

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan media yang memberikan tayangan adegan gambar bergerak dan bersifat manipulatif karena membuat gambar seolah terlihat hidup. Pada era sekarang, animasi menjadi salah satu media yang dimanfaatkan untuk berbagai bidang. Beberapa contohnya seperti pada dunia hiburan, pendidikan, dan periklanan. Konsep animasi sudah ditemukan dari tahun 3000 SM. Dengan adanya penemuan peninggalan berupa mangkuk yang terbuat dari tanah liat dengan adanya lukisan kambing yang dilukis seperti gerakan. Lalu penemuan salah satu karya Leonardo da Vinci yaitu "*Vitruvian Man*" gambar laki-laki dengan berbagai pose gerakannya pada tahun 1500 SM. Lalu, Animasi pertama diciptakan oleh seniman yang berasal dari Amerika Serikat yang bernama James Stuart Blackton pada tahun 1906. Animasi tersebut diberikan judul "*Humorous Phase of Funny Face*" dan dilanjutkan dengan animasi keduanya pada tahun 1908 yang berjudul "*Fantasmagorie*". Pada era sekarang, animasi memiliki banyak jenis seperti *Motion Graphic*, *2D animation*, *3D animation*, *stop motion*, dan *traditional animation*.

Pada bulan Agustus tahun 2023, penulis mengikuti magang yang diwajibkan dan mendapatkan kesempatan untuk magang di PT. Aneka Bintang Gading atau dikenal juga sebagai HWG. HWG merupakan Perusahaan yang berasal dari Indonesia dan berdiri di industri *lifestyle entertainment*. HWG memiliki berbagai macam *outlet* dengan konsep yang berbeda-beda. Contohnya seperti Atlas dengan konsep *Beach club*, Helen's dengan konsep *Live music*, H Club dengan konsep *Clubbing*. Alasan mengapa penulis memutuskan untuk masuk ke dalam perusahaan tersebut karena HWG merupakan salah satu perusahaan yang besar di Indonesia dan juga perusahaan tersebut sedang membutuhkan *animator* sehingga perusahaan HWG menjadi tempat yang cocok untuk menambahkan pengalaman dalam bidang animasi dari penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memiliki kemampuan dalam membuat animasi 2D yang dikembangkan selama 6 semester. Penulis memiliki kewajiban untuk mengikuti magang sebagai syarat kelulusan di semester 7. Pada waktu yang sama, Perusahaan HWG membutuhkan beberapa *animator* untuk memenuhi kebutuhan *marketing* dan juga pembuatan *Music Video*. Penulis tertarik untuk mengajukan magang di Perusahaan HWG dengan harapan dapat membantu perusahaan untuk menyajikan animasi yang berkualitas dan menambah pengalaman baik secara profesionalitas dalam bekerja dan juga pengalaman dalam bidang animasi dari penulis

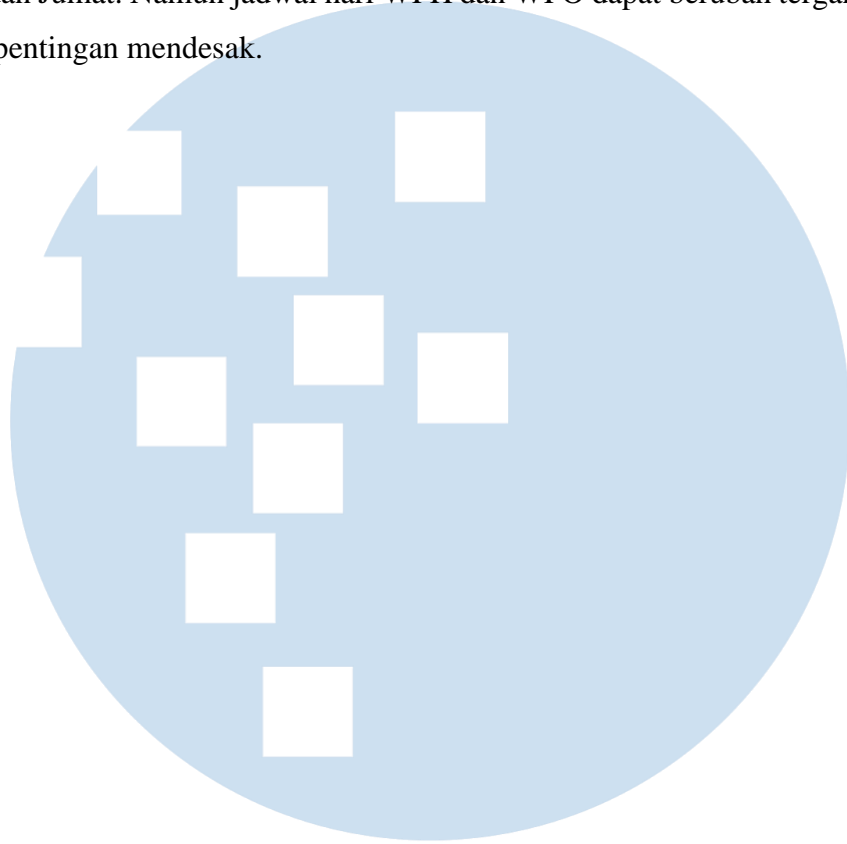
Selama masa magang berjalan, penulis berharap mampu menambahkan pengalaman dan juga profesional dalam kemampuan animasi terutama dalam menggunakan *software* yang sudah dipelajari selama di perkuliahan. Penulis juga berharap dapat memiliki wawasan yang lebih luas lagi setelah menyelesaikan magang dengan mempelajari divisi pekerjaan lainnya sehingga penulis memiliki ilmu yang lebih luas. Untuk saat ini, penulis memiliki beberapa pekerjaan yang dipercayai untuk dipegang oleh penulis. Pekerjaannya berupa *Director*, *storyboard artist*, dan *animator*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan informasi tentang adanya lowongan pekerjaan untuk magang di perusahaan HWG melalui teman. Penulis segera menghubungi supervisor pada tanggal 16 Juni 2023, lalu memberikan dokumen berupa CV, Showreel, dan juga portfolio. Pada awal Agustus, *Human Resources Department (HRD)* dari perusahaan HWG menghubungi penulis untuk melakukan tanda tangan kontrak dan juga untuk melakukan psikotes.

Untuk memenuhi 800 jam kerja magang, penulis bekerja secara WFO (*Work from office*) selama 3 hari dan 2 hari kerja secara WFH (*Work from Home*). 1 hari kerja dihitung selama 9 jam belum termasuk hari lembur. Penulis melakukan WFO pada hari Senin, Selasa, dan Kamis. Untuk bekerja secara WFH dilakukan pada hari

Rabu dan Jumat. Namun jadwal hari WFH dan WFO dapat berubah tergantung jika ada kepentingan mendesak.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA