

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada pertengahan tahun 2022 Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra (Pusbanglin) melaksanakan sebuah proyek berupa pemodernan sastra. Proyek tersebut merupakan proyek sebagai sarana pengenalan terhadap cerita-cerita rakyat Indonesia yang kurang diketahui oleh masyarakat. Cara untuk melakukan pemodernan sastra tersebut adalah melalui pembuatan animasi pendek berdasarkan beberapa cerita-cerita rakyat yang berbeda. Proyek pembuatan animasi melibatkan pihak dari beberapa Universitas dan SMK dalam bentuk magang. Dalam proyek tersebut penulis magang di industri animasi yang bekerja sama dengan berbagai pihak dan bekerja di bawah organisasi pemerintah.

Pembuatan animasi dalam industri perfilman merupakan salah satu pekerjaan yang terdiri dari kerja sama kelompok dalam menghasilkan sebuah hasil karya dalam bentuk gambar bergerak 2D maupun 3D. Animasi bisa dibuat bersifat animasi panjang, pendek, maupun serial, dan untuk menentukan durasi tersebut bisa berdampak dari skala produksi. Produksi sebuah animasi bisa dari skala dari independen sampai produksi besar atau bahkan bisa menyampai skala internasional. Untuk skala besar, biasanya melibatkan lebih banyak sistem kerja seperti, banyak tim/kru, memiliki anggaran yang lumayan besar, dan akan mendapatkan penghasilan yang lebih besar dibandingkan produksi skala kecil.

Pekerjaan yang melibatkan industri perfilman dan animasi membutuhkan beberapa bagian dan tenaga kerja dalam menghasilkan sebuah karya, dan salah satu tahap adalah pembuatan konsep. Salah satunya ada *Color Script Artist*. Individu yang membuat *color script* dinamakan sebagai *Color Script Artist* yang bertugas memberikan gambar konsep dari bagaimana hasil akhir / *render* dari sebuah adegan, sehingga bisa menangkap suasana, *lighting*, dan pesan yang sesuai dengan sutradara. Selain itu, tugas tersebut mempermudah animator untuk menghasilkan adegan dengan *concept art* yang telah dibuat sebelumnya.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan keahlian, penulis tertarik untuk magang di industri perfilman animasi dari studio berskala besar atau kecil. Berdasarkan ketertarikan dan tujuan untuk menghasilkan kualitas hasil animasi yang lebih dinamis, penulis memilih magang di Pusbanglin. Pusbanglin menerima magang dalam membuat sebuah animasi pendek berdasarkan cerita rakyat Indonesia berjudul Bulilin dan Seledan yang berasal dari Sulawesi Utara dan diadaptasikan menjadi animasi dengan judul “Tak Ada Ikan di Igi”. Proyek tersebut merupakan proyek besar yang melibatkan kerja sama antara beberapa Universitas dan anak-anak SMK untuk menghasilkan animasi serial dengan cerita rakyat masing-masing.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pusbanglin merupakan bagian dari pemerintah yang melindungi bidang bahasa dan sastra Indonesia. Oleh karena itu, penulis magang di Pusbanglin dengan harapan dapat menghasilkan animasi pendek yang memiliki kualitas profesional. Proyek yang dilakukan melibatkan banyak persiapan termasuk dari berbagai narasumber agar bisa menghasilkan animasi cerita rakyat yang mudah ditonton oleh penonton terutama anak kecil. Dengan kesempatan magang yang difasilitasi oleh pemerintah, Universitas Multimedia Nusantara membentuk beberapa tim yang di dalamnya juga memiliki proyek animasi serial masing-masing. Universitas Multimedia Nusantara menjalani proyek ini dengan bekerja sama dengan tim dari beberapa SMK.

Pusbanglin menyediakan beberapa *jobdesc*, dan dari 5 *jobdesc* penulis memilih menjadi *Asset Creator*. *Asset Creator* memiliki tugas untuk membuat asset-asset yang diperlukan dalam sebuah animasi baik dalam bentuk benda mati atau hanya diam di latar belakang. *Asset Creator* dilakukan untuk membuat semua adegan tidak terlalu kosong dan dapat berguna menjadi efek visual sehingga bisa dimengerti oleh para penonton. *Asset Creator* biasanya berkaitan dengan semua *jobdesc*, karena asset merupakan salah satu komponen yang walaupun kecil, tapi penting menjadi detail dalam sebuah adegan. Berdasarkan tugas tersebut, penulis

juga bertanggung jawab untuk membimbing siswa SMK yang juga dimasukkan ke dalam *jobdesc* yang telah ditentukan dalam melaksanakan pekerjaannya.

