

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Vanessa Bella Sadmego (2018) menyatakan bahwa magang adalah suatu wadah untuk melatih diri sendiri untuk bagaimana nantinya bekerja di dunia sebenarnya dan juga sebagai kesempatan kita untuk mengimplementasikan ilmu-ilmu atau teori-teori. Mahasiswa akan merasakan dunia kerja atau terjun dalam dunia kerja sesudah lulus dalam kuliah. Mahasiswa tidak hanya mengandalkan pelajaran yang telah di pelajari semasa kuliah. Lalu, agar mahasiswa dapat terjun di dunia kerja dibutuhkan nya magang atau praktek kerja selama masa perkuliahan.

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan pada semua mahasiswanya mengikuti magang atau praktek kerja. Dikarenakan bahwa agar mahasiswa siap untuk terjun kelapangan pekerjaan dan juga mahasiswa dapat mengetahui lebih dalam industri animasi di dalam dunia kerja. Universitas Multimedia Nusantara telah melakukan kerjasama dengan banyak perusahaan sehingga mahasiswa dapat melakukan magang diberbagai perusahaan.

Penulis memilih PT.Kumata Indonesia sebagai tempat praktek kerja atau magang karena penulis ingin mengembangkan persefektif *enviroment*. Penulis meihat hasil kualitas yang baik *environment* di PT.Kumata Indonesia. Peranan PT. Kumata Indonesia adalah perusahaan yang membuat film animasi 2D di Indonesia. Perusahaan ini mengembangkan film animasi 2D yang menggunakan progam toon boom dan sai. Penulis merasa senang dengan pekerjaan ini karena dapat memajukan kembali animasi 2D di Indonesia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang di PT. Kumata Indonesia bertujuan untuk penulis dapat merasakan langsung kondisi terjun di dunia kerja dan mempelajari proses kerja perusahaan yang bergerak di bidang animasi. Penulis juga ingin memperluas

wawasan dalam menggambar persepektif dan pemilihan warna yang enak terlihat dimata. Diterapkan dari kegiatan praktek kerja magang ini bagi penulis, bekerja di PT. Kumata Indonesia sebagai asisten *illustrator* yang membuat perspektif environment yang benar, pemilihan warna yang baik dan juga penulis mendapatkan menggunakan progam sai. Lalu, penulis menambah pengetahuan caara menggunakan progam sai.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode praktek kerja magang yang dilakukan penulis 468 jam yang terhitung selama 3 bulan dari 2 September 2019 sampai 30 November 2019. Dalam kampus disarankan minimal 320 jam. Waktu bekerja di PT.Kumata Studio dari hari senin sampai jumat dari pukul 08.00 pagi hingga 17.00 sore. Waktu istirahat hari senin dan kamis dari jem 12.00 siang hingga jem 13.00 sore. Hari jumat dari jem 11.00 siang – 13.00 siang karena pada hari jumat ada sholat jumat.

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

1. Penulis mencari ke beberapa perusahaan yang menerima magang yang bergerak di industri ilustrasi animasi 2D.
2. Penulis pun menuliskan beberapa perusahaan yang telah di daftar oleh penulis dalam formulir pengajuan praktek kerja magang (KM1). Formulir tersebut ditandatangani oleh dosen pembimbing, koordinator magang dan ketua progam studi.
3. Setelah KM1 telah disetujui maka kita dapa ke KM2 yaitu mendapatkan surat pengantar kerja magang.
4. Penulis mengirimkan CV dan portofolio penulis melalui email dan website perusahaan yang menerima magang.
5. Lalu penulis di hubungi oleh PT. Kumata Indonesia. Setelah dihubungi oleh pihak perusahaan. Penulis diminta untuk membuat beberap environment. Setelah telah membuat penulis mengirimkan lewat email perusahaan.

6. Setelah mendapat pemberitahuan diterima magang maka penulis mengirimkan KM2 kepada perusahaan tersebut.
7. Penulis pun diberi surat pernyataan magang sebagai telah resmi diterima magang di perusahaan yang bersangkutan.
8. Surat pernyataan kerja magang yang diterima lalu diajukan kepada pihak UMN untuk mendapatkan kartu kerja magang (KM3), kehadiran kerja magang (KM4), laporan realisasi kerja magang (KM 5), penilaian kerja magang (KM6), dan lembar verifikasi laporan peserta magang (KM7).
9. Penulis memulai praktek kerja magang di PT. Kumata Indonesia pada tanggal 2 September 2019 sampai 30 November 2019, sesuai waktu telah disepakati oleh penulis dan perusahaan.
10. Saat hari pertama penulis, penulis diwawancarai oleh atasan perusahaan Kumata. Setelah itu penulis pun diterima magang di PT. Kumata Indonesia. Sebelum, penulis bekerja menjadi *illustrator*. Penulis di test dulu untuk masuk *illustrator*. Sebelum melakukan test. Penulis di edukasi dulu oleh karyawan perusahaan untuk mengenalan program sai. Test tersebut menggambar *environment* menggunakan program sai. Dalam pengerjaan test tersebut penulis diberi waktu dari 09.00 pagi sampai 14.00 sore. Lalu menunggu beberapa jam penulis pun diterima dibagian *illustrator*.
11. Setelah itu pun diterima dibagian *illustrator*.
12. Pada hari terakhir penulis meminta surat penyelesaian magang dari PT. Kumata Indonesia, lalu meminta tanda tangan dari pembimbing dan cap dari PT. Kumata Indonesia.