

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi, secara definisi adalah, media naratif audio-visual yang terbentuk dari kumpulan gambar bergerak yang disusun secara beraturan untuk membuat ilusi gerakan (Firmansyah & Kurniawan, 2013). Dalam proses pembuatan animasi, ada beberapa fase yang harus dilakukan pada saat produksi, terutama yang terkait dengan penulis adalah dalam membuat konsep tokoh-tokoh menurut kebutuhan cerita dan untuk digunakan sepanjang proyek tersebut. Segala fase produksi sebuah film animasi hampir sama dengan film *live action*, dengan adanya *pre production*, *production* dan *post production*, tetapi perangkat yang digunakan berbeda karena ada fokus lebih untuk membuat gaya visual yang menarik dan berlebihan. Di zaman digital dan globalisasi ini, animasi luar negeri terkenal dengan kualitas dan kompleksitas yang jauh melampaui film animasi di masa lalu dengan adanya perkembangan dalam teknologi *CGI* dan software animasi, contohnya seperti Disney atau Dreamworks (Kurnianto, 2015). Selain itu, dengan perkembangan cara distribusi media lewat Internet, seperti sosial media dan layanan *streaming* membuat kesempatan untuk animasi independen untuk dapat diakses oleh lebih banyak penonton potensial seperti anak-anak.

Pada awal tahun 2000-an, teknologi digital yang berkembang secara besar semakin memudahkan masyarakat dalam mengakses berbagai jenis film, tak terkecuali film animasi. Indonesia sekarang memiliki beberapa studio dan organisasi independen seperti AINAKI, yang berfokus dalam bidang animasi ikut terjun untuk menjawab kebutuhan publik akan konten animasi nasional. Namun, minat film animasi khusus untuk anak-anak yang terbuat di Indonesia masih dirasa minim walaupun sekarang ada lebih banyak upaya untuk memproduksi film animasi sejenis, contohnya adalah “*Nussa*” (2021) yang dibuat oleh studio The Little Giantz yang berbasis di Jakarta Selatan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan produksi film animasi nasional, instansi Pusat Pengembangan dan

Pelindungan Bahasa dan Sastra mengadakan sebuah proyek bernama “*Modernisasi Cerita Rakyat*”. “*Modernisasi Cerita Rakyat*” adalah sebuah proyek kolaboratif di mana beberapa tim animasi dari beberapa Universitas dan SMKN bekerjasama untuk membuat film animasi pendek dari beberapa cerita rakyat di Indonesia.

Tujuan Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra adalah untuk melestarikan dan meningkatkan kesadaran terhadap sastra nasional supaya tidak berkurang sambil mendorong kreativitas lokal untuk berpartisipasi dengan proyek-proyek yang mereka adakan. Sebagai instansi pemerintah, perusahaan ini memiliki fokus untuk mendorong sebuah revolusi mental dengan mendukung beberapa sektor sumber daya manusia, terutama yang terkait dengan teknologi, kesenian dan pelajaran. Dengan proyek “*Modernisasi Cerita Rakyat*”, ini adalah upaya kumulatif, sebuah cara untuk mengedukasi generasi yang lebih muda tentang kebudayaan dan legenda Indonesia dengan mengadaptasinya menjadi sebuah karya film animasi. Menurut penulis, film animasi yang diproduksi bisa digunakan sebagai alat edukasi yang efektif untuk menjadi proyek yang memiliki peran penting dalam rangkaian pelajaran masyarakat tentang cerita rakyat di Indonesia dan juga menjadi ajang untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap animasi local.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Program kerja magang yang dilakukan oleh penulis untuk Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra memiliki beberapa tujuan tertentu yang ingin dicapai lewat melaksanakan proses kerja praktek ini:

1. Untuk mendapatkan pengalaman relevan sebagai tokoh desainer dalam sebuah lingkungan industri sebagai preparasi untuk kerja nyata dalam lingkungan kerja profesional.
2. Meluaskan *network* untuk dapat bekerjasama dengan orang lain yang memiliki kemampuan dan cita-cita yang setara dengan penulis dan keterampilan kerja sama sebagai tim.

3. Menerapkan kemampuan kesenian dan keilmuan yang telah didapat dari masa perkuliahan dalam lingkungan kerja praktek.
4. Memperkembangkan *soft skills* terkait dengan manajemen waktu, kerja sesuai instruksi dan riset.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam waktu pelaksanaan magang Track 1, penulis melaksanakan kerja magang maksimal 800 jam kerja sesuai dengan syarat yang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara, periode magang mulai dari 1 Juli 2022 dan berakhir pada 30 November 2022. Menurut surat ketentuan yang dibuat, secara resmi penulis bekerja dari hari Senin sampai Jumat melalui sistem daring dengan menggunakan aplikasi seperti *Zoom*, *Discord* dan *Notion*, setiap hari kerja 8 jam dari jam 08:00 sampai 17:00.

Timeline:

1. 6 Juni 2022: Pemberitahuan berita Proyek Cerita Rakyat di Line group magang UMN.
2. 7 Juni 2022: Meeting introduksi Proyek Cerita Rakyat.
3. 8 Juni 2022: Pengumpulan CV dan Portfolio untuk proses seleksi.
4. 13 Juni 2022: Mahasiswa tertentu terpilih untuk bergabung dengan proyek. Pada 20:00 malam hari, diadakan prosedur pembagian tim proyek dan job desc.
5. 20 Juni 2022: Pemberitahuan tim dan dosen penanggung jawab tim secara resmi.
6. 27 Juni 2022: Dimasukkan ke grup line PMCR Tim 3 untuk proyek "*Pesut, Siut!*" dan mengunggah portofolio dan CV ke Google Drive.
7. 30 Juni 2022: Meeting daring lewat Zoom bersama tim kreatif dan sutradara (Dessy Tri Anandani Bambang dan Febryo Valentino) dengan tim proyek, serta dimasukkan ke situs *Notion* tim proyek.
8. 1 Juli 2022: Pengumpulan cover letter magang dan informasi resmi pada Kemendikbud lewat website GESIT.

9. 5 Juli 2022: Tim proyek dimasukkan ke dalam server *Discord* official Pemodernan Sastra.
10. 7 Juli 2022: Meeting daring Pra Produksi Animasi Legenda dengan tim proyek untuk presentasi Pitch Deck.
11. 10 Agustus 2022: Meeting resmi dengan tim praktisi animasi dari SMKN 1 Indramayu.

