

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah cerita dapat disampaikan melalui berbagai macam media, salah satunya adalah film animasi. Film animasi merupakan media yang memanfaatkan gambar bergerak dalam bentuk dua dimensi maupun 3 dimensi untuk menceritakan sebuah kisah. Pengerjaan film animasi melalui beberapa proses yang dilakukan oleh sebuah tim yang berfokus pada bidangnya masing-masing. Skala sebuah tim biasanya bergantung pada perusahaan masing-masing yang menyediakan uang dan durasi waktu pengerjaan.

Salah satu bidang dalam pembuatan film animasi adalah perencanaan serta pembuatan konsep dalam cerita. Salah satunya adalah penciptaan tokoh dalam cerita. Menurut Aminudin (2002: 142), tokoh adalah pelaku yang menggendong peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa tersebut mampu menjalin suatu cerita. Pembuatan tokoh termasuk pada tahap awal dari pembuatan cerita animasi. *Character designer* adalah seseorang yang bertugas untuk membuat tokoh dalam cerita. Dimulai dari pembuatan fisik tokoh hingga sifat-sifat tokoh tersebut agar dapat membuat cerita lebih menarik.

Pada awal tahun 2022, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra (Pusbanglin) menginisiasi proyek pemodernan sastra yang mengangkat 32 judul cerita rakyat untuk dijadikan sebuah animasi pendek. Untuk melaksanakan proyek tersebut, dibentuk 4 tim yang masing-masing mengangkat 8 judul cerita rakyat. Dalam proyek tim tersebut melibatkan beberapa pihak lainnya seperti mahasiswa dari beberapa Universitas serta siswa dari SMK yang telah diseleksi sebelumnya.

Penulis tertarik untuk magang di Pusbanglin dikarenakan lembaga tersebut sedang dalam proses untuk meningkatkan kualitas film animasi Indonesia melalui

cerita rakyat. Program magang yang di Pusbanglin adalah posisi untuk ikut bergabung dalam tim untuk memproduksi cerita rakyat Indonesia yang berjudul Bulilin dan Seledan. Dikarenakan salah satu posisi yang dibutuhkan adalah *character designer*, penulis tertarik untuk mengikuti program magang tersebut.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memilih untuk magang di Pusbanglin dengan tujuan dapat ikut berpartisipasi dalam pembuatan film animasi pendek cerita rakyat Indonesia. Pusbanglin merupakan kesempatan bagi penulis untuk mendapatkan pengalaman bekerja di industri film animasi secara resmi. Penulis pun memiliki harapan dengan mengikuti program magang bersama dengan Pusbanglin dapat pembelajaran mengenai cara kerja pembuatan animasi secara profesional. Selain itu, program magang ini merupakan kesempatan bagi penulis untuk mendapatkan pengalaman bekerja dalam satu tim untuk menghasilkan cerita animasi film pendek dengan kualitas yang tinggi.

Terdapat lima posisi kerja yang disediakan oleh Pusbanglin. Salah satunya adalah *Character Designer*. *Character Designer* adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam pembuatan tokoh dalam sebuah cerita. Pembuatan tokoh mencakup semua, dimulai dari sifat, latar, hingga gambaran fisik dari tokoh tersebut. Namun, dalam pengerjaan pembuatan tokoh yang penulis lakukan adalah gambaran fisik tokoh tersebut dikarenakan segala sifat dan informasi tokoh telah disediakan terlebih dahulu. Penulis bertanggung jawab dalam membuat desain 11 tokoh manusia yang mencakup anak-anak dan 4 orang dewasa.

Bidang yang telah disebut di atas merupakan bagian dari *pre-production* dalam pembuatan film animasi. *Production* merupakan langkah berikutnya dalam pembuatan film animasi. Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa dan Sastra telah mempersiapkan tim berbeda untuk melakukan tahap *production* film animasi tersebut. Siswa dari SMK Muhammadiyah 1 Semarang telah ditugaskan untuk mengikuti tahap *production* pembuatan film animasi. Oleh karena itu, selain

sebagai *Character Designer*; penulis juga memiliki tugas untuk berperan sebagai pengawas atau *supervisor* bagi siswa SMK yang telah terpilih untuk ikut serta dalam proyek tersebut.

Penulis tak hanya bertanggung jawab dalam proses pengerjaan tokoh saja, melainkan juga bertugas untuk membantu proses pengerjaan proyek pada tahap produksi. Untuk mempercepat dan menjaga kualitas produksi proyek, penulis membantu *background artist* dalam pembuatan latar belakang dalam cerita. Pada bidang ini, penulis bertugas sebagai *base colorist* yaitu memberikan warna dasar pada gambar yang telah disediakan sebelumnya. Hal tersebut dilakukan untuk menjaga kualitas dan gaya mewarnai yang telah ditentukan sebelum diteruskan lagi kepada orang yang bertanggung jawab untuk memberikan *shading* pada gambar tersebut.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Magang merupakan salah satu program wajib yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu syarat kelulusan. Minimal jam kerja yang diperlukan agar lulus dari program magang tersebut adalah sebanyak 800 jam kerja. Mahasiswa pun juga diwajibkan untuk mencari tempat magang sendiri. Pada akhirnya mahasiswa menemukan Pusbanglin yang memenuhi semua kriteria yang ditentukan sebelumnya. Dimulai dari jam kerja yang dimulai pada pukul 8:00 dan berakhir pukul 17:00 pada hari Senin sampai Jumat. Program magang dimulai pada tanggal 15 Juni dan berakhir pada tanggal 1 Desember. Pekerjaan dilakukan secara online dengan penerapan sistem kerja WFH (Work From Home). Berbagai media aplikasi telah digunakan sebagai fasilitas pekerjaan, seperti *Notion*, *Discord*, dan *ZOOM Meeting*.

