

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi sering dikenal dengan istilah gambar yang bergerak untuk menceritakan sebuah kisah baik secara 2D maupun 3D. Seiring dengan berkembangnya zaman dan juga teknologi, film animasi yang dulunya hanya diminati oleh anak kecil semakin berkembang dan diminati oleh orang dewasa karena cerita dan visual yang semakin menarik dan canggih (Aziz, 2019). Termasuk juga untuk penulis yang dari kecil sudah menyukai film - film animasi dan turut mengikuti perkembangannya hingga sekarang. Karena itulah penulis memilih berkuliah dan mengambil magang dibidang animasi, agar bisa mempelajari hal - hal baru mengenai animasi.

Tahun ke tahun film animasi semakin dikenal luas dan mampu masuk dan menyaingi *genre-genre* film lainnya di *Hollywood*. Hal ini membuktikan bahwa animasi dapat menjadi sebuah bisnis yang sangat menguntungkan. Penggambaran kreatifitas dengan unsur imajinatif menjadi salah satu daya tarik tersendiri bagi film animasi. Animasi juga tidak hanya sebatas film, namun bisa juga merambah ke dunia game dan periklanan. Untuk itu penulis melihat bahwa prospek dunia animasi sangatlah baik untuk ke depannya.

Banyak sekali ilmu yang penulis terima selama melangsungkan perkuliahan, sehingga bisa membantu penulis dalam memahami dan mengerjakan pekerjaan mendasar yang diberikan saat penulis melakukan magang. Beberapa mata kuliah yang sangat membantu ialah *Introduction to CGI, Animation Fundamentals, Animation Production, Narrative Animation Production*, dan masih banyak lainnya. Penulis diterima melakukan magang di Lanting Animation dan diterima dibagian divisi *Creative staff*. Divisi *Creative staff* sendiri ialah sebuah divisi yang hanya ada di Lanting Animation saja, dimana mencakup pekerja dan mahasiswa yang sedang melakukan magang di Lanting Animation. *Creative staff* biasanya akan menerima arahan serta tugas yang langsung akan diberikan oleh

pekerja seni dengan jabatan di atasnya seperti *director*, *lead animator*, dan *staff social media*.

Penulis merasa sangat tertarik melakukan proses magang di Lanting Animation, terlebih karena awalnya penulis ingin mencari perusahaan yang memiliki bidang ilustrasi. Banyaknya karya serta proyek-proyek yang sudah diambil oleh Lanting Animation juga menjadi salah satu daya tariknya. Lanting Animation memberikan banyak ruang untuk penulis dan anak magang lainnya untuk turut belajar dan berkembang bersama sehingga magang terasa sangat menyenangkan. Penulis merasa sangat senang saat diterima di Lanting Animation dikarenakan nilai kekeluargaan serta komunikasi antar pekerja yang sangat erat membuat penulis dan beberapa peserta magang yang lain menjadi sangat nyaman dan dapat menyerap ilmu yang diberikan dengan lebih baik.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari magang ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pengerjaan Animasi 2D di Lanting Animation.
2. Mengetahui struktur dan tanggung jawab dalam pekerjaan animasi 2D masing-masing divisi di Lanting Animation.
3. Mengembangkan dan menerapkan ilmu dan pengalaman yang penulis terima dalam industri animasi yang profesional.
4. Menjadi salah satu syarat lulus untuk menerima gelar S-1 di Universitas Multimedia Nusantara

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang sebagai *creative staff* di Lanting Animation berlangsung selama 3 bulan, dimulai dari tanggal 15 september 2020 sampai 15 desember 2020. Jam masuk Lanting terhitung dari jam 10:00 sampai jam 18:00 dengan satu jam istirahat. Dikarenakan situasi di Jakarta yang sedang dilanda pandemi maka kegiatan magang yang saya lalui berbasis bekerja dari rumah melalui *WhatsApp* dan juga aplikasi *Zoom* dan *Asana*.

Awal penulis mengetahui tentang Lanting Animation berawal dari teman penulis, dikarenakan sudah beberapa perusahaan yang penulis lamar tak kunjung memberikan balasan, teman penulis memberikan penulis saran untuk mencoba melamar di Lanting Animation terlebih saat mengetahui penulis memiliki ketertarikan di dunia animasi khususnya ilustrasi. Tak lama setelah penulis mengirim surat lamaran magang, pihak Lanting Animation segera memberikan penulis balasan dan penulis bisa mengikuti tahap seleksi. Terdapat beberapa pilihan awal untuk melakukan seleksi yaitu motion graphic, ilustrasi dan animasi 2D frame by frame. Tentunya saya memilih mencoba tes ilustrasi, dan penulis diharapkan menggambar orang utan bebas menggunakan style apapun dengan *deadline* yang bertepatan dihari ulang tahun penulis yaitu 24 Agustus 2020.

Pada tanggal 1 september Lanting mengirim email untuk melanjutkan tes ketahap wawancara, wawancaranya sendiri dilakukan oleh salah satu pendiri Lanting yaitu Firman Widyasmara. Wawancara berlangsung sangat santai dan bersahabat, membuat penulis menjawab pertanyaan - pertanyaan yang ada dengan baik dan tidak terlalu gugup. Dikarenakan kesibukan yang ada, pihak Lanting Animation sedikit terlambat mengumumkan apakah penulis diterima atau tidak. Namun tepat tanggal 15 september penulis mendapat balasan bahwa penulis diterima menjadi salah satu mahasiswa magang di Lanting Animation dan bisa langsung mulai bekerja.