

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam dunia perfilman, film dibagi menjadi tiga jenis, yaitu film *liveaction*, animasi, dan *hybrid* (Gabungan dari *live action* dengan animasi). Setyaningsih (2022) mengatakan bahwa animasi adalah kumpulan gambar-gambar yang ketika disusun secara urut, akan menciptakan sebuah ilusi mata sehingga gambar tersebut terlihat bergerak. Animasi dibagi menjadi tiga jenis, yaitu animasi tiga dimensi, animasi dua dimensi, dan *stop motion*. Seiring dengan perkembangan film di dunia, Indonesia masih tergolong kurang dalam pengetahuan mengenai perfilman, khususnya dalam film animasi sehingga mahasiswa animasi perlu dilatih untuk menghasilkankarya film animasi yang kreatif sebagai bentuk partisipasi mahasiswa dalam meningkatkan perfilman di Indonesia.

Dalam membuat sebuah film animasi, terdapat beberapa bidang pekerjaan yang harus diperhatikan, salah satunya adalah *2D Asset Creator*. Asset Creator atau Asset Designer adalah salah satu artis konsep yang bekerja membuat desain beberapa elemen seperti objek, properti, dan elemen pada alam seperti pohon dan batu (Cgspectrum, 2023). Penulis mendata aset-aset seperti objek atau properti apa saja yang diperlukan dalam film animasi tersebut dan membuat aset-aset tersebut sesuai dengan yang aslinya atau yang sudah ditentukan. Setelah itu, aset-aset yang sudah dibuat akan dijadikan satu dengan tokoh atau *environment* yang telah dibuat kemudian akan dianimasikan. Penulis mengikuti proyek magang ini di Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra sebagai *2D Asset Creator* yang dikerjakan dalam sebuah kelompok.

Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra adalah salah satu organisasi pemerintah yang berada di bawah Badan Bahasa yang memiliki tujuan melestarikan dan juga mengembangkan kebudayaan-kebudayaan yang terdapat di Indonesia (Pusbanglin, 2021). Pusbanglin memiliki visi dan misi Pusbanglin mengadakan program magang ini dengan beberapa tim kampus dan juga tim SMK untuk membuat sebuah film animasi pendek dari cerita rakyat yang sudah

ditentukan. Penulis mendapatkan cerita rakyat yang berjudul “Teduhnya Bukit Kelam”.

Nugroho (2021) menjelaskan bahwa cerita rakyat adalah sebuah cerita dari sebuah daerah yang dibawakan masyarakat tradisional secara turun-temurun secara lisan. Cerita rakyat bersifat tradisional dan terkadang ceritanya memiliki beberapa variasinya. Indonesia memiliki banyak sekali cerita rakyat dan hal tersebut dapat dikembangkan atau diadaptasi ke dalam sebuah film animasi untuk dikenalkan kepada masyarakat Indonesia. Dengan dibuatnya film animasi, maka cerita rakyat tersebut masih dapat terus dilestarikan dan dibawa terus sampai ke generasi kedepannya.

Film animasi pendek yang berjudul “Teduhnya Bukit Kelam”, diadaptasi dari cerita legenda Bukit Kelam yang berasal dari Kalimantan Barat. Tim iNews (2022) menceritakan legenda Bukit Kelam mengenai kehidupan dari dua orang penangkap ikan yang bernama Marubai dan Beji yang tinggal di daerah yang berbeda namun dekat sungai. Beji selalu mencari cara untuk mendapatkan keuntungan lebih dari Marubai. Cara-cara yang dilakukan selalu gagal sampai Beji memindahkan batu besar untuk menutupi aliran sungai yang berada di daerah Marubai. namun pada akhirnya Beji terjepit batu besar tersebut. Marubai datang menolong Beji dan akhirnya Marubai memberikan ajaran kepada Beji untuk menangkap ikan yang benar.

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

Kerja magang diperlukan untuk mahasiswa perfilman Universitas Multimedia Nusantara dengan tujuan menerapkan *skill* dan ilmu yang sudah didapat dari setiap mahasiswa. Tidak hanya itu, mahasiswa juga akan berlatih untuk bekerja sama dengan orang asing di dalam sebuah perusahaan atau studio. Penulis telah mendapatkan ilmu baik itu teori, maupun praktik dalam waktuperkuliahannya selama 3 tahun dan hal tersebut diterapkan penulis untuk bekerja membuat sebuah proyek animasi secara berkelompok dalam kerja magang. Dengan adanya program kerja magang, mahasiswa dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas film animasi di Indonesia sehingga animasi di Indonesia dapat menjadi terkenal.

Penulis membuat proyek animasi pendek secara berkelompok yang diadakan oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra dengan tujuan meningkatkan dan memperkenalkan cerita rakyat dari beberapa daerah yang belum terlalu dikenal di Indonesia dalam bentuk film animasi pendek. Penulis bekerja sebagai *2D Asset Creator* dari film animasi pendek yang berjudul “Teduhnya Bukit Kelam” dan cerita ini diadaptasi dari cerita legenda Bukit Kelam yang berasal dari Kalimantan Barat. Penulis berharap film animasi ini dapat menghasilkan sebuah karya dengan kualitas yang baik dari segi visual maupun dalam cerita. Selain itu, penulis juga berharap bahwa cerita rakyat ini dapat tersampaikan sesuai dengan yang aslinya dalam bentuk animasi dan dikenal oleh banyak masyarakat di Indonesia.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis melakukan kerja magang di Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra dimulai dari 15 Juni sampai 15 Desember tahun 2022 dengan durasi kerja minimal 800 jam. Penulis memiliki jam kerja dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 17.00 WIB dan memiliki waktu istirahat pada pukul 12.00 selama satu jam. Pelaksanaan kerja magang dilakukan secara daring dengan menggunakan tiga aplikasi, yaitu *Discord*, *Notion*, dan *Google Drive* agar mempermudah setiap tim dalam melakukan pekerjaannya. *Discord* digunakan sebagai media komunikasi untuk seluruh tim, *Notion* digunakan sebagai laporan untuk setiap tim agar setiap pekerjaan dapat berjalan sesuai jadwal dan melakukan proyek secara terorganisir, dan *Google Drive* digunakan sebagai media penyimpanan data bersama untuk setiap tim.

Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra sebelumnya melakukan rekrutmen kepada Universitas Multimedia Nusantara dengan melampirkan *Curriculum Vitae* dan portofolio. Setelah itu, mahasiswa akan dibagi ke dalam tim dengan jumlah lima orang dalam satu tim dan kemudian setiap tim akan mengerjakan proyek animasi dari cerita rakyat yang sudah dibagi oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra. Dalam satu tim ini,

masing-masing individu akan dibagikan tugasnya dan mahasiswa akan bekerja sama dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Program magang ini merupakan salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara dimana mahasiswa harus mengisi *daily task* dalam sebuah *website* dan menjelaskan apa saja yang dikerjakan selama magang berlangsung.

