



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

Produksi animasi adalah kerja tim. Hasil animasi yang baik umumnya dihasilkan karena koordinasi yang lancar. Pengalaman untuk praktik kerja tim dalam bidang animasi sangat dibutuhkan, karena pada umumnya banyak perbedaan sistem kerja di perkuliahan dengan sistem kerja di lapangan. Kekurangan akan pengalaman ini yang membuat penulis tertarik untuk melakukan praktik kerja magang yang juga adalah salah satu syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara. Setelah mencari beberapa perusahaan yang bergerak di produksi animasi, penulis akhirnya menemukan PT Kumata Indonesia atau yang sering disebut Kumata studio. PT Kumata studio telah berdiri selama 15 tahun sejak 2006 di Bandung dan telah menghasilkan film animasi yang masih konsisten dengan gaya 2D.

Film yang dihasilkan di antaranya adalah *Si Juki the movie- panitia hari akhir (2017)*, serial animasi *J-Town*, *motion comic strip Gila Lu Ndro*, dll. Banyaknya produksi yang dihasilkan membuat penulis merasa bahwa PT Kumata Indonesia merupakan tempat yang tepat untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan yang lebih luas terhadap cara kerja studio animasi, terutama karena PT Kumata Indonesia menyediakan program kerja magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang dilakukan penulis di PT Kumata Indonesia bertujuan supaya penulis dapat terjun langsung ke lapangan dan mempelajari proses kerja departemen produksi. Selain itu program magang ini juga merupakan salah satu syarat kelulusan dari universitas yang harus dilakukan setiap mahasiswa guna mempersiapkan mahasiswa yang kompeten saat bekerja. Magang di PT Kumata Indonesia menjadi kesempatan bagi penulis untuk mengaplikasikan apa yang telah didapat saat perkuliahan dan memahaminya dengan skala yang lebih besar. Penulis juga menambah pengalaman berkoordinasi dalam sesama divisi terkait proyek. Diharapkan dengan adanya praktik kerja magang, mahasiswa langsung

terlibat dalam sistem kerja di lapangan, baik menambah pengalaman, pengetahuan, sistem kerja dan etika kerja yang belum didapat di perkuliahan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang ditentukan oleh pihak universitas adalah minimal 320 jam, namun pihak Kumata menganjurkan untuk melakukan selama minimal 3 bulan. Periode kerja magang yang dilakukan penulis sebagai *background illustrator* sesuai perjanjian adalah tanggal 1 Agustus 2019 sampai dengan 1 November 2019 terjumlah 67 hari kerja. Hari kerja yang berlaku di PT Kumata Indonesia adalah Senin sampai Jumat mulai pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB. Total jam kerja per hari adalah 8 jam dengan 1 jam istirahat yaitu pukul 12.00 WIB sampai dengan 13.00 WIB. Sedangkan pada hari Jumat waktu istirahat dimulai pukul 11.00 dikarenakan sebagian besar karyawan beragama muslim yang harus melaksanakan sholat Jumat. Pakaian yang dikenakan adalah bebas sopan rapih, namun wajib bersepatu.

Berikut adalah prosedur yang dilakukan penulis mulai dari awal hingga akhir program kerja magang:

1. Penulis mencari informasi terlebih dahulu terkait perusahaan animasi yang sedang membuka program kerja magang.
2. Penulis menemukan PT Kumata Indonesia lewat websitenya yang memberikan informasi terkait proyek yang sudah dikerjakan perusahaan, dan penyediaan program magang.
3. Penulis lalu mengajukan tempat magang dalam Formulir Pengajuan Kerja Magang (KM 1). Formulir tersebut kemudian disetujui pembimbing akademik, koordinator magang dan ketua program studi.
4. Penulis mengisi data diri dan mengirimkan portofolio ilustrasi ke website PT Kumata Indonesia.
5. Kemudian PT Kumata Indonesia merespon penulis dengan menelpon untuk meminta *showreel* animasi dan portofolio *background illustration*. Setelah mengirimkan kedua hal tersebut, PT Kumata Indonesia

memberikan informasi ketersediaan perusahaan akan program kerja magang yang bisa dilakukan penulis.

6. Penulis kemudian memutuskan untuk magang di perusahaan tersebut dengan menyertakan surat pernyataan magang dari universitas (KM 2). Menanggapi surat itu, perusahaan memberikan surat penerimaan magang ke e-mail penulis sebagai bukti telah resmi diterima magang dengan periode yang telah disepakati.
7. Surat penerimaan kerja magang kemudian diberikan kepada admin falkutas dan 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)
8. Penulis kemudian memulai praktik kerja magang di PT Kumata Indonesia dimulai tanggal 1 Agustus 2016 sampai dengan 1 November 2019.
9. Kemudian portofolio penulis ditinjau kembali oleh kepala tim produksi supaya ditempatkan sesuai kemampuan dan kebutuhan di salah satu divisi di departemen produksi, yaitu animator atau ilustrator.
10. Pada hari kedua penulis diberikan ujian ilustrator dan dinyatakan sesuai dengan SOP. Kemudian penulis ditempatkan ke dalam divisi *background illustrator*.
11. Pada hari terakhir magang, penulis meminta surat pernyataan selesai magang dari perusahaan dan melengkapi berkas yang dibutuhkan, termasuk tanda tangan pembimbing lapangan dan supervisor. Berkas yang dimaksud juga termasuk penilaian sikap, koordinasi dan kemampuan dari pembimbing lapangan untuk penulis.