

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada pertengahan tahun 2022, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa Dan Sastra atau Pusbanglin mengadakan suatu program dengan tujuan sebagai pemodernan sastra dari cerita rakyat yang jarang dikenal dan didengar di kalangan masyarakat menjadi animasi. Tepatnya pada bulan Juni, Pusbanglin merangkul para mahasiswa dan pelajar setingkat sekolah menengah kejuruan sebagai tim dari 32 judul cerita daerah yang telah disusun sedemikian rupa oleh sutradara beserta tim praktisi dari 4 kelompok besar. Untuk pemilihan anggota tim universitas diseleksi oleh dosen pembimbing sementara pemilihan anggota tim sekolah menengah kejuruan dipilih oleh guru pembimbing yang keduanya diawasi oleh Asosiasi Industri Animasi Indonesia. Untuk pembagian tugasnya, tim dari universitas akan bertugas sebagai *lead* dan berperan utama dalam proses pengembangan cerita menjadi suatu animasi jadi yang dapat dinikmati visualnya. Sedangkan tim dari sekolah menengah kejuruan berperan besar dalam keseluruhan proses produksi film animasinya itu sendiri karena melibatkan lebih banyak sumber daya.

Film animasi sendiri memiliki berbagai macam jenis berdasarkan bentuk dan fungsinya. Sementara dalam proses pembuatan film animasi ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Sebagai seorang *compositor*, penulis melakukan pekerjaan pada tahapan pascaproduksi dimana tahap produksi telah diselesaikan oleh tim atau kelompok yang ditentukan. Tugas dari seorang *compositor* sendiri adalah menggabungkan hasil produksi menjadi satu kesatuan baik *frame*, *shot* hingga *scene* sehingga menghasilkan suatu produk yang siap dinikmati oleh penonton. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah komposisi, warna, *highlight* dan *shadow*, serta *continuity* dari setiap *frame* yang digabungkan. Selain itu, *compositor* juga dapat membantu penyampaian pesan tersembunyi dari cerita yang ada pada suatu film.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Banyak upaya yang dilakukan penulis untuk meningkatkan kualitas diri dalam bidang animasi. Hal tersebut dapat melalui pembelajaran secara teori dan praktik dimana salah satu bentuk praktik ialah kerja magang yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Kerja magang yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kinerja dalam industri terutama bekerja dalam kelompok agar dapat menghasilkan karya yang baik dan dapat memberikan dampak bagi penontonnya. Tidak sampai disitu, tetapi penulis juga belajar untuk menerapkan ilmu yang selama 3 tahun telah diberikan sebagai bekal untuk siap masuk lingkungan industri kreatif di Indonesia.

Program magang *track 1* yang penulis lakukan merupakan sebuah proyek film animasi singkat yang diadakan oleh Pusbanglin dengan mengangkat kembali cerita rakyat yang beredar disetiap daerah dengan adaptasi yang baru. Dalam project ini, penulis berperan sebagai *compositor* dari film animasi pendek berjudul “Tak Ada Ikan di Igi” dimana cerita tersebut merupakan adaptasi dari legenda berjudul “Bulilin dan Selendang” dari Sulawesi Utara. Dengan adanya kegiatan magang yang dipilih penulis dalam project film pendek dari Pusbanglin, diharapkan dapat menghasilkan film animasi singkat dengan kualitas setara dengan studio profesional dimana tidak hanya kualitas dalam bidang visual, tetapi juga dapat memperhatikan detail kecil sebagai media penyampai pesan.

Penulis juga berharap dengan adanya film animasi baik singkat maupun panjang dapat menggunakan nilai-nilai sosial dan kebudayaan Indonesia untuk diangkat kedalam cerita sehingga tidak hanya memajukan industri perfilman tetapi juga dapat meningkatkan nilai nasionalis penontonnya sehingga memiliki kebanggaan tersendiri ketika didistribusikan keluar dari negara Indonesia. Selain itu dengan semakin banyaknya sumber daya manusia yang terlatih, dapat mengangkat derajat animasi Indonesia karena kualitasnya yang tidak kalah dengan produksi studio internasional. Dengan begitu, perekonomian negara juga dapat terjaga karena adanya sumber produksi dalam negeri yang dapat dijual ke manca negara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk dapat mengikuti pelaksanaan magang *track 1* diperlukan beberapa hal yang harus diikuti sebagai persyaratan magang. Yang wajib harus diikuti oleh penulis untuk dapat mengikuti kegiatan magang *track 1* adalah mengikuti pembekalan magang yang diadakan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mengikuti pembekalan magang pada tanggal 14 Oktober 2022 di *Lecture Theatre* gedung D Universitas Multimedia Nusantara. Untuk program kerja magang pada Badan Bahasa diperoleh melalui tawaran yang diberikan oleh salah satu dosen.

Proses rekrutmen sendiri melalui seleksi secara professional yaitu dengan mengirimkan portofolio beserta dengan formulir berisi data diri yang dikumpulkan kepada dosen pembimbing pada tanggal 7 Juni 2022 sebagai prasyarat seleksi. Setelah memperoleh hasil seleksi yang diberikan oleh dosen pembimbing pada tanggal 13 Juni 2022, selanjutnya pengajuan surat *Cover Letter* melalui website merdeka. Proses pengajuan surat *Cover Letter* sedikit tertahan dikarenakan beberapa informasi terperinci yang belum diberikan oleh pihak Pusbanglin.

Tawaran yang diberikan merupakan sebagai bagian dari tim C berupa proyek 8 judul cerita rakyat dimana setiap judul cerita dibagi menjadi 1 kelompok beranggotakan 5 orang yang bertugas sebagai lead dan supervisi. Dari ke-5 anggota memiliki perannya masing-masing yang saling berhubungan dan melengkapi selama 1 proyek tersebut. Namun, untuk proses produksi sendiri dilakukan dengan bantuan dari luar tim yaitu dengan bantuan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sehingga dari tim utama, bertugas untuk mengawasi kualitas produksi.

Proyek cerita rakyat ini dimulai pertanggal 15 Juni hingga 15 Desember tahun 2022. Untuk jam kerja yang dilakukan dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB dengan waktu istirahat makan siang selama satu jam. Hal tersebut didasari atas perhitungan jam kerja magang minimal 800 jam dan semua pekerjaan yang dilakukan dikerjakan secara daring (*Work from Home*). Untuk melakukan segala pekerjaan secara daring, digunakan 3 aplikasi *management* agar semua pekerjaan dapat tetap berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Ketiga aplikasi tersebut adalah Discord sebagai aplikasi pesan dan *meeting* dengan seluruh tim produksi, Notion sebagai aplikasi laporan agar supervisi dapat melakukan *tracking*

terhadap proses produksi, serta Google Drive sebagai media penyimpanan dan berbagi data antar tim.

Untuk *pipeline* yang digunakan merupakan pra-produksi berupa pengumpulan ide baik cerita maupun desain. Kemudian desain dibagi menjadi 2 jenis yaitu desain *character* dan desain *environment*. Selanjutnya proses perekaman audio baik *dubbing*, musik dan *sound effect* sebagai acuan dalam pembuatan storyboard yang diikuti dengan pembuatan animatic sesuai dengan cerita dan desain yang telah dibuat sebelumnya. Produksi yaitu proses pembuatan animasi dengan tahapan pembuatan *keyframe*, *inbetween*, *base color*, *shading* hingga render. Dan yang terakhir adalah paska produksi yaitu proses penggabungan seluruh proses produksi hingga menjadi satu hasil akhir.

Untuk pelaksana magang, tidak hanya bekerja sesuai dengan jenis pekerjaan yang dilakukan saja tetapi juga diharuskan untuk menuliskan *daily report* dalam website merdeka. Dalam *daily report* beberapa yang harus dituliskan adalah tanggal, waktu kerja dan keterangan dari tugas yang dikerjakan selama jam kerja. Semua hal tersebut yang akan menjadi dasar penulis untuk membuat laporan dengan 8 kali bimbingan dengan dosen dan juga melakukan sidang magang sebagai salah satu syarat kelulusan.

