

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi telah menjadi salah satu opsi media audiovisual yang hadir di tanah air dan turut berkembang dari awal tahun 2000-an (Kompasiana, 2021) dan kerap berevolusi sedemikian rupa hingga masa kini. Walaupun berbeda dengan sebuah film yang dibuat secara *live action*, ada beberapa proses yang sama dalam pembuatannya. Salah satunya ialah proses mendesain latar *environment* yang sesuai dengan narasi cerita. Di dalam pembuatannya, *environment* pada sebuah film animasi mampu memudahkan penggambaran suatu karakter kepada penonton. Semua bentuk visual yang ada disesuaikan target audiens dari film itu sendiri.

Banyaknya konten animasi di internet seperti di Youtube ataupun penyedia layanan *online streaming* yang ada di Indonesia umumnya memiliki pendekatan yang erat dengan target audiens anak-anak. Gambar dengan saturasi warna yang cerah, pemilihan warna yang apik, dan bentuk objek karakter yang disuguhkan umumnya dibuat sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian anak-anak belia.

Animasi yang awam di masyarakat juga menjadi pilihan bagi Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra dalam untuk menjalankan tujuan dari organisasi itu sendiri. Menurut visi dan misi yang dilansir dari halaman digital Badan Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, seluruh organisasi memiliki tujuan umum yaitu dengan menggunakan keterlibatan bahasa dan sastra sebagai fondasi pribadi yang berkarakter dan memiliki jati diri yang berkebangsaan. Maka penggunaan animasi menjadi pilihan yang tepat untuk membangun karakter anak-anak, dikarenakan Badan Bahasa sering mengadakan kegiatan untuk berbagai jenjang termasuk sekolahan dari berbagai level didik.

Maka dari itu penulis memilih Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra sebagai lokasi menjalani kegiatan magang. Hal ini ditujukan karena

ketertarikan penulis dengan proyek magang yang berfokus untuk memodernisasikan sebuah cerita rakyat yang sudah ada di kalangan masyarakat etnik tertentu, dan menyebarkannya kepada beragam penonton dari berbagai latar kultur melalui pembuatan animasi dan menyebarkannya melalui medium digital yang sudah ramah dikonsumsi oleh masyarakat luas. Penulis juga berkesempatan untuk memahami bagaimana profesi seorang *Environment Designer* bekerja di sebuah produksi film animasi pendek.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang ini dilakukan oleh penulis sebagai proses eksplorasi desain melalui profesi seorang *Environment Designer*. Di proyek cerita rakyat ini juga penulis mampu mendalami dan melakukan pencarian sumber-sumber desain yang berhubungan dengan masyarakat tradisional Kalimantan Timur sebagaimana latar tempat dari cerita ini dibuat. Penulis diberi kesempatan untuk memahami dan turut berpartisipasi untuk bekerja bersama para praktisi dan tim SMK, dan dengan itu penulis melakukan kegiatan magang sesuai dengan *workflow* yang telah dibuat dan disepakati bersama.

Penulis berkeinginan selama berjalannya waktu magang ini, kontribusi penulis baik secara individu maupun kelompok