Salah satu syarat yang wajib dipenuhi untuk dapat melaksanakan program kerja magang *track 1* adalah mengikuti pembekalan magang yang dilaksanakan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mengikuti pembekalan yang dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 1 April 2022 melalui *ZOOM*. Selesai

mengikuti pembekalan magang akan diberikan surat bukti telah mengikuti pembekalan magang pada tanggal 6 April 2022 yang digunakan sebagai bukti telah hadir dari awal hingga selesai pembekalan magang tersebut.

Penulis mengetahui program magang yang dilakukan oleh Pusbanglin melalui salah satu dosen pada tanggal 6 Juni 2022. Keterangan yang diberikan merupakan terdapat program magang dalam bidang film animasi yang membutuhkan lima orang untuk bekerja sebagai satu tim untuk menciptakan film animasi pendek berdasarkan cerita rakyat Indonesia. Proyek terdiri dari 8 judul cerita rakyat yang nantinya akan dibagikan untuk dikerjakan oleh kelompok yang masing-masing berisi 5 anggota.

Proses pelamaran magang dimulai pada bulan Juni dengan cara mengumpulkan portofolio sesuai dengan *jobdesk* yang penulis minati melalui *Google Form* yang telah disediakan oleh Pusbanglin dan AINAKI. Setelah melalui proses evaluasi portofolio, dilakukan beberapa bimbingan untuk memberikan detail lebih lagi mengenai program magang yang akan dilakukan. Pada tanggal 13 Juni, diumumkan daftar-daftar mahasiswa yang lulus tahap seleksi. Setelah terpilih menjadi salah satu bagian yang dapat ikut serta dalam program magang, terdapat rapat bersama untuk menentukan anggota kelompok serta *jobdesk* yang akan diambil oleh masing-masing anggota. Pada akhirnya, penulis memilih untuk bergabung pada proyek dengan tugas sebagai *character designer*.

Setelah melalui proses registrasi dan diterima secara resmi, penulis diharuskan untuk membuat surat permohonan magang (*cover letter*) di *website* Merdeka Universitas Multimedia Nusantara. Setelah mengajukan permohonan surat magang, dimulai lah pengerjaan program magang. Proses pengerjaan magang dimulai dengan rapat yang diadakan pada tanggal 1 Juli 2022 untuk menentukan animasi seperti apa yang akan dibuat dan cerita rakyat mana yang akan diadaptasikan. Keputusan akhir adalah cerita rakyat berjudul Bulilin dan

Seledan yang diadaptasikan menjadi animasi yang berjudul Tak Ada Ikan dalam Igi akan dikerjakan oleh kelompok yang penulis bergabung. Semua proses pengerjaan setelah itu menggunakan *Notion* untuk melacak proses dari masing-masing anggota yang terlibat. Selain menggunakan *Notion*, *Discord* juga digunakan sebagai sarana komunikasi antaranggota, terutama untuk pelaksanaan revisi pada proses *pre-production* dan *production*. Penulis resmi memulai pekerjaan sesuai *jobdesk* yang telah ditentukan pada tanggal 2 Juli 2022. Dan pada akhirnya, *cover letter* atau surat permohonan magang diberikan kepada penulis dan mahasiswa lainnya pada tanggal 24 Agustus 2022.

Berikut beberapa data yang penulis wajib isi dalam *website* Merdeka:

1. Nama Perusahaan: Badan Bahasa dan Pembinaan Bahasa
2. Supervisor: Dessy Tri Anandani Bambang
3. Posisi: Character Designer
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

Pusbanglin pun memiliki target kerja mereka tersendiri. Untuk pengerjaan cerita Tak Ada Ikan dalam Igi, dilakukan mulai pada bulan Juli dengan target tahap *pre production* selesai pada bulan Agustus. Setelah itu tahap berikutnya adalah tahap produksi yang dimulai pada bulan September hingga akhir Oktober. Pada bulan November dilakukan tahap terakhir yaitu *post production*.

Setelah melalui pekerjaan proyek, penulis wajib untuk mempersiapkan presentasi serta laporan berisi seluruh kegiatan yang dilakukan selama mengikuti program magang bersama Pusbanglin. Penulis kemudian melakukan sidang magang pada hari Kamis, tanggal 12 Januari 2023 dengan Ibu Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., sebagai dosen pembimbing dan Ibu Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., sebagai dosen penguji.