

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebelum munculnya teknologi, Indonesia menciptakan karya sastra sebagai media pembelajaran dan hiburan bagi masyarakat sekitar, terutama cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan sastra lisan yang dikisahkan secara turun temurun dan mencerminkan budaya serta nilai sosial pada saat itu. Seiring perkembangan zaman, beberapa karya sastra diadaptasi sebagai inspirasi untuk menciptakan film dan animasi.

Animasi merupakan bagian dari kreativitas di zaman teknologi saat ini, yang berfungsi untuk mengembangkan inovasi cerita secara visual. Melalui animasi, karya sastra dapat direvitalisasi dan dikembangkan dengan kearifan lokal bangsa. Aksi revitalisasi karya sastra ini diselenggarakan oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra (Badan Bahasa : 2020).

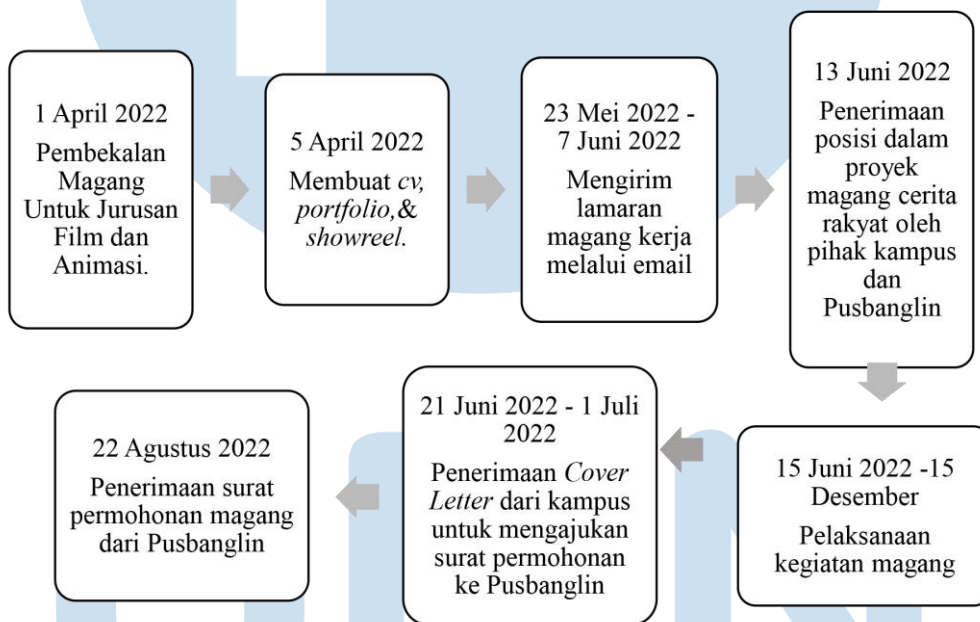
Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra merupakan salah satu organisasi dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang berfungsi untuk memajukan produktivitas dan mutu dalam melindungi dan mengembangkan sastra. Dalam mewujudkan visi dan misi, lembaga melibatkan beberapa tim praktisi dan industri kreatif. Tujuannya untuk mengangkat cerita rakyat dalam bentuk yang lebih modern dan mudah disukai masyarakat melalui animasi.

Dalam pembuatan animasi diperlukan kreator-kreator untuk membuat sebuah konsep, termasuk *Environment Designer*. *Environment Designer* merupakan desainer yang bertugas untuk menciptakan suasana dan memvisualisasikan latar belakang sesuai dengan alur cerita dan karakter dalam pembuatan animasi atau film. (Spectrum : 2023). Pengetahuan tentang topografi, perspektif, arsitektur, lanskap kota, dan geografi sangat penting dalam mendesain latar tempat. Selain itu, *Environment Designer* memiliki peran dan tanggung jawab yaitu merancang konsep seni atau ilustrasi tempat, serta mengekspresikan suasana dan atmosfer sesuai dengan konsep,

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis terlibat dalam proyek magang ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dan menerapkan ilmu yang sudah dipelajari saat perkuliahan dalam melakukan praktik kerja lapangan. Selain itu, penulis dapat membangun relasi dengan tim dan mengetahui proses pembuatan animasi secara detail. Dengan menjalankan proyek ini, penulis dapat berkontribusi dan menambah *soft skill* dan *hard skill*.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang



Gambar 1.1 Proses Pelaksanaan Kegiatan Magang  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tahapan awal dalam melaksanakan kegiatan magang, penulis melakukan pembekalan magang pada tanggal 1 April 2022. Kemudian penulis melakukan riset serta mengirim *cv* dan *portfolio* ke beberapa perusahaan. Pada 7 Juni 2022, penulis mendaftar untuk program magang produksi film cerita rakyat

yang dilaksanakan oleh Pusbanglin. Lalu penulis diterima dan diposisikan sebagai *Environment Designer* dalam tim.

Setelah itu, penulis menerima *cover letter* dari pihak kampus untuk mengajukan surat permohonan magang ke Pusbanglin pada tanggal 1 Juli 2022. Selama menunggu proses pembuatan surat permohonan dari Pusbanglin, penulis telah melakukan kegiatan magang pada tanggal 15 Juni 2022 hingga 15 Desember 2022. Setelah penulis sudah menerima surat permohonan magang pada tanggal 22 Agustus 2022, penulis mendaftar di website merdeka UMN.

Selama kegiatan magang, tim penulis saling berkoordinasi dengan tim SMK dan tim praktisi melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Discord*. Kemudian progress tim penulis dipantau dan diasistensi oleh *supervisor*. Selain itu, setiap hari senin, tim praktisi mengadakan rapat untuk mendiskusikan progress tim penulis dan tim SMK per minggu. Dalam proses pembuatan animasi ini, penulis menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk membuat *background* dan *Adobe After Effects* untuk *compositing*.

Berikut adalah informasi mengenai perusahaan dimana penulis melakukan kegiatan magang.

- Nama Perusahaan : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
- Departemen : Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra
- Supervisor : Dessy Tri Anandani Bambang
- Periode Pelaksanaan Magang : 15 Juni 2022 – 15 Desember 2022
- Hari kerja : Senin – Jumat
- Jam kerja : 08.00 – 17.00 WIB

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