

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi sekarang ini, animasi telah berkembang dan menjadi salah satu media yang digunakan sebagai penyalur segala informasi. Terlebih lagi, animasi dapat memberikan visual yang menarik perhatian seseorang. Bukti tersebut dapat terlihat dari beberapa animasi terkenal yang berhasil membawakan pesan moral melalui ceritanya. Menurut Farmer (2021), animasi memberikan ragam manfaat untuk mempercepat seseorang dalam menangkap sebuah informasi. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan oleh aspek visual yang telah terbukti efektif dalam pembelajaran. Banyak konsep yang terkadang tidak bisa diumpamakan dalam rangkaian kata. Dengan demikian, animasi dapat merangkai konsep tersebut menjadi sebuah visual yang lebih menarik.

Pembuatan animasi dalam industri tentunya tidak hanya dijalankan oleh seorang animator saja. Terdapat seorang *character designer* yang berperan sebagai salah satu pencipta konsep dalam sebuah rangkaian animasi. *Character designer* secara spesifik berperan dalam menciptakan sebuah tokoh sebagai pendukung dalam jalan cerita di animasi. Pada biasanya, posisi ini bertanggung jawab dalam menangkap isi naskah dan tema untuk dijadikan sebuah desain tokoh pada animasinya. Dengan demikian, *character designer* sangat dibutuhkan dalam sebuah proyek animasi.

Cerita rakyat dapat disebut sebagai sebuah kisah yang diangkat dari cerita kehidupan masyarakat di masa sebelumnya. Cerita tersebut lantas disebarkan ke setiap generasi sampai masa sekarang. Namun, cerita rakyat pada biasanya mengangkat pengetahuan seperti asal muasal terbentuknya sebuah daerah hingga adat yang biasa dilakukan di daerah asal ceritanya. Dengan demikian, cerita rakyat dapat membawakan ilmu bahasa dan sastra.

Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, atau secara singkat (Pusbanglin) merupakan sebuah organisasi yang dibentuk oleh Badan

Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Pusbanglin memiliki tujuan dalam mempertahankan dan meningkatkan kualitas bahasa dan sastra. Dengan demikian, penulis ingin ikut dalam merealisasikan perlindungan tersebut melalui proyek animasi cerita rakyat Pusbanglin. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kesadaran kepada masyarakat mengenai ragam bahasa dan sastra daerah di Indonesia. Selain itu, penulis juga ingin mempelajari lebih dalam mengenai proses pembuatan *character design* dalam pembuatan proyek animasi cerita rakyat di Pusbanglin.

Teduhnya Bukit Kelam adalah salah satu produk pemodernan sastra dan judul animasi pendek cerita rakyat yang mengangkat Legenda Bukit Kelam dari daerah Kalimantan Barat. Animasi ini ditulis oleh Mila Kartina; disutradarai oleh Firman Wijasmara dan Aleysa Kirana Az-Zahra; dan diarahkan oleh Dessy T. A. Bambang dan Febryo Valentino. Penulis dalam tim kampus UMN dan tim SMKN 2 Banjarmasin juga ikut dalam pembuatan animasi pendek ini.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain menjadikan tujuan kerja magang sebagai syarat kelulusan, penulis ingin menambah pengalaman dalam menjalankan proyek animasi secara langsung di lapangan kerja. Hal tersebut sangat berguna bagi penulis untuk mengetahui dan mengukur seberapa kompeten penulis dalam bekerja sama dan menerapkan seluruh pengetahuan yang telah didapatkan ketika belajar di Universitas. Dengan demikian, penulis dapat menggunakan kesempatan ini untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan relasi di dunia pekerjaan. Selain itu, penulis berharap dapat menambah pengetahuan bahasa dan sastra daerah di Indonesia melalui proyek animasi cerita rakyat di Pusbanglin.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tabel 1.1. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

No.	Tanggal	Keterangan
1	1 April 2022	Pembekalan Magang Program Studi Film
2	31 Mei 2022	Membuat <i>CV</i> , <i>Showreel</i> , dan <i>Portofolio</i>
3	31 Mei – 7 Juni 2022	Pengiriman lamaran magang ke beberapa perusahaan
4	13 Juni 2022	Penerimaan posisi magang di Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra.
5	21 Juni 2022	Pengajuan Magang Track 1 dan penerimaan <i>cover letter</i> dari universitas
6	1 Juli – 22 Agustus 2022	Proses surat penerimaan magang dari perusahaan
7	15 Juni – 15 Desember 2022	Kegiatan Magang
8	30 Agustus – 18 Oktober 2022	Bimbingan Magang Track 1
9	9 Januari – 13 Januari 2023	Sidang Magang Track 1

Proses pelaksanaan kerja magang penulis dimulai dari mengikuti mata kuliah *Professional Development* dan Pembekalan Magang Program Studi Film yang diselenggarakan oleh Universitas penulis pada tanggal 1 April 2022 silam. Melalui pembelajaran tersebut, penulis mulai merangkai *CV*, *Showreel*, dan *Portofolio* yang menjadi salah satu kebutuhan untuk melamar kerja di sebuah organisasi atau perusahaan. Sejak tanggal 31 Mei hingga 7 Juni 2022, penulis mulai mencari dan mendaftar pada beberapa tempat pekerjaan.

