



### **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

Seperti perkataan Babbitt yang dikutip oleh Williams (1957, hlm. 114), bahwa animasi merupakan media penceritaan yang luar biasa, karena dapat meyakinkan manusia akan hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Maka dari itu, penulis sangat tertarik dengan animasi, khususnya animasi 2 dimensi.

Hal tersebutlah yang membuat penulis membuat Tugas Akhir dalam masa perkuliahan dalam bentuk animasi 2 dimensi. Semenjak proses pembuatan Tugas Akhir tersebut, penulis menjadi sangat ingin memperdalam mengenai pengetahuan proses produksi animasi khususnya animasi 2 dimensi secara tradisional di dalam dunia industri animasi itu sendiri, khususnya di Indonesia.

Penulis pertama kali mengetahui tentang PT. Kumata Indonesia, atau Kumata Studio, setelah penulis menonton animasi pendek yang dibuat studio tersebut di *youtube* yang berjudul *The Demits: Mati Konyol*.

Saat mengambil mata kuliah *internship* pada semester 9, penulis mendengar bahwa Kumata Studio sedang mengerjakan proyek besar tentang film layar lebar Si Juki yang diangkat dari komik dengan judul yang sama, sehingga penulis memutuskan untuk memilih Kumata Studio sebagai tempat penulis melaksanakan praktik kerja magang.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari penulis untuk melakukan praktik kerja magang ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds.)
2. Mempersiapkan penulis untuk menghadapi dunia kerja dalam industri animasi setelah menyelesaikan studi kuliah.

3. Memberikan pengalaman lebih mendalam mengenai kondisi dan situasi dalam industri animasi Indonesia.
4. Memperdalam serta mengaplikasikan pengetahuan yang telah penulis peroleh selama menjalani studi kuliah di Universitas Multimedia Nusantara.

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

Penulis melakukan praktik kerja magang dari periode 2 Oktober 2017 sampai dengan 22 Desember 2017, dengan total jam kerja lebih dari 320 jam. Jadwal kerja yang ditetapkan oleh Kumata Studio yaitu dari jam 08.00 pagi sampai dengan 17.00 sore, diselingi dengan istirahat dari jam 12.00 sampai 13.00. Jika tuntutan mengharuskan, maka karyawan di Kumata Studio diperbolehkan untuk bekerja lebih dari jam kerja kantor yang telah ditetapkan. Jam kerja lembur ini dimulai dari jam 19.00 hingga jam 22.00. Dalam kondisi tertentu, karyawan diwajibkan untuk masuk pada hari Sabtu dan Minggu.

Penulis pertama kali mendengar tentang Kumata Studio dari pembicaraan dengan beberapa teman satu angkatan yang sebelumnya telah bekerja atau melakukan praktik magang di sana. Pada tanggal 11 September 2017, untuk pertama kalinya penulis mengirimkan surat lamaran kepada PT. Kumata Studio. Setelah tidak ada kabar dalam seminggu, penulis lalu meng-*follow up* dengan kembali mengirimkan surat lamaran pada tanggal 19 September 2017. Pada sore hari itu juga, penulis dikontak oleh Kumata Studio dan diterima bekerja mulai tanggal 2 Oktober 2017. Khusus untuk pekerja magang, Kumata Studio mengharuskan pekerjaannya untuk membawa pen tablet serta laptop. Penulis pun memulai praktik magang pada tanggal 2 Oktober 2017, jam 08.00.