

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri animasi di Indonesia cukup tertinggal jauh apabila dibandingkan dengan Korea dan Jepang. Pernyataan tersebut didukung oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pandangan bahwa industri animasi memerlukan biaya serta sumber daya manusia berpotensi yang cukup besar. Di mana kedua hal tersebut tidak berjalan sejajar dengan keuntungan yang diperoleh. Hal tersebut pun membuat para animator beranggapan bahwa masa depan sektor animasi kurang menjanjikan (Sukmana, 2018, hlm. 30).

Industri kreatif animasi Indonesia pun terus berkembang seiring kemajuan teknologi. Animasi Indonesia sendiri berkembang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna animasinya. Oleh karena itu, industri animasi Indonesia berfokus pada pemenuhan kebutuhan animasi dalam bidang periklanan, serta kebutuhan trik dalam *video live action*. Animator Indonesia juga seringkali mengerjakan kebutuhan animasi dari luar negeri sebagai tenaga *outsourcing*. Hal tersebut pun sesuai dengan televisi lokal yang lebih banyak menayangkan animasi luar negeri dibandingkan animasi bangsa (IDS, 2014).

Rahmawan (2019) mengatakan bahwa perbandingan jumlah produk animasi lokal dengan animasi negara lain yang sangat jauh tersebut, disebabkan oleh ongkos produksi yang mahal. Selain itu, televisi lokal juga lebih memilih menayangkan produk animasi luar negeri dengan tujuan memperoleh keuntungan yang lebih besar. Hal ini dikarenakan oleh animasi luar telah selesai produksi, sehingga sudah memiliki penggemar dan popularitas. Oleh karena itu, izin tayang animasi luar negeri juga lebih murah untuk dibeli karena merupakan pemutaran ulang.

Lebih rendahnya ketertarikan televisi lokal dalam menayangkan animasi dalam negeri dibandingkan animasi luar negeri pun menghambat perkembangan industri animasi Indonesia. Animasi lokal pun harus mampu bersaing dengan

produk luar negeri yang memiliki modal serta skala yang lebih besar. Hal tersebut pun menyebabkan pertumbuhan penonton animasi lokal Indonesia tidak sejalan dengan biaya produksi yang harus dikeluarkan. Ketidaksetaraan tersebut membuat proyek animasi besar seperti film layar lebar dan serial animasi jarang digarap di Indonesia (Daulay & Kusumawardhani, 2019, hlm. 10).

Penulis sendiri memiliki ketertarikan lebih terhadap animasi dua dimensi dibandingkan animasi tiga dimensi. Di mana animasi dua dimensi cenderung lebih minim peminat dibandingkan animasi tiga dimensi dalam industri. Hal tersebut disebabkan oleh animasi dua dimensi yang memerlukan lebih banyak waktu dan sumber daya manusia apabila dibandingkan dengan animasi tiga dimensi yang lebih padat karya (Daulay & Kusumawardhani, 2019, hlm. 14). Hal-hal tersebut membuat Kumata Studio yang berspesialisasi dalam dunia animasi dua dimensi menjadi pilihan utama penulis dalam memilih tempat praktek kerja magang.

Kumata Studio merupakan salah satu studio animasi terbesar di Bandung, dan juga salah satu studio animasi dua dimensi terbaik di Indonesia. Hal tersebut terlihat dari karya-karya yang telah dihasilkan oleh Kumata Studio, termasuk film layar lebar *Juki: the Movie* dan berbagai serial animasi lainnya. Bagaimana Kumata studio mampu menyelesaikan berbagai proyek besar, seperti film layar lebar dan serial animasi sesuai dengan waktu yang ditentukan pun mendorong penulis untuk melakukan praktek kerja magang di Kumata Studio dan mencari tau jawaban dari pertanyaan tersebut.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis melaksanakan praktek kerja magang di Kumata Studio ialah memenuhi penilaian mata kuliah *internship track 1* yang merupakan salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, pemilihan praktek magang di Kumata Studio juga didorong oleh ketertarikan penulis akan dunia animasi dua dimensi, serta keinginan untuk melihat serta mempelajari proses penciptaan animasi dua dimensi secara langsung di industri. Penulis juga berharap

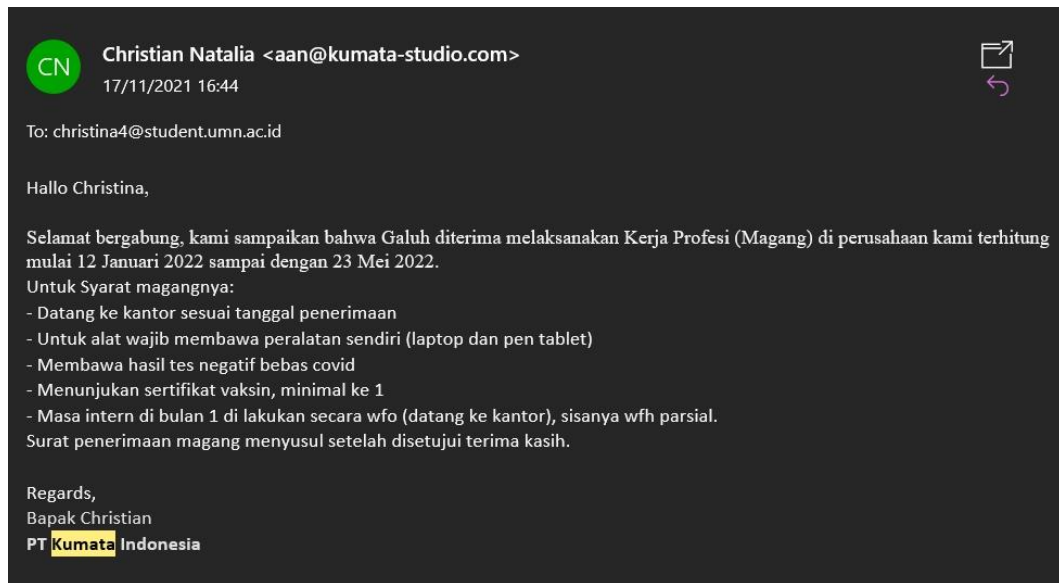
seluruh pembelajaran yang berkaitan mengenai animasi dua dimensi selama masa kuliah dapat diterapkan dalam proses praktek magang di Kumata Studio.

Melalui pelaksanaan praktek magang di Kumata Studio, penulis dapat melihat secara langsung bagaimana sebuah studio animasi dapat bekerja dalam penciptaan suatu karya, serta bagaimana setiap pegawai dapat saling berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas dan proyek yang ada. Penulis juga diberikan bimbingan serta pembelajaran terkait dasar dari animasi, prinsip penting animasi, serta pengoperasian dari *software* animasi dua dimensi yang bernama ToonBoom. Besar harapan penulis dari praktek magang ini untuk dapat mempersiapkan penulis untuk terjun langsung ke industri animasi dua dimensi, baik secara teori, ketrampilan, maupun kerja sama antar anggota tim. Penulis juga berharap dapat bergabung dengan Kumata Studio selepas lulus dari Universitas Multimedia Nusantara sebagai animator dua dimensi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktek magang di Kumata Studio dilaksanakan penulis mulai dari tanggal 12 Januari 2022 hingga 23 Mei 2022, di mana satu bulan pertama dilakukan secara *WFO* di kantor Kumata yang berlokasi di Bandung. Kumata Studio sendiri telah memberikan Google Form untuk melamar magang yang dapat diakses dengan mudah melalui internet. Penulis pun mengisi Google Form sesuai dengan pertanyaan yang ada, serta memberikan tautan Google Drive untuk mengakses portofolio serta CV yang telah dibuat sebelumnya pada mata kuliah *Professional Development*. Sebelum dikirimkan, penulis juga telah membuat perubahan akan CV serta portofolio agar sesuai dengan syarat serta keperluan magang dari Kumata Studio.

Penerimaan penulis akan permintaan magang di Kumata pun diinformasikan melalui email pada tanggal 17 November 2021 dan pemberian surat penerimaan magang di Kumata Studio, sebagai berikut:



Gambar 1.3.1 Email Penerimaan

Sumber: pribadi

Gambar di atas merupakan tangkapan layar dari email penerimaan magang yang penulis peroleh dalam kurun waktu kurang dari satu bulan setelah melamar magang di Kumata Studio. Email tersebut dikirimkan oleh Pak Christian Natalia pada tanggal 17 November 2021.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



KUMATA
CREATIVE MEDIA PRODUCTION

SURAT KETERANGAN KERJA PRAKTEK

Nomor: ADM/PM/2021/130

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asep Rahmat
Jabatan : Kepala Dept Produksi
Nama Perusahaan : PT. KUMATA INDONESIA
Alamat Perusahaan : Jl. Simpang Pahlawan I No. 1 Bandung 40124

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Christina
Peminatan : Animasi
NIM : 00000034138
Universitas : Universitas Multimedia Nusantara

Bersama ini kami sampaikan bahwa nama atas diterima melaksanakan Kerja Profesi (Magang) di perusahaan kami terhitung mulai 12 Januari 2022 sampai dengan 23 Mei 2022.

Demikianlah surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Sebelum dan sesudahnya kami ucapkan terima kasih.

Bandung, 09 Desember 2021

Asep Rahmat

Kepala Dept Produksi

Gambar 1.3.2 Surat Penerimaan Magang

Sumber: pribadi

Gambar di atas merupakan surat keterangan kerja praktek di Kumata Studio yang penulis peroleh melalui email dari Pak Christian Natalia. Surat tersebut telah ditanda tangan oleh Kepala Produksi Kumata Studio Asep Rahmat.

Setelah memperoleh email dan surat tersebut, penulis pun mengirimkan pertanyaan melalui email serta WhatsApp terkait hal-hal apa saja yang diperlukan selama *WFO* di Bandung kepada Pak Asep Rahmat serta Kak Muhammad Hari. Penulis pun berangkat ke Bandung pada tanggal 11 Januari untuk melakukan praktek Magang di Kumata Studio.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA