



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

Film animasi dikategorikan menjadi dua, yakni animasi 2D dan 3D. Animasi 2D dibuat dengan menggunakan program untuk dua dimensi, bisa berbasis vektor maupun *bitmap*. Tekniknya rapi dan mudah dipahami. (Blazer, 2016, hlm. 115).

PT Kumata Indonesia atau yang lebih dikenal dengan nama Kumata Studio merupakan salah satu studio animasi di Indonesia yang berfokus pada animasi dua dimensi. Kumata Studio yang telah berdiri sejak 2006 ini sudah banyak menciptakan berbagai animasi, baik animasi serial TV, *web series* maupun iklan animasi, dan proyek utama yang sedang mereka kerjakan saat ini yaitu animasi 2D layar lebar yang direncanakan akan keluar tahun 2017 ini.

Penulis memilih Kumata Studio sebagai perusahaan untuk menjalani program magang karena penulis memiliki ketertarikan pada animasi 2D dan ingin mengetahui *pipeline* atau tahapan kerja saat membuat animasi, terutama animasi layar lebar. Kemudian, gaya animasi yang dibuat oleh studio ini juga sesuai dengan preferensi penulis. Kumata Studio yang telah berada di industri animasi selama 11 tahun ini membuat penulis meyakini bahwa akan ada banyak hal dan wawasan yang bisa didapatkan saat bekerja bersama dengan animator profesional.

Menurut Sullivan, dkk (2008) seorang animator harus bisa menciptakan kehidupan ke dalam karakter yang dianimasikannya, dan harus bisa merasakan apa yang akan ia gambar. Penampilan luar, seperti gerakan dan gestur karakter akan mencerminkan perasaannya, maka dari itu sangat penting bagi animator untuk melakukan observasi atau studi karakter sebelum mulai membuat animasi (hlm. 68-69). Disini posisi penulis yang berperan sebagai animator ingin terus belajar sembari mengembangkan kemampuan serta menerapkan semua hal yang telah dipelajari semasa kuliah untuk diaplikasikan ke dalam dunia kerja.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Untuk memenuhi mata kuliah *Internship* sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara dan juga mempraktekkan kemampuan serta menambah ilmu terutama dalam peran penulis sebagai animator dalam dunia kerja di bidang animasi yaitu di Kumata Studio.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dimulai pada tanggal 1 Maret 2017 sampai dengan 31 Mei 2017. Kerja magang dilakukan selama 3 bulan dengan total 61 hari kerja. Kumata Studio menerapkan lima hari kerja dalam seminggu yaitu hari Senin sampai Jumat, dimulai pada pukul 08.00 dan berakhir pada pukul 17.00. Terdapat waktu istirahat makan siang dengan durasi satu jam pada pukul 12.00 sampai 13.00. Apabila studio sedang dalam kondisi mengejar *deadline*, maka pegawai magang akan dihimbau untuk pulang lebih lama dan masuk pada hari libur nasional maupun akhir pekan yaitu hari Sabtu dan Minggu. Tata cara berpakaian dalam perusahaan ini juga tidak tergolong formal, hanya wajib menggunakan pakaian (kemeja maupun kaos diperbolehkan), celana panjang serta sepatu.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dimulai dengan melakukan pemilihan studio animasi berbasis 2D yang ditulis pada KM 01 dan kemudian penulis mendapatkan KM 02 yang berisi surat pengantar magang dari universitas. Lalu pada tanggal 8 Februari 2017, penulis mengirimkan CV, *cover letter*, portofolio, surat pengantar magang serta *link* berupa *animation showreel* pada HRD Kumata Studio yaitu bapak Asep Suryana. Selang waktu 45 menit kemudian, penulis mendapatkan telepon dari beliau untuk mengkonfirmasi penerimaan penulis untuk magang di studio tersebut dan dikirim juga surat penerimaan magang dari Kumata Studio lewat *email*. Di dalam surat tersebut juga diberikan catatan bahwa pegawai magang wajib membawa laptop serta *pen tablet* untuk mendukung proses kerja. Penulis lalu menyerahkan surat penerimaan magang tersebut kepada admin prodi DKV untuk mendapatkan KM 03 sampai KM 07.

Pada tanggal 1 Maret penulis memulai program kerja magang di Kumata Studio. Pelaksanaan kerja magang dilakukan di bawah bimbingan langsung oleh seorang *supervisor* yang merupakan *Head Animator* di studio yaitu bapak Asep Rahmat. Beliau memberikan *brief* proyek serta menjelaskan *jobdesk* seorang animator. Setiap pekerjaan yang dipegang penulis juga harus diasistensikan kepada beliau agar sesuai dengan target yang akan dicapai. Setiap pekerjaan yang diserahkan kepada penulis juga dicatat dalam sebuah *form* khusus agar bisa terpantau oleh beliau. Pada dua hari pertama magang, penulis diberikan latihan menggambar serta pengenalan program animasi yaitu Toon Boom Animation yang digunakan selama proses pengerjaan animasi di Kumata Studio.

Setelah 3 bulan berlalu dan masa pelaksanaan magang yang dilakukan penulis telah selesai, penulis mendapatkan surat keterangan selesai magang yang diberikan oleh perusahaan beserta penilaian dan KM 03 sampai KM 07 yang telah ditandatangani.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA