



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT. Kumata Indonesia atau yang biasa disebut sebagai Kumata Studio merupakan studio yang bergerak di bidang animasi, khususnya pada *2D animation* dan berdomisili di Bandung. Melihat berbagai karya yang telah diproduksi oleh Kumata Studio penulis, merasa tertarik untuk belajar lebih dalam dan mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari selama masa kuliah pada industri kreatif. Penulis sendiri memiliki ketertarikan pada animasi 2D dan harus memenuhi persyaratan kampus untuk menjalani kerja magang. Oleh sebab itu penulis memilih Kumata Studio sebagai tempat untuk menjalani kerja magang. Penulis berharap untuk bisa memahami bagaimana bekerja dalam suasana nyata di industri kreatif, mengembangkan kemampuan diri, wawasan, serta ilmu dalam animasi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Untuk memenuhi mata kuliah magang, penulis berniat untuk memahami lebih dalam tentang *storyboard* pada animasi 2D serta mempelajari proses kerja nyata di industri kreatif. Penulis ingin mengembangkan dan menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama belajar di Universitas Multimedia Nusantara dan mencari pengalaman baru dari situasi industri kreatif secara langsung.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pertama penulis mencari informasi tentang tempat magang yang sedang membuka slot magang. Setelah memilah-milah informasi mengenai tempat magang, penulis meminta KM-01 kepada pihak Universitas Multimedia Nusantara. Setelah mengisi KM-01 disetujui, penulis meminta KM-02 yang berupa surat pengantar untuk dilampirkan bersama email lamaran. Kemudian penulis melamar dengan mengirimkan CV, portofolio, dan KM-02 ke beberapa studio. Setelah menunggu

balasan dari tiap studio, pihak Kumata Studio memberikan konfirmasi lebih cepat dibandingkan studio lainnya. Akhirnya diputuskanlah melalui email bahwa penulis akan melakukan periode magang dari Senin, 6 Maret 2017 – Selasa, 6 Juni 2017 di Kumata Studio.

Pada minggu pertama penulis dimasukkan kedalam divisi animasi dan diberikan pengenalan *software* yang belum penulis ketahui sebelumnya. Namun diminggu kedua penulis dipindahkan ke divisi *storyboard*, karena divisi tersebut kekurangan orang. Penulis kemudian berada di divisi *storyboard* sampai akhir periode magang. Jam kerja Kumata Studio dimulai pukul 08.00 sampai dengan pukul 17.00 disertai dengan waktu istirahat makan siang pukul 12.00 sampai pukul 13.00. Untuk masalah lembur, Kumata Studio menyiapkan waktu istirahat makan malam sekitar pukul 19.00 atau 20.00. Absensi dilakukan secara manual melalui KM-04 dan dipantau oleh pembimbing lapangan yang akan menandatangani kehadiran penulis setiap harinya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA