

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern, animasi bukan hal yang asing didengar. Dengan perkembangan teknologi, animasi dapat ditemukan di berbagai platform. Sukmana (2018) mengatakan perkembangan animasi di Indonesia tidak secepat perkembangan animasi yang terdapat di Jepang dan Amerika Serikat. Hal tersebut disebabkan oleh investasi dan Sumber Daya Manusia (SDM). AINAKI (2020) mengatakan bahwa terdapat beberapa film animasi berdurasi panjang yang tayang di bioskop Indonesia, salah satunya adalah “*Si Juki the Movie: Panitia Hari Akhir*” yang diproduksi oleh *Falcon Pictures* pada tahun 2017 dan “*Battle of Surabaya: There is No Glory in War*” yang diproduksi oleh *MSV Pictures* dan *Amikom University* pada tahun 2015.

Jaya (2020) mengatakan animasi dua dimensi merupakan gambar bergerak dalam bidang dua dimensi dengan keunggulan kebebasan dalam mengembangkan karakter dan dunia untuk memenuhi kebutuhan proyek. Penulis memiliki ketertarikan dalam animasi dua dimensi, sehingga penulis mencari tempat magang yang memiliki hubungan kuat dengan dua dimensi. Kumata Studio merupakan studio animasi terbesar di Bandung yang spesialis di bidang dua dimensi. Salah satu karya terbesar dari Kumata Studio adalah “*Si Juki the Movie: Panitia Hari Akhir*” yang berfokus pada animasi dua dimensi. Hal tersebut mendorong penulis untuk melakukan praktek kerja magang di Kumata Studio.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melakukan kerja praktek magang di Kumata Studio adalah untuk memenuhi mata kuliah *internship track 1* yang merupakan salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Pemilihan Kumata Studio sebagai tempat kerja praktek magang juga didasari dengan ketertarikan penulis terhadap animasi dua dimensi. Penulis ingin mengasah *skill* dua dimensi dengan mempelajari teknik-teknik yang digunakan di Kumata Studio. Kemudian penulis

juga ingin mempelajari bagaimana *workflow* sebuah studio besar dalam menghasilkan karya animasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada semester 7, penulis melakukan pembekalan magang di kampus Universitas Multimedia Nusantara secara *offline*. Setelah melakukan pembekalan, penulis membuat *curriculum vitae* (CV) dan portofolio berupa *showreel* animasi. Penulis mencari studio-studio ternama dua dimensi dan menemukan beberapa pilihan. Penulis bertanya kepada Lumine Studio, MSV Pictures, dan Kumata Studio mengenai lowongan magang. Dari ketiga studio tersebut, hanya Kumata Studio yang membuka lowongan magang.

Penulis pun mengisi *google form* yang telah disediakan Kumata Studio sebagai formulir pendaftaran magang pada tanggal 13 Desember 2022. Dalam *google form* tersebut juga terdapat kolom untuk meletakkan CV dan link *google drive* untuk portofolio. Dosen film animasi kampus Universitas Multimedia Nusantara juga membuka lowongan magang yang berupa *mapping project*. Penulis juga mendaftar magang di *mapping project*. Penulis mengisi *google form* yang telah disediakan dan meletakkan CV dan link *google drive* portofolio.

Pada tanggal 15 Desember 2022, penulis menerima surat penerimaan magang dari Kumata Studio. Setelah menerima surat keterangan kerja praktek di Kumata Studio, penulis melakukan magang secara *Work from Office* (WFO) dari tanggal 02 Januari hingga 30 Juni di Bandung. Kumata Studio melakukan interview seminggu setelah magang di Kumata. Pertanyaan yang ditanyakan berupa kelebihan dan kekurangan penulis, dalam 5 tahun melihat diri sebagai posisi apa, kenapa memilih Kumata Studio sebagai tempat magang, dan lain-lain. Peraturan di Kumata Studio adalah berpakaian rapi, MANDI sebelum ke studio, durasi kerja 8 jam dimulai dari jam 8 pagi hingga jam 5 sore, istirahat dari jam 12 siang hingga 1 siang, masuk dari hari Senin hingga Jum'at sebagai jam kerja regular.