

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi sangat erat kaitannya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, mulai sejak abad ke-20. E.L. Doctorow pembuat buku *flipbook* menyadari pentingnya pengaruh seorang *animator* dalam menentukan esensi dari gerakan yang diciptakannya dalam rangkaian gambar bergerak (Wells, 1998)

Oleh karena menyadari pentingnya animator dalam menentukan kualitas suatu film, penulis yang didorong oleh rasa ingin tahu mengenai kondisi dan standar kualitas animasi buatan *animator* Indonesia memilih kerja magang sebagai animator pada sebuah studio animasi. Telah banyak animator Indonesia yang sukses dengan karirnya di luar negeri dengan karya-karyanya yang telah diakui dunia (Imron, 2016). Andre Surya, seorang animator Indonesia yang telah ikut serta dalam pembuatan film Hollywood *Transformers* (Saputra, 2019).

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Proses kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis di Maxx Animation dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada program studi Film dan Televisi di Universitas Multimedia Nusantara, serta merupakan proses untuk mempersiapkan mahasiswa untuk dapat melakukan praktik kerja di industri animasi.

Penulis juga bermaksud untuk menambah wawasan mengenai teknik serta prosedur dalam proses produksi film animasi, terutama dalam bidang perancangan gerak (*animating*) untuk kemudian diimplementasikan dalam proses produksi animasi untuk tugas akhir yang masih dalam tahap perancangan disaat laporan ini dibuat. Oleh karena maksud dan tujuan yang telah disampaikan, penulis bekerja di dalam departemen animasi sebagai seorang animator dalam kerja magangnya di Maxx Animation.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam runtutan prosedur kerja magang, penulis mendapatkan kontak informasi mengenai Maxx Animation dari halaman *web* di internet. Penulis mengirimkan surat lamaran magang, surat pengantar dari kampus, *curriculum vitae* dan portofolio sebagai animator melalui *e-mail*.

Beberapa hari setelah mengirim lamaran melalui e-mail penulis mendapatkan pesan dari Bu Nadya Putri, *Project Manager* Maxx Animation yang berisi undangan untuk datang ke Gedung Mochtar Riady Institute of Nanotechnology yang berlokasi di Jl. Boulevard Jend. Sudirman 1688, Lippo Karawaci, Tangerang, Banten untuk memulai kerja magang pada tanggal 5 Agustus 2019. Maxx Animation mengirimkan surat tanda telah diterima magang setelah penulis setuju untuk bergabung. Namun dikarenakan adanya kendala teknis karena adanya pemadaman listrik di wilayah Tangerang, undangan diundur ke tanggal 6 Agustus 2019. Setelah diperkenalkan dengan tempat kerja Maxx Animation.

Penulis menandatangani surat kerja untuk memulai kerja magang di Maxx Animation setiap hari Senin - Jumat, mulai dari pukul 10.00 sampai dengan 19.00 WIB. Dalam jam kerja karyawan memiliki waktu istirahat makan siang pada pukul 12.00 – 13.00 WIB. Dalam kerja magangnya penulis diberikan fasilitas berupa sebuah PC dengan dual monitor lengkap dengan keyboard dan mouse, serta *drawing tablet*. Kantor Maxx Animation dilengkapi dengan dispenser air, kulkas, serta teh dan kopi yang bebas dinikmati oleh karyawan. Tidak terdapat peraturan tertulis mengenai etika berpakaian di kantor, penulis selalu mengenakan kemeja, celana panjang, dan sepatu, menyesuaikan tata cara berpakaian karyawan yang bekerja di Maxx Animation.