



### **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

Era digital masa kini mulai berkembang sangat pesat di industri kreatif dunia. Dengan adanya teknologi yang canggih dan murah akan semakin didapatkan secara mudah oleh individu sehingga dapat membawa pengaruh terhadap pertumbuhan animasi. Menurut Rochman, et al. (2015), mengenai perkembangan animasi di seluruh dunia bahwa nilai keseluruhan industri animasi global mencapai angka 177 miliar Dollar pada tahun 2009 dan pada tahun 2012 diperkirakan mencapai angka 249 miliar Dollar. Tentunya, saingan-saingan pun semakin banyak dan saling bersaing dengan industri kreatif lainnya. Indonesia merupakan negara berkembang yang dapat mengembangkan industri animasi dengan potensi yang dimiliki setiap orang. Berbagai macam budaya Indonesia yang berbeda-beda dapat dikembangkan melalui animasi dan sangat berpotensi. *2D Animation*, *3D Animation*, *Game*, *Film*, dan lain-lain adalah insan kreatif yang sudah begitu pesat dan maju di Indonesia (hal. viii). PT. Kumata Indonesia atau biasa dikenal dengan Kumata Studio merupakan salah satu studio animasi yang bergerak dibidang *2D Animation*. Kumata Studio sudah mendapatkan banyak penghargaan dan nominasi untuk animasi-animasi buatannya.

Kumata Studio adalah pilihan bagi penulis untuk mendapati pengalaman kerja magang di tempat tersebut, karena sudah berdiri semenjak tahun 2006. Sudah banyak proyek yang telah di kerjakan secara orisinil maupun proyek dari luar perusahaan. Sehingga karya-karyanya pun mendapati penghargaan dan masuk nominasi.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang ini sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Selama pelaksanaan kerja magang, banyak manfaat dan tujuan yang diperoleh penulis, yaitu:

1. Memberikan bekal dan pengalaman kerja nyata secara langsung di perusahaan kreatif.
2. Menambah wawasan bagi mahasiswa magang.
3. Dapat mengaplikasikan ilmu yang didapatkan dari perkuliahan ke dalam kerja magang.
4. Mahasiswa menjadi lebih disiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Dimulai dari melamar kerja magang ke PT. Kumata Indonesia atau biasa dikenal Kumata Studio pada tanggal 4 Januari 2019 dengan mengirimkan berbagai lampiran, yakni berisikan *Curriculum Vitae*, portofolio, surat pengantar dari Universitas, surat permohonan magang pribadi, dan video *showreel* pribadi melalui *e-mail*.

Setelah beberapa hari, penulis mendapatkan balasan dari *e-mail* PT. Kumata Indonesia dan diterima kerja magang pada tanggal 28 Januari 2019 dengan syarat mempersiapkan membawa alat sendiri seperti laptop, pentablet dan bisa menguasai *software* yang biasa digunakan oleh perusahaan tersebut, yakni *Paint Tool Sai* dan *Adobe Photoshop*. Penulis menyepakati dan menyanggupi atas persyaratan tersebut. Penulis diberikan waktu untuk kerja magang selama 3 bulan, dimulai dari tanggal 4 Februari 2019 hingga 30 April 2019 agar dapat memenuhi syarat minimum jam kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara selama kurang lebih 320 jam kerja. Jadwal jam kerja di perusahaan ini adalah hari senin sampai dengan Jumat, dimulai pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB, diselingi jam istirahat pada pukul 12.00 hingga 13.00 kecuali pada hari jumat pukul 11.00 WIB hingga 13.00 WIB. Jika adanya terkait masalah lembur, Kumata menyediakan waktu jam lembur hingga pukul 21.00 WIB.

Pada tanggal 4 Februari 2019, hari pertama kerja magang, penulis dikenalkan pada *Art Director* dan menjelaskan bagian-bagian *jobdesk* di divisi *illustrator* dan memperkenalkan *software-software* yang biasanya dipakai. Ada 3 *job* pada divisi *illustrator*, yakni *character design*, *environment design*, dan

*background illustrator. Software yang dipakai Kumata Studio adalah Paint Tool Sai dan Adobe Photoshop untuk bagian divisi illustrator. Penulis ditempatkan pada divisi character design dan diberikan tugas untuk melatih penyesuaian dengan style gambar untuk proyek animasi tersebut. Setiap pada jam masuk kerja, penulis melakukan absensi untuk kehadiran dan apa saja yang dikerjakan selama kerja magang dan ditanda tangani oleh pembimbing lapangan secara tertulis.*



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA