



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Pada zaman ini, teknologi telah mengalami perkembangan yang pesat. Dengan begitu animasi menjadi semakin mudah dijangkau oleh masyarakat. Masyarakat yang dituju bermacam-macam, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Jangkauan animasi yang luas seringkali menjadikannya bukan hanya sebagai media hiburan melainkan juga sebagai media penyampaian informasi.

Dalam proses pembuatan animasi terdapat sebuah divisi produksi yang disebut animator. Animator memiliki tugas untuk memberikan gerakan pada karakter sehingga terkesan hidup. Dengan kata lain, animator merupakan aktor dari karakter yang dianimasikan sehingga seorang animator harus dapat memahami dan merasakan setiap gerakan maupun perasaan karakter. Oleh karena itu, program magang memiliki peranan penting bagi mahasiswa sebagai persiapan dan pembekalan untuk menghadapi dunia kerja.

Penulis memilih untuk menjalani proses magang di PT. Kumata Indonesia dikarenakan PT. Kumata Indonesia merupakan salah satu studio yang mulai berkecimpung dalam dunia animasi sejak tahun 2012. Hingga saat ini, PT. Kumata Indonesia telah mengerjakan bermacam proyek yakni proyek sendiri maupun dari luar, seperti “Miles & Stone”, “Generasi Micin Vs Kevin” hingga “Si Juki The Movie Panitia Hari Akhir”. PT. Kumata Indonesia juga berhasil memenangkan beberapa penghargaan, salah satunya adalah kategori film animasi terbaik dalam penghargaan Piala Citra FFI 2018 melalui film “Si Juki The Movie Panitia Hari Akhir”.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa UMN untuk memperoleh gelar Sarjana (S1). Selain untuk memperoleh gelar, melalui proses magang penulis juga mendapatkan pengalaman bekerja di industri kreatif sebagai persiapan untuk terjun ke dunia kerja dikemudian hari.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang yang dijalani penulis adalah selama tiga bulan, dari tanggal 1 Oktober 2018 sampai 21 Desember 2018. Waktu kerja magang yang ditempuh penulis pada umumnya adalah hari Senin hingga Jumat, dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB diselingi dengan jam makan siang pada pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB.

Penulis pertama kali mengetahui nama PT. Kumata Indonesia melalui pencarian di Google. Kemudian penulis membuka *website* PT. Kumata Indonesia dan juga *website-website* lain yang membahas PT. Kumata Indonesia. Berdasarkan hasil pencarian tersebut, penulis merasa tertarik dengan portofolio dan juga bermacam-macam *award* maupun nominasi yang telah diterima oleh PT. Kumata Indonesia. Kemudian dari situ penulis mencoba melakukan *Software* magang dengan mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV), portofolio dan surat pengantar dari kampus pada tanggal 6 September 2018.

Setelah kurang dari 1 minggu, penulis mendapatkan balasan dari PT. Kumata Indonesia tentang prosedur magang di sana. Setelah itu, penulis melakukan diskusi dengan pak Christian Natalia selaku *General Affair* di PT. Kumata Indonesia via email tentang peraturan dan kontak kerja magang disana. Setelah berdiskusi akhirnya tercapai kesepakatan antara kedua pihak dan penulis mendapat kontrak magang yang dimulai pada tanggal 1 Oktober 2018 dan berakhir pada tanggal 31 Desember 2018.

U
M
N
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A