal 1 Agustus 2019. Berkas yang

harus dibawa yaitu fotokopi KTP, fotokopi kartu mahasiswa, dan surat pengantar magang dari Universitas.

Pada hari perjanjian yaitu tanggal 1 Agustus, penulis bertemu dengan Bapak Vidi Gilang selaku HRD yang menjelaskan secara singkat mengenai Maxx Animation. Selanjutnya, penulis diberikan sebuah surat perjanjian kerja magang yang perlu ditandatangani oleh penulis. Isi surat itu salah satunya adalah penentuan waktu kerja magang yang dimulai dengan kontrak 3 bulan dari tanggal 1 Agustus 2019 sampai tanggal 31 Oktober 2019 di Maxx Animation. Maxx Animation menetapkan waktu kerja dari hari senin sampai hari jumat dengan jam kerja dari jam 10.00 sampai 19.00 dengan istirahat 1 jam pada jam 12.00 sampai 13.00. Bapak Vidi Gilang kemudian memperkenalkan penulis kepada beberapa atasan pada Maxx Animation yaitu, Bapak James Wang dan Raymond Wang. Penulis ditempatkan pada meja yang sudah disediakan sebelum bertemu dengan *supervisor* penulis yang bernama Kevin Wijaya selaku *Lead Modeler* dan Franciska Angelina sebagai Koordinator divisi Asset, serta anggota divisi Asset lainnya.

Sebelum memulai pekerjaan yang akan diberikan, penulis diperlukan untuk menggunakan aplikasi yang akan digunakan untuk berkomunikasi dengan sesama anggota dalam divisi asset dan seluruh pekerja di Maxx Animation. Setelah itu penulis dapat memulai pekerjaan yang telah diberikan, dimana pekerjaan yang dilakukan menggunakan program Maya, *Photoshop*, serta *Substance Painter*.