



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

Menurut Kompas.com (2019), industri animasi merupakan salah satu bidang ekonomi kreatif yang akan terus tumbuh di masa depan termasuk di Indonesia. Selain itu, Direktur Jenderal Pembinaan Pelatihan dan Produktivitas yaitu Kemnaker Bambang Satrio Lelono juga meyakini bahwa ekonomi kreatif akan menjadi pilar perekonomian Indonesia dan diharapkan akan menggantikan sumber daya alam. Ditambah dengan lebih mudahnya media merambat di masyarakat, hal ini bukanlah hal yang tidak mungkin terjadi.

Berkembang dan membesarnya peluang yang dimiliki industri ini mendorong penulis yang memiliki ketertarikan dalam bidang animasi dan ilustrasi. Penulis juga didorong dengan keinginannya dalam mengembangkan teknik menggambar *background* untuk memperluas keterampilannya. Dengan menggunakan ini sebagai acuan, penulis pun menelusuri beberapa perusahaan serta studio yang aktif serta telah memiliki pengalaman dalam industri. Begitu ditelusuri, penulis lalu menemukan PT Kumata Indonesia atau yang lebih kerap disebut sebagai Kumata Studio.

Kumata Studio berdiri sejak tahun 2006 dan dikenal telah berkontribusi dalam industri kreatif, terutama dalam produksi animasi, dengan menghasilkan karya yang berkualitas tinggi serta menghibur. Beberapa karya yang dihasilkan diantaranya adalah IP Development *The Demits*, *Kios Aki*, *Galli Leo Lei*, serial animasi *J-Town*, *Capitin* serta film layar lebar, yaitu *Si Juki The Movie* yang telah memenangkan Piala Citra FFI 2018. Pengalaman serta pencapaian yang dimiliki Kumata Studio membuat penulis merasa bahwa Kumata Studio adalah tempat yang tepat untuk memberikan pengalaman dan wawasan luas mengenai perkembangan dan cara kerja industri kreatif Indonesia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang di Kumata Studio dengan tujuan untuk mengalami secara langsung kondisi lapangan pekerjaan serta mengetahui proses bagaimana berjalannya sebuah studio animasi. Dengan magang di Kumata Studio, penulis juga berharap untuk dapat mengaplikasikan ilmu serta pengalaman yang dimiliki selama masa perkuliahan serta mendapat ilmu baru yang tidak dapat ditemukan selama kuliah. Penulis berharap kerja magang ini dapat membantu memperluas pembelajaran yang dimiliki penulis dari segi kemampuan (*hard skill*) serta sikap kerja (*soft skill*).

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjalani periode magang selama 3 bulan di Kumata Studio dengan posisi sebagai *asisten ilustrator*. Periode tersebut dimulai pada tanggal 5 Agustus 2019 hingga 5 November 2019. Waktu bekerja adalah 5 hari, yaitu dari hari Senin hingga Jumat pada pukul 08.00 – 17.00. Total waktu bekerja adalah 8 jam/hari dan 7 jam/hari khusus pada hari jumat. Hal ini dikarenakan waktu istirahat 1 jam/hari menjadi 2 jam/hari khusus pada hari Jumat.

Berikut merupakan prosedur yang dilakukan penulis dari awal hingga akhir kegiatan kerja magang:

1. Penulis melakukan riset pada beberapa perusahaan serta studio yang bergerak di bidang ilustrasi atau animasi dan sedang membuka lowongan magang.
2. Penulis lalu mengajukan beberapa alternatif tempat magang dan menuliskannya dalam Formulir Pengajuan Kerja Magang (KM 1). Formulir tersebut lalu ditandatangani pembimbing akademik, koordinator magang dan ketua program studi.
3. Begitu disetujui, KM 1 pun diajukan kepada Admin Fakultas Seni dan Desain (FSD) untuk mendapatkan Surat Pengantar Kerja Magang (KM 2).
4. Penulis mengirim *Curriculum Vitae* (CV), portofolio serta KM 2 kepada perusahaan yang dituju melalui e-email.

5. Setelah direspon, penulis diminta mengirim beberapa karya berupa ilustrasi *background* sebagai bahan pertimbangan sebelum akhirnya diterima.
6. Penulis kemudian diberikan Surat Pernyataan Kerja Magang sebagai bukti telah resmi diterima magang di studio bersangkutan. Dalam surat tersebut juga telah disertai dengan keterangan waktu serta periode magang yang telah disepakati kedua pihak.
7. Surat Pernyataan Kerja Magang yang diterima diajukan kembali ke pihak UMN untuk mendapatkan Kartu Kerja Magang (KM 3), Kehadiran Kerja Magang (KM 4), Laporan Realisasi Kerja Magang (KM 5), Penulisan Kerja Magang (KM 6), serta Lembar Verifikasi Laporan Peserta Magang (KM 7).
8. Penulis melaksanakan tes penempatan divisi yang dilaksanakan pada hari pertama magang yang lalu menempatkan penulis pada divisi ilustrasi.
9. Setelah tes, penulis mengikuti kegiatan kerja magangnya di Kumata Studio yang dimulai pada tanggal 5 Agustus 2019 hingga 5 November 2019, sesuai dengan waktu yang telah disepakati.
10. Pada hari terakhir magang, penulis meminta Surat Pernyataan Selesai Magang dari Kumata Studio serta melengkapi berkas-berkas yang membutuhkan tanda tangan dari pembimbing lapangan dan cap perusahaan.