



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Norman McClaren (2013) menyatakan bahwa animasi bukanlah karya lukis gambar yang digerakkan, melainkan lebih kepada seni gerakan yang digambar. Industri animasi di Indonesia masih berada di tahap permulaan dan didominasi oleh gaya 3D, oleh karena itu gaya animasi 3D menjadi animasi yang banyak dinikmati oleh masyarakat Indonesia, contohnya seperti animasi series “Adit Sopo Jarwo”. Namun terlepas dari gaya animasi 3D, film “Juki the Movie” sempat melesat ke dunia hiburan dan ditayangkan di bioskop Indonesia. Dari film “Juki the Movie” tersebut penulis menjadi lebih terinspirasi dengan gaya animasi 2D serta ingin mendalami cara pembuatannya. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk melakukan kerja praktek magang di PT. Kumata Indonesia yang memakai gaya 2D dan sekaligus kreator dari film “Juki the Movie”.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di Kumata Studio dengan maksud dan tujuan untuk syarat lulus mata kuliah Internship, menambah pengalaman dan pengetahuan akan proses produksi animasi, dan sekaligus menambah relasi dengan orang-orang yang berada dalam industri animasi Indonesia.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang yang dijalani penulis di Kumata Studio sebagai animator berlangsung selama 3 bulan, dimulai dari tanggal 1 Agustus sampai 1 November 2019. Dalam periode tersebut waktu efektif kerja yang diberikan adalah 5 hari, dari hari Senin hingga Jumat pada pukul 08.00 – 17.00 WIB. Total waktu efektif kerja adalah 8 jam/hari dengan porsi istirahat 1 jam dimulai dari pukul 12.00 - 13.00 WIB. Namun pada hari Jumat terdapat selisih jam efektif bekerja yaitu 1 jam, dikarenakan waktu istirahat yang biasanya 1 jam menjadi 2 jam, sehingga waktu efektif bekerja menjadi 7 jam. Terkadang juga terdapat jadwal kerja di luar 5 hari efektif, yaitu pada hari Sabtu yang dimulai pada pukul 09.00 – 17.00 WIB.

Berikut adalah prosedur yang dilakukan oleh penulis dari awal sampai akhir kerja magang :

1. Penulis melakukan beberapa riset terlebih dahulu terhadap beberapa perusahaan yang bergerak di bidang animasi 2D dan sedang membutuhkan internship untuk pekerjaan ilustrasi dan animator.
2. Penulis menuliskan nama-nama perusahaan yang dinilai berpotensi dalam Formulir Pengajuan Kerja Magang (KM 1). Setelah itu formulir tersebut ditandatangani oleh pembimbing akademik, koordinator magang, serta ketua program studi.
3. Formulir KM 1 yang telah lengkap dan disetujui lalu diajukan kepada Admin Fakultas Seni dan Desain (FSD) untuk masuk keproses selanjutnya yaitu Surat Pengantar Kerja Magang (KM 2).
4. Penulis mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV), portofolio karya, dan surat KM 2 kepada perusahaan yang dituju melalui *website* perusahaan dan juga *e-mail*.
5. Penulis mendapat respon berupa *e-mail* dari perusahaan yang berisi tentang Surat Pernyataan Kerja Magang dengan periode 1 Agustus sampai 1 November 2019 yang telah disepakati oleh kedua pihak.
6. Surat Pernyataan Kerja Magang yang telah diterima melalui *e-mail* lalu diajukan kepada pihak UMN untuk mendapatkan Kartu Kerja Magang (KM 3), Kehadiran Kerja Magang (KM 4), Laporan Realisasi Kerja Magang (KM 5), Penilaian Kerja Magang (KM 6), dan Lembar Verifikasi Laporan Peserta Magang (KM 7).
7. Penulis melaksanakan kerja magang di Kumata Studio dari tanggal 1 Agustus sampai 1 November 2019.