



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

Animasi saat ini mulai banyak merajai pasar di Indonesia. Lihat saja iklan-iklan di televisi sekarang semakin banyak yang menggunakan animasi, belum lagi film-film animasi karya anak bangsa yang mulai rutin ditayangkan di televisi seperti Adit Sopo Jawo, Bo Boi Boy, dan Keluarga Somat. Kesadaran masyarakat Indonesia akan karya animasi mulai meningkat.

Melihat peluang yang ada, banyak perusahaan animasi di Indonesia yang sudah berdiri saat ini, contohnya Kumata Studio, Infinite, Evod, Anantarupa dan tidak lupa disebutkan, *Manimonki Studios*.

Pada awalnya penulis memang mencari perusahaan animasi yang membuka lowongan khususnya dibidang 2D animasi sesuai dengan kemampuan yang dikuasai dan diminati. Kemudian setelah mencari tahu dari berbagai sumber dan melihat lowongan yang ada, penulispun mulai melamar ke beberapa perusahaan studio animasi. Beruntung *Manimonki Studios* membalas email dengan cukup cepat dan singkat cerita setelah melalui proses wawancara, penulispun mulai melakukan kerja magang pada studio tersebut pada tanggal 6 Februari 2017 lalu.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang adalah mata kuliah yang wajib ditempuh sebagai salah satu syarat kelulusan dengan bobot 4 sks, yang menjadikan mata kuliah ini sangat penting. Pada mata kuliah ini mahasiswa dituntut untuk keluar dari zona nyaman dan mulai bekerja secara nyata dalam sebuah perusahaan. Mahasiswa mempraktikkan apa saja yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan di kampus, sambil juga belajar hal-hal baru dari dunia kerja yang tidak didapatkan dalam mata kuliah lainnya.

Bagi penulis sendiri mata kuliah ini merupakan kesempatan untuk mengenal lapangan kerja yang akan ditempuh setelah lulus nanti. Selama masa

bekerjapun penulis memperlajari bahwa animasi tidak hanya dapat berupa film tetapi juga dapat digunakan untuk aplikasi. Di Manimonki Studios penulis banyak difokuskan untuk pengerjaan animasi aplikasi anak.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Magang

Sekitar awal Februari 2017 penulis mengirimkan email kepada contact person yang dilampirkan pada iklan lowongan di *facebook* yang beralamatkan Angga_kresna@yahoo.co.uk, yang dibalas beberapa jam kemudian. Tanggal 3 Februari 2017 melakukan wawancara langsung dengan direktur dari Manimonki. Penulis mulai kerja tanggal 6 Februari 2017 sampai dengan 6 Mei 2017. Jam kerja dari pukul 08.00 sampai 17.00, hari Senin sampai dengan Jumat.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah proses pelaksanaan kerja magang di Anantarupa Studio:

- a. Awal Februari penulis mengirimkan surat lamaran kepada pihak Manimonki Studios ke alamat email Angga_kresna@yahoo.co.uk.
- b. Di hari yang sama penulis mendapatkan balasan dari pihak Manimonki Studios untuk melakukan wawancara pada tanggal 3 Februari 2017.
- c. Pada tanggal 3 Februari 2017 penulis melakukan wawancara di Manimonki Studios yang bertempat di Jl. AA. GG. Naimun, Kebon Jeruk.
- d. Pada tanggal 3 Februari 2017, penulis diterima magang dan disepakati kontrak magang dimulai dari 6 Februari 2017 sampai dengan 6 Mei 2017, namun karena 6 Mei 2017 jatuh pada hari sabtu, maka secara nyata penulis terakhir bekerja pada tanggal 5 Mei 2017.
- e. Selama periode 6 Februari 2017 sampai 6 Mei 2017, pelaksanaan kerja magang dilakukan dibawah bimbingan Mulky Taufan Akbar selaku *visual developer*.

- f. Setelah menyelesaikan kerja magang penulis menyusun laporan magang di bawah bimbingan Kus Sudarsono. S.E., M.Sn.