

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu bentuk seni dengan proses menggambar serta fotografi untuk seorang karakter, seekor hewan, maupun sebuah objek tertentu-secara berturut-turut untuk menciptakan gerakan yang hidup. Animasi sama-sama sebuah seni dan kerajinan, dimana *cartoonist*, *illustrator*, *screenwriter*, *musician*, *fine artist*, dan *motion picture director* menggabungkan keahlian mereka untuk membentuk artis baru yaitu animator (Blair, 1994).

Seni dalam animasi itu unik. Karena animator membawa kehidupan pada gambaran mereka sehingga dapat menciptakan jiwa dan ekspresi tertentu. Animasi pun sangat luas dan masih banyak bentuk lainnya yang belum dieksplor. Saat ini animasi sendiri jauh lebih populer daripada sebelumnya, hal ini menyebabkan banyak teknik dan metode baru dalam membuat animasi. Pembuatan karakter, *style*, dan *background design* pun semakin beragam. Beberapa jenis animasi hingga saat ini yaitu *traditional animation (cel animation)*, *2D animation*, *3D animation*, *stop motion*, *motion graphic*, dan yang lainnya.

Di Indonesia sendiri, perkembangan industri animasi sudah mulai berani dan tidak hanya digunakan untuk hiburan semata. Perkembangan animasi di Indonesia telah banyak digunakan sebagai media promosi, konten edukasi, dan yang lainnya.

Pada tahun 2023, penulis berkesempatan untuk melaksanakan magang di HW Group setelah mendapatkan informasi bahwa perusahaan ini membutuhkan animator untuk kebutuhan video musik serta media promosi yang akan disebar pada *platform* tertentu. HW Group merupakan sebuah perusahaan Indonesia yang bergerak di bidang *lifestyle entertainment* dan memiliki berbagai macam *outlet* yang berbeda-beda. Penulis memutuskan untuk menambah pengalaman pada perusahaan ini karena HW Group merupakan salah satu perusahaan cukup besar di Indonesia sehingga akan melatih kemampuan animasi dan kerja sama penulis dalam

sebuah tim. Selain itu HW Group sendiri merupakan perusahaan yang mengikuti perkembangan era digital sehingga penulis akan mendapatkan kesempatan dalam mengembangkan animasi saat ini, terutama dalam media promosi.

Kesempatan magang ini penulis gunakan untuk menunjukkan kemampuan yang telah didapat saat menjalani perkuliahan sebagai mahasiswa animasi. Dengan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang baik kepada perusahaan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memiliki minat di bidang gambar bergerak sejak duduk di bangku SMA, sehingga memutuskan untuk melanjutkan perguruan tinggi dengan jurusan film peminatan animasi. Pada semester 7 penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan magang bagian 2D *animator* di HW Group sebagai salah satu syarat kelulusan. Dengan adanya kesempatan tersebut, penulis berharap akan mendapatkan pengalaman mengenai dunia pekerjaan secara profesional sekaligus mengembangkan kemampuan *hardskill* dan *softskill*.

Penulis melaksanakan magang sebagai 2D *animator* untuk mendalami skill yang telah didapatkan selama perkuliahan, terutama dalam menggunakan *software* Toon Boom, Adobe After Effect, dan Adobe Photoshop. Adapun tugas 2D *animator* di HW Group ialah membuat animasi untuk keperluan visual perusahaan mulai dari membuat musik video, konten, dan lain-lainnya. Pada era digital saat ini, berbagai macam sektor industri mulai mengandalkan teknologi untuk memperluas bisnisnya, terutama dalam media promosi. Penulis ingin memberikan kontribusi di HW Group dengan menciptakan visual animasi yang apik agar semakin banyak masyarakat yang tertarik dengan bisnis HW Group.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan informasi mengenai adanya lowongan magang bagian animasi dari teman. Tertarik dengan adanya lowongan tersebut, penulis segera

menghubungi supervisor yang menaungi departemen bagian animasi pada tanggal 16 Juni 2023. Setelah mengirimkan portofolio, *showreel*, dan CV kepada supervisor, penulis menunggu keputusan lebih lanjut apakah diterima atau tidak di HW Group. Hingga pada bulan awal Agustus, penulis dihubungi oleh *Human Resource Department* untuk melakukan psikotest dan penandatanganan kontrak kerja magang pada waktu yang telah ditentukan. Setelah diterima secara resmi, penulis melakukan pengisian data-data di website Merdeka untuk keperluan magang *track 1*. Kontrak kerja magang yang telah disetujui dimulai dari tanggal 8 Agustus 2023 hingga 7 November 2023.

Penulis melakukan kegiatan magang untuk memenuhi 640 jam kerja secara *Work From Office* (WFO) selama 3 hari, dan melakukan *Work From Home* (WFH) selama 2 hari, dengan jadwal kerja dari hari Senin hingga Jumat, pukul 08.00-17.00 WIB dan waktu istirahat pada pukul 12.00-13.00 WIB. Prosedur pelaksanaan kerja magang secara WFO dilakukan dengan cara selalu berdiskusi dan bekerja sama dalam tim secara tatap muka. Untuk prosedur pelaksanaan kerja magang secara WFH dilakukan dengan mengirimkan *update* kerjaan serta revisi melalui aplikasi Discord.

Sebelum melaksanakan magang tersebut, penulis melakukan pembekalan magang untuk mendapatkan surat sebagai salah satu syarat magang. Pembekalan ini berguna untuk mengetahui informasi lebih lanjut dan apa saja yang harus dilakukan selama menjalankan magang. Lalu setelah magang selesai, penulis melakukan sidang akhir untuk menyampaikan, melaporkan, dan mempertanggungjawabkan hasil kerja selama magang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A