



### **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

Selama kuliah penulis lebih tertarik dan lebih cepat belajar dalam bidang 2D daripada 3D. Penulis menyukai fleksibilitas dalam pembentukan *exaggeration* pada tokoh yang tercipta dalam animasi 2D sehingga penulis tertarik kepada teknik animasi 2D tradisional.

Seperti yang dikatakan oleh Jones dan Oliff (2007, hlm. vi), teknik animasi dua dimensi memberikan fleksibilitas serta kemudahan dalam pembentukan *exaggeration* pada tokoh yang sulit dilakukan dalam teknik animasi tiga dimensi ataupun *stop-motion*.

Di Indonesia terdapat banyak studio animasi salah satunya perusahaan Kumata Studio merupakan salah satu studio yang berfokus dalam animasi 2D. Semester 9 saat mengambil mata kuliah *internship*, sebenarnya penulis melamar ke beberapa studio seperti Agate Studio, PIONICON, Lumine namun setelah penulis mendengar bahwa Kumata Studio sedang mengerjakan proyek besar 'Si Juki The Movie' dan sedang menerima pegawai magang serta studio Kumata adalah studio murni 2D maka penulis memutuskan untuk memilih Kumata Studio sebagai tempat pelaksanaan praktik kerja magang dikarenakan studio yang penulis lamar lainnya tidak murni animasi 2D saja, misalnya Agate Studio Game yang membuka lowongan magang untuk 2D dan 3D tergantung yang dibutuhkan studio.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melakukan kerja magang yaitu :

- Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana desain (S. Ds.).

- Memberikan pengalaman untuk penulis tentang industri animasi di Indonesia sehingga penulis dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi lapangan kerja.
- Memperdalam pengetahuan yang telah didapatkan oleh penulis ketika menjalani kuliah di UMN.
- Mempelajari sistem yang ada di industri animasi di Indonesia.

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

Penulis memulai praktik kerja dari periode 2 Oktober sampai dengan 22 Desember 2017 dengan syarat kerja dari UMN minimal total jam kerja 320 jam. Penulis mempunyai jam kerja yakni pukul 08.00 hingga pukul 17.00 dengan jam istirahat pukul 12.00 dengan ketentuan 5 hari dalam seminggu sesuai yang disepakati dengan perusahaan.

Dan pada kenyataan penulis bekerja sesuai dengan ketentuan yang diterapkan oleh perusahaan yakni masuk pukul 08.00 hingga 22.00 dengan istirahat pukul 12.00 hingga pukul 13.00 dan pukul 18.00-19.00 untuk istirahat transisi jam kerja normal ke lembur dengan ketentuan 3 hari lembur dan sisanya normal di 5 hari dalam seminggu dan dalam kondisi tertentu di hari Sabtu Minggu diwajibkan masuk mulai jam 8-9 pagi hingga 5 sore untuk bulan pertama. Untuk bulan ke 2, penulis mulai masuk jam 8-9 pagi hingga jam 10 malam (dalam kategori lembur di hari biasa, lembur Sabtu, Minggu tetap jam 5 sore sudah pulang) dengan ketentuan setiap hari. Di Kumata Studio bila lembur sebenarnya diizinkan untuk datang telat sekitaran jam 8-9 pagi. Dan untuk bulan terakhir dimana sudah mulai masuk tahap revisi (yang kebanyakan di pegang oleh karyawan) penulis mulai masuk sekitar jam 8-9 pagi hingga malam jam 10, dimana penulis meminta cuti beberapa hari dalam seminggu karena adanya urusan keluarga.