



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

Dalam perkataan Babbitt yang dikutip oleh Williams (1957, hlm. 114), animasi adalah media penceritaan yang luar biasa, dimana kita bisa meyakinkan manusia akan sesuatu dengan menggambarkan hal yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata. Seperti yang dikatakan oleh Jones dan Oliff (2007, hlm. vi), teknik animasi dua dimensi memberikan fleksibilitas serta kemudahan dalam pembentukan *exaggeration* pada tokoh yang sulit dilakukan dalam teknik animasi tiga dimensi ataupun *stop-motion*.

Sejak pertama kali membuat Tugas Akhir dalam masa perkuliahan, penulis sudah tertarik dengan teknik animasi dua dimensi tradisional. Selain itu, penulis pun memiliki ketertarikan yang cukup besar dalam proses pembuatan film, terutama film layar lebar, yang belum pernah dibuat penulis sebelumnya.

Penulis pertama kali mengenal tentang PT. Kumata Indonesia, atau yang lebih dikenal dengan Kumata Studio, setelah sebelumnya mengikuti *workshop* yang diadakan oleh Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Indonesia pada bulan Oktober tahun 2016. Di sana, Daryl Wilson selaku Direktur Utama menceritakan berbagai macam proyek yang telah dan akan dilakukan oleh Kumata Studio, yang kebanyakan menggunakan teknis animasi dua dimensi.

Saat mengambil mata kuliah *internship* pada semester 8, penulis mendengar bahwa Kumata Studio tengah mengerjakan proyek besar tentang film layar lebar, sehingga penulis pun memutuskan untuk memilih Kumata Studio sebagai tempat penulis melaksanakan praktik kerja magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari penulis untuk melakukan kerja magang ini adalah:

1. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds.)

2. Mempersiapkan penulis untuk menghadapi lapangan kerja dalam industri animasi selepas dari mendapatkan gelar sarjana desain.
3. Memberikan pengalaman bagi penulis tentang kondisi dari industri animasi yang ada di Indonesia.
4. Memperdalam serta mengaplikasikan pengetahuan yang telah penulis dapatkan selama menjalani kuliah di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan praktik kerja magang dari periode 1 Maret 2017 sampai dengan 31 Mei 2017, dengan total jam kerja lebih dari 320 jam. Jadwal kerja yang ditetapkan oleh Kumata Studio yaitu dari jam 08.00 pagi sampai dengan 17.00 sore, diselingi dengan isoma dari jam 12.00 sampai 13.00. Jika tuntutan mengharuskan, maka karyawan di Kumata Studio diperbolehkan untuk bekerja lebih dari jam kerja kantor yang telah ditetapkan. Dalam kondisi tertentu, karyawan diwajibkan untuk masuk pada hari Sabtu dan Minggu.

Penulis pertama kali mendengar tentang Kumata Studio dari pembicaraan dengan beberapa senior yang sebelumnya telah bekerja atau melakukan praktik magang di sana. Pada tanggal 2 Februari 2017, untuk pertama kalinya penulis mengirimkan surat lamaran kepada PT. Kumata Studio. Setelah tidak ada kabar dalam seminggu, penulis lalu meng-*follow up* dengan kembali mengirimkan surat lamaran pada tanggal 10 Februari 2017. Pada sore hari itu juga, penulis dikontak oleh Kumata Studio dan diterima bekerja mulai tanggal 1 Maret 2017. Khusus untuk pekerja magang, Kumata Studio mengharuskan pekerjanya untuk membawa pen tablet serta laptop. Penulis pun memulai praktik magang pada tanggal 1 Maret 2017, jam 08.00.

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