Pada tanggal 13 Juni 2022, penulis mendapatkan kabar bahwa penulis masuk dalam sebuah proyek magang yang diselenggarakan oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra (Pusbanglin). Magang yang diberikan adalah Proyek Pemodernan Sastra film animasi 32 legenda Indonesia,

dimana penulis beserta tim diberikan salah satu cerita legenda untuk dijadikan sebuah animasi pendek. Penulis diposisikan sebagai *Character Designer* dalam tim proyek.

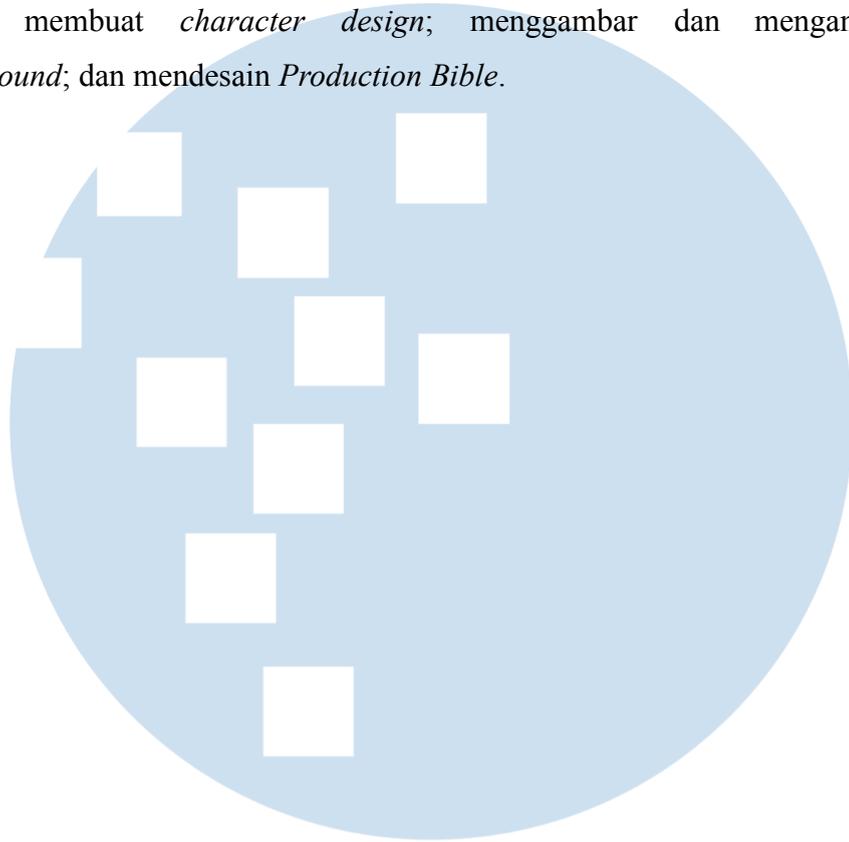
Setelah mendapatkan kabar penerimaan magang dan informasi perusahaan, penulis mulai mengajukan MBKM magang track 1 untuk mendapatkan *cover letter* dari universitas pada tanggal 21 Juni 2022. Sejak tanggal 1 Juli hingga 22 Agustus 2022, penulis mendapatkan surat penerimaan dari Pusbanglin untuk didaftarkan pada situs Universitas Multimedia Nusantara (merdeka.umn.ac.id). Berikut adalah informasi perusahaan tempat magang penulis:

Nama Perusahaan	: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Departemen	: Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra
Supervisor	: Dessy Tri Anandani Bambang
Lama Magang	: 15 Juni 2022 s.d. 15 Desember 2022
Hari Kerja	: Senin s.d. Minggu
Jam Kerja	: 08.00 – 17.00 WIB

Melalui informasi di atas, penulis mulai menjalankan magang dari 15 Juni sampai 15 Desember 2022. Selama magang, penulis melakukan kerja dari hari senin hingga minggu dengan waktu kerja dari 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Namun, waktu dan hari kerja tidak sepenuhnya sesuai. Jadwal bisa bertambah atau berkurang selama disesuaikan dengan kebutuhan proses pre-produksi dan produksi.

Kegiatan magang dalam proyek animasi cerita rakyat dilakukan secara daring dan penulis bekerja dari rumah. Koordinasi antara sesama anggota satu tim dilakukan melalui media Discord, LINE, dan WhatsApp. Koordinasi tersebut meliputi asistensi kemajuan per hari dan minggu; pengecekan kembali aset desain dan animasi yang kurang; dan bantuan berupa panduan pembuatan. Selain itu, tim produksi dan tim praktisi melakukan rapat setiap hari senin melalui media Zoom untuk memantau proses produksi. Sebagai tim konsep, penulis sering

menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, *InDesign*, dan *Adobe After Effects* dalam membuat *character design*; menggambar dan menganimasikan *background*; dan mendesain *Production Bible*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA