



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

Animasi saat ini menjadi hal yang banyak diminati oleh berbagai kalangan. Selain sebagai wahana hiburan animasi juga menjadi wadah untuk mencari ilmu. Pada dasarnya tipe animasi itu cukup banyak diantaranya adalah 2D animasi, 3D animasi, *Stop Motion* atau *Hybrid*.

Tipe animasi 2 dimensi saat ini mulai berkembang seperti animasi 3D. Teknologi yang digunakan juga semakin berkembang dan mempermudah kreatornya. Selain itu, minat penonton untuk animasi juga berkembang yakni tidak hanya anak-anak tetapi orang dewasa pun ikut menikmati film animasi 2D. Bahkan pada tahun 2022 Netflix diperkirakan akan menginvestasikan sebanyak 5 Milyar USD terhadap konten animasi.

Animasi 2D saat ini menggunakan berbagai aplikasi namun yang paling umum saat ini adalah Adobe Flash dan juga *Toonboom*. Selain karena jauh lebih mudah, pengerjaan juga menjadi lebih cepat. Penulis merasa tertarik dengan teknik animasi 2D seperti ini. Setelah menelusuri perusahaan yang aktif dalam bidang animasi 2D penulis menemukan PT. Kumata Indonesia. Studio animasi ini bertempat di Bandung dan sudah berdiri selama 15 tahun. Kumata Studio merupakan salah satu dari studio animasi di Indonesia yang masih fokus pada teknik animasi 2D. Hal ini membuat penulis merasa bahwa PT. Kumata Indonesia merupakan tempat magang yang cocok untuk menambah pengalaman dan juga wawasan lebih tentang animasi dan juga industri kreatif.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang yang dilakukan oleh penulis di PT. Kumata memiliki tujuan agar penulis memahami kondisi lapangan pekerjaan pada dunia animasi secara langsung. Pada proses magang ini juga menjadi kesempatan bagi penulis untuk mencari tahu hal-hal yang tidak diajarkan selama masa perkuliahan seperti aplikasi *Toonboom* yang menjadi aplikasi utama saat ini untuk pembuatan animasi

pada perusahaan Kumata. Penulis juga ingin memperdalam proses bekerja dalam animasi agar mengerti bagaimana *workflow* pada studio animasi. Penulis berharap memperoleh ilmu yang lebih dari proses kerja magang ini baik secara sikap kerja, keterampilan dan juga teknik animasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang yang dilakukan oleh penulis berlangsung selama 60 hari aktif terhitung dengan waktu lembur dan juga hari biasa sejak tanggal 1 Agustus 2019 sampai 31 Oktober 2019. Waktu bekerja aktif dalam studio Kumata adalah hari Senin sampai Jum'at dengan jam kerja pada pukul 8 pagi hingga jam 5 sore. Untuk waktu istirahat makan siang pada hari Senin sampai Kamis pukul 12 siang sampai pukul 1 siang sementara khusus untuk hari Jum'at istirahat mulai dari jam 11 siang hingga jam 1 siang.

Prosedur yang dilakukan oleh penulis dari awal hingga akhir kegiatan magang adalah sebagai berikut :

1. Penulis melakukan riset terhadap perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang animasi atau ilustrasi yang membuka lowongan untuk magang.
2. Penulis mengajukan beberapa nama perusahaan yang dituju ke dalam Formulir Pengajuan Kerja Magang (KM 1). Formulir tersebut ditandatangani oleh pembimbing akademik, koordinator magang dan ketua program studi.
3. Formulir KM 1 yang disetujui dan telah di tandatangani diajukan kepada Admin Fakultas Seni dan Design (FSD) untuk mendapatkan Surat Pengantar Kerja Magang atau KM 2.
4. Penulis mengajukan magang kepada perusahaan yang telah tertulis di dalam KM 1 dengan mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV), portofolio berbentuk video untuk animasi dan pdf untuk ilustrasi, dan juga KM 2.
5. Setelah mendapatkan respon diterima pada salah satu perusahaan penulis meminta Surat Pernyataan Kerja Magang kepada perusahaan

yang menerima untuk menjadi bukti resmi telah diterima dengan jangka waktu yang sudah disepakati.

6. Surat Pernyataan Kerja Magang yang di dapat diajukan kembali pada 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).
7. Penulis menandatangani surat NDA (Non Disclosure Agreement) pada materai bernilai 6000 dengan isi untuk tidak membocorkan kegiatan proyek yang sedang dilakukan oleh perusahaan.
8. Penulis memulai kegiatan kerja magang mulai dari tanggal 1 Agustus 2019 hingga 31 Agustus 2019, sesuai dengan waktu yang telah disepakati di awal.
9. Pada hari terakhir, penulis mengajukan Surat Pernyataan Selesai Magang dari PT. Kumata dan juga meminta tanda tangan kepada pembimbing lapangan untuk melengkapi berkas-berkas

