

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses magang, Keputusan untuk memilih tempat magang tertuju pada salah satu studio animasi lokal yang dinilai sesuai dengan bidang yang diambil, yaitu sebagai *concept artist* dan *2D animator*. Seorang *animator* sendiri adalah seseorang yang menciptakan berbagai macam gambar yang akan membentuk ilusi seolah-olah gambar itu bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat yang disebut dengan frame (Wafa,2020). Pekerjaan ini tidak hanya sekedar menggambar, tetapi juga melibatkan pemahaman tentang prinsip animasi, ritme gerak, ekspresi karakter, serta sinkronisasi dengan alur cerita. Dengan ini peran *2D animator* sangat penting dalam proses produksi animasi karena menjadi penghubung antara cerita dan gambar statik dengan hasil karya yang hidup.

Perkembangan Industri animasi di Indonesia memang masih tergolong terbatas jika dibandingkan dengan negara lain yang lebih maju di bidang ini. Namun Industri animasi di Indonesia telah memperlihatkan perkembangan yang cukup signifikan dalam beberapa tahun terakhir yang didorong oleh meningkatnya permintaan akan konten kreatif di berbagai platform media, seperti film, televisi, media sosial, dan game (Nayaka & Dananjaya,2024). Buktinya ada beberapa studio animasi lokal yang berhasil berkembang dan menunjukkan kualitas yang patut diapresiasi. Proses pencarian tempat *internship* telah menghasilkan sejumlah studio yang diminati, seperti LMN, Kumata, Lanting, Aras, Super Pixel, dan masih banyak lagi. Setiap studio memiliki ciri khas dan fokus produksi masing-masing, baik dalam pembuatan iklan, serial televisi,

maupun film animasi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun industri animasi di Indonesia masih menghadapi banyak tantangan, peluang untuk berkembang tetap terbuka lebar.

Dari beberapa pilihan yang ada akhirnya **PT. KUMATA INDONESIA** yang ditentukan sebagai tempat *internship* yang dituju. Kumata Studio merupakan salah satu studio animasi lokal yang berfokus pada produksi film animasi dengan rekognisi berupa penghargaan yang disertai portofolio beragam dan berkualitas. Dalam kegiatan magang di studio ini, peran yang diambil adalah animator yang fungsinya membantu proses kerja tim, khususnya dalam aspek teknis seperti rigging, detailing, dan *clean up*. Melalui keterlibatan tersebut, perusahaan ini dipilih agar dapat memberikan pengalaman langsung mengenai bagaimana proses produksi animasi dikerjakan secara profesional, serta memahami pentingnya kerja sama tim dalam menghasilkan karya yang sesuai dengan standar industri

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah untuk memberikan kesempatan memahami dan mempelajari secara langsung proses produksi animasi secara menyeluruh. Dengan terlibat di dalam proyek studio banyak pelajaran dapat diserap *step by step* tahapan yang dilalui dalam pembuatan animasi, mulai dari perencanaan, konsep, hingga tahap akhir produksi. Pengetahuan ini sangat penting karena menjadi bekal untuk menguasai alur kerja animasi yang sebenarnya di industri kreatif.

Tujuan lain dari kegiatan magang ini adalah memperoleh pengalaman baru mengenai teknik animasi yang dapat diimplementasikan langsung dalam proses produksi seperti cara menggambar dan penggunaan software. Tidak hanya dari segi teknis saja *soft skill* juga dapat diasah seperti cara berkomunikasi dengan baik antar anggota tim serta memahami pentingnya kerja sama. Melalui pengalaman ini, diharapkan akan adanya pengembangan kemampuan profesional yang seimbang antara keahlian teknis dan kemampuan interpersonal. Dari adanya kerjasama ini dapat memperkuat dan membuat koneksi dan relasi yang akan memperluas kesempatan

Selain itu, magang ini juga bertujuan untuk memperkaya portofolio sebagai bekal menghadapi dunia kerja di masa depan, sekaligus memberikan kontribusi bagi perkembangan studio animasi lokal. Dengan terlibat aktif dalam proyek-proyek yang dikerjakan, tidak hanya memperoleh pengalaman, tetapi juga ikut berperan dalam mendukung produktivitas dan kualitas karya yang dihasilkan oleh studio. Dengan demikian, manfaat dari kegiatan magang ini dapat dirasakan secara timbal balik baik oleh para *internee* maupun oleh pihak studio.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses magang diawali dengan pembekalan dari kampus mengenai tata cara dan alur magang yang harus ditempuh mahasiswa. Setelah itu, kampus mewajibkan mahasiswa untuk menyiapkan dokumen pendukung berupa *Curriculum Vitae* (CV) dan portofolio. Tahapan berikutnya adalah melakukan pencarian perusahaan yang relevan dengan bidang studi, baik melalui platform seperti LinkedIn maupun melalui *job portal* seperti Cake, Indeed, dan Jobstreet. Setelah perusahaan target ditemukan, kemudian lamaran magang akan dikirimkan sebagai langkah utama dalam proses pendaftaran.

Tahap selanjutnya adalah mengikuti interview online dengan perusahaan yang sudah menunjukkan ketersediaan dalam melakukan interview sebagai cara formal untuk menilai kelayakan dan kecocokan mahasiswa magang dengan kebutuhan perusahaan. Setelah dinyatakan diterima, mahasiswa magang wajib melakukan pendaftaran dan konfirmasi data magang melalui website Pro-Step UMN sebagai bagian dari administrasi akademik. Langkah ini memastikan bahwa kegiatan magang terdata secara resmi dan dapat diakui sebagai bagian dari pembelajaran dalam kurikulum kampus. Proses selanjutnya adalah dilanjutkan dengan menandatangani surat NDA yang wajib diisi oleh seluruh mahasiswa magang

Setelah lulus seleksi, akan dimulainya tahapan pengenalan diri pribadi dan pengenalan mengenai perusahaan Kumata, termasuk pengenalan aturan kerja berupa *do's and don'ts* yang wajib dipatuhi. Mahasiswa juga diberikan kartu identifikasi serta akun Google dan gmail perusahaan untuk keperluan komunikasi dan akses kerja. Selanjutnya, mahasiswa memperoleh pelatihan serta materi dasar terkait proses produksi animasi, sebelum akhirnya ditugaskan ke dalam tim produksi sesuai kebutuhan studio. tim produksi ini akan menentukan project apa yang akan diikuti oleh tim disini ditentukan menjadi tim animasi rigging dan tim animasi *hand drawn*.

Kontrak magang dilaksanakan selama enam bulan yang akan dimulai dari awal juli hingga akhir desember , dengan sistem kerja *Work From Office* (WFO) setiap hari Senin hingga Jumat pukul 08.00 sampai 17.00 WIB. Setelah tahap pelatihan, mahasiswa diberikan pembagian proyek yang sesuai dengan kapasitas masing-masing. Pekerjaan yang dilakukan meliputi rigging, animating, hingga *clean up*, dan setiap hasilnya harus melalui proses *review* serta persetujuan (acc) dari supervisor. Prosedur ini memastikan bahwa setiap mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman praktis, tetapi juga mampu memberikan kontribusi nyata bagi kelancaran produksi film animasi di Kumata studio.