

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara teknis, animasi memiliki definisi berupa seni visual yang menggunakan pergerakan cepat dalam memperlihatkan urutan gambar untuk menghasilkan sebuah ilusi pergerakan (Matt, 2021). Animasi merupakan salah satu platform untuk manusia berkreasi dan bercerita di antara banyak jenis media gambar bergerak. Animasi sering digunakan untuk meraih orang-orang yang cukup beragam, namun biasanya lebih di fokuskan kepada anak-anak. Walau begitu, animasi juga berperan sebagai wadah berekspresi, dalam bentuk pencerahan isi hati, atau juga untuk mengemukakan sebuah pesan tersurat. Maka pengembangan industri animasi di Indonesia akan sangat penting untuk membentuk tokoh anak-anak bangsa.

Industri animasi Indonesia menghasilkan berbagai jenis animasi, mulai dari 3D, 2D, dan juga *motion graphic*. Beberapa tahun ini, Indonesia menghasilkan kartun animasi 3D. Dalam pembuatan animasi terdapat banyak bagian yang mendukung, dimulai dari *script writer*, *concept artist*, *character designer*, *storyboarder*, *animator*, *environment designer*, dan *compositor*. Semua memiliki peran yang sangat penting untuk membuat suatu animasi yang padu. Di sini penulis akan lebih fokus untuk peran *environment designer*.

Environment Designer bertugas untuk membuat dunia yang akan digunakan oleh tokohnya. Biasanya terjadi keselarasan *style* antara tokoh dan sekitarnya, tetapi tidak sedikit juga yang berani eksperimental dengan bagaimana mereka melakukan penggambaran dunia.

Pada tahun 2022, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra (Pusbanglin) membuat sebuah proyek besar untuk membuat 32 film animasi pendek yang diambil dari 32 provinsi di Indonesia. Pusbanglin bekerja sama dengan AINAKI untuk menarik dan membuka kesempatan untuk mahasiswa dan siswa SMK animasi pilihan seluruh Indonesia. Penulis memustuskan untuk ikut

proyek ini dikarenakan untuk menambah *skill* kerjasama tim lebih lagi, dan juga merasa sangat cocok dengan tujuan pembuatan proyek pemordenan sastra ini.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Industri animasi Indonesia sendiri mungkin cukup sering mengangkat cerita rakyat Indonesia. Tetapi cerita yang biasa diangkat merupakan cerita yang sudah berada di permukaan, padahal masih banyak cerita lain yang dapat diangkat. Dengan banyaknya cerita, dapat diangkat dan dibuat modern dan menceritakan asal muasal suatu daerah.

Proyek Cerita Rakyat ini merupakan proyek yang mengangkat cerita rakyat yang diambil dari pedalaman. Dengan kolaborasi antara kampus dan SMK pilihan seluruh Indonesia, dibuat lebih sesuai dengan penonton sekarang. Lalu cerita rakyat tersebut akan dipasang di transportasi umum untuk menjadi tontonan para pengguna transportasi umum tersebut.

Tujuan magang ini dilakukan adalah untuk menyorot cerita-cerita rakyat yang tidak diketahui masyarakat dan dimodernisasi tanpa menghilangkan makna tetap dari dalamnya. Penulis ingin hasil dari magang ini menjadi hiburan tidak hanya untuk anak-anak, tetapi juga untuk semua umur.

Tidak hanya untuk menjadi hiburan, penulis juga ingin mendapatkan kemampuan baru, mulai dari *hardskill* dan juga *softskill*. *Hardskill* yang dapat didapatkan adalah ilmu baru dari mengulik serta mengasah kecermatan dalam pembuatan *environment* yang dapat berpadu dengan hasil animasi dengan baik. Penulis juga jarang dalam pembuatan *environment* sebelumnya, jadi dalam peran ini penulis mendapatkan pengalaman baru dan juga keluar dari zona nyaman. Serta *softskill* untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik bersama dengan tim untuk dapat menyelesaikan animasi ini tepat waktu dan dengan kualitas yang pastinya indah.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum penulis mulai mencari tempat magang, UMN melakukan pembekalan magang untuk semua mahasiswa animasi dan film. Penulis mencari magang di beberapa studio animasi, lalu pada tanggal 6 Juni 2022, disebar pengumuman bahwa Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa akan membuat sebuah proyek besar. Ketika penulis sedang memasukkan data ke *website* merdeka, beberapa teman penulis mengajak untuk ikut proyek cerita rakyat ini. Awalnya penulis meragukan, tetapi penulis menerima ajakan tersebut.

Penulis mengirimkan portofolio & *showreel* ke tim praktisi pada tanggal 10 Juni 2022, dan tidak lama setelah ditutupnya pendaftaran, penulis diterima. Penulis diberikan posisi sebagai *environment designer* oleh dosen pembimbing kampus. Dengan pengalaman yang dapat dibilang sedikit, penulis mencoba untuk menolak, tetapi dosen pembimbing magang mendorong penulis untuk mencoba keluar dari zona nyaman dan beliau percaya penulis bisa belajar.

Terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan penulis untuk mengikuti magang *track* 1. Dimulai dari mengikuti pembekalan magang, pengisian data-data tempat tujuan magang di *website* merdeka, lalu mendapatkan surat penerimaan magang (*cover letter*). Setelah semua administrasi dikumpulkan, tim praktisi dan tim kampus dipertemukan untuk menjelaskan rancangan cerita yang telah dibuat dan diberikan referensi *style*.

Penulis magang di bawah naungan Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa dan Sastra dengan waktu kerja 800 jam kerja yang bersifat *Work From Home* (WFH) tapi menjadi *hybrid* dengan menggunakan ruangan B601. Tim praktisi memfasilitasi dengan aplikasi Notion, Discord, dan Zoom. Jam kerja dimulai pukul 08.00 hingga 17.00 WIB, penulis menggunakan aplikasi Clip Studio Paint EX dan menggunakan beberapa *pentablet* serta *display tablet* yang disediakan oleh kampus.

Berikut informasi mengenai tempat magang penulis:

1. Nama Perusahaan: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

2. Nama Supervisor: Dessy Tri Anandani Bambang
3. Divisi: *Environment Designer*
4. Periode kerja magang: 15 Juni 2022 – 1 Desember 2022
5. Hari kerja: Senin – Jumat
6. Jam Kerja: 08.00 - 17.00 WIB

Penulis melakukan rapat mingguan setiap hari senin pukul 16.00 WIB di aplikasi Zoom. Produksi diperkirakan akan selesai pada 31 Oktober 2022, namun setelah dirundingkan, sepertinya produksi akan diperpanjang hingga tanggal 4 November 2022.

Proyek magang ini berjalan hingga bulan November. Selama jalannya proses magang, penulis merancang laporan magang ini. Laporan ini telah melewati banyak perbaikan hingga menjadi seperti sekarang. Setelah itu, penulis melakukan sidang magang untuk membuktikan hasil kerja magang.