Akan tetapi, setelah beberapa rapat dan kesepakatan bersama, *jobdesc* yang diminati penulis mengalami perubahan *jobdesc* menjadi *Color Script Artist*. Sebagai *Color Script Artist*, penulis harus melakukan pemeriksaan terhadap setiap warna yang ada sesuai dengan konsep sebelum jika sesuai dengan suasana adegan tersebut atau tidak. Oleh karena itu, penulis harus juga membantu dalam mengerjakan *background*, sekaligus memastikan bahwa suasana dan *lighting* sebuah *background* sesuai dengan naskah cerita yang sudah dibuat. Konsep yang dimaksud adalah jika pada naskah ada perubahan cuaca dan jam seperti pada jam subuh, malam, pagi, siang, maupun sore. Untuk menjaga kepastian dengan naskah, penulis membantu *jobdesc background artist* dalam membuat *shading*, *lighting*, serta hasil jadi (*render*) beberapa *background*. Selain itu penulis juga membimbing tim SMK dalam mengadaptasi *style* gambar agar menghasilkan gambar yang konsisten, karena konsistensi merupakan hal yang sangat penting dalam menghasilkan animasi yang berkualitas dan profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Magang merupakan program yang termasuk dari kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang memberikan pilihan sebagai syarat mahasiswa agar bisa lulus dengan tersedianya beberapa metode pendidikan yang dipilih masing-masing individu. Salah satu program kurikulum merdeka dari Universitas Multimedia Nusantara adalah program magang *track 1*. Syarat untuk bisa mengikuti program magang *track 1* adalah jika sudah memiliki cukup SKS pada mata kuliah yang telah diambil. Program tersebut memerlukan para mahasiswa untuk mencari dari berbagai jenis platform media untuk mencari tempat penerimaan magang yang sedang dibuka, seperti Instagram, LinkedIn, Twitter, poster dan sebagainya, serta harus bekerja selama minimal 800 jam.

Pada program magang *track 1*, penulis mendapat penawaran dari dosen pembimbing untuk ikut dalam pembuatan proyek pemodernan sastra dalam

produksi animasi pendek oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dari media LINE pada 6 Juni 2022. Syarat untuk mengikuti proyek pemodernan sastra tersebut melibatkan pengisian Google Form sebagai pencantuman portofolio dan *showreel* pada 20 Juni 2022, serta bersedia dimasukkan ke dalam beberapa tim. Selanjutnya mahasiswa yang sudah mendaftar akan menunggu seleksi oleh pihak Pusbanglin dan AINAKI. Setelah seleksi tersebut, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang terpilih, dibagi menjadi tiga tim yang mempunyai lima anggota masing-masing. Seperti yang ditulis sebelumnya, setiap anggota memiliki tugasnya masing-masing, dan penulis memiliki tanggung jawab menjadi *Asset Creation* yang diganti menjadi *Color Script Artist*.

Untuk melakukan program magang, semua mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara wajib mengikuti pembekalan magang, dan harus membuat surat permohonan magang (*cover letter*) di website merdeka. Dalam *website* merdeka, mahasiswa mengisi form tempat magang yang dituju yaitu sebagai berikut:

1. Nama Perusahaan: Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra
2. Supervisor: Dessy Tri Anandani Bambang
3. Posisi: *Color Script Artist*
4. Periode Kerja Magang: 15 Juni – 15 Desember 2022
5. Alamat: Jalan Daksinapati Barat IV, Rawamangun, Jakarta Timur 13220
6. Hari Kerja: Senin – Jumat
7. Jam Kerja: 08.00 – 17.00 WIB

Setelah semua form dan seleksi telah dilakukan, semua pihak yang terlibat seperti tim Kampus, penulis, dosen pembimbing, dan pengarah teknis, melakukan rapat pertemuan untuk membahas rancangan *style* gambar yang akan digunakan dalam pembuatan animasi. Proses pekerjaan magang bisa dilaksanakan baik *online* walaupun *onsite* di tempat yang difasilitasi oleh Universitas Multimedia Nusantara pada ruang lab B601. Berdasarkan rapat pertemuan pertama, semua pihak memakai Notion sebagai sistem manajemen kerja dan memantau progres setiap orang terutama untuk tim Kampus dan tim SMK. Selain Notion, Discord juga digunakan

untuk menukar pendapat, mengawasi progres, dan bahkan berkomunikasi dengan tim-tim lainnya. Pada tanggal 15 Juni 2022, penulis resmi bekerja menjadi di bagian *Asset Creation*, dan akhirnya pada tanggal 8 Agustus 2022 diganti menjadi *Color Script Artist* sampai akhir produksi.

Berdasarkan *timeline* magang di Pusbanglin, pada bulan Juni – Juli 2022 merupakan bulan pemilihan dan seleksi anggota-anggota tim produksi animasi berdasarkan tahap yang sudah ditentukan. Lalu pada bulan Juli – Agustus 2022, penulis bersama tim Kampus mulai masuk tahap praproduksi yang bertugas untuk menentukan konsep-konsep berdasarkan skenario dan *storyboard* yang sudah ada. Setelah itu pada bulan September sampai dengan akhir Oktober, tim Kampus bersama dengan tim SMK masuk ke dalam proses produksi animasi “Tak Ada Ikan di Igi”. Akhirnya dilakukannya tahap pasca produksi seperti *editing* dan *compositing* serta pengecekan kualitas animasi, akan dilakukan pada bulan November 2022. Sampai akhir November 2022, akan dinyatakan sebagai batas selesainya produksi animasi penulis dalam tim C berjudul “Tak Ada Ikan di Igi”.

Berakhirnya proyek produksi animasi “Tak Ada Ikan di Igi” pada bulan November 2022, penulis melengkapi laporan magang untuk sidang magang. Sidang magang diadakan pada 12 Januari 2023 dan terdapat dosen pembimbing serta dosen penguji. Laporan berdasarkan masukan dari sidang magang tersebut akan diberikan jarak 1 minggu setelah hari sidang magang untuk melengkapi kebutuhan laporan seperti tanda tangan dari dosen serta kaprodi serta lembar yang masih belum lengkap. Setelah itu, penulis bisa mengumpulkan laporan magang tersebut kepada *website* merdeka dan menandakan bahwa penulis telah selesai program magang *track 1*.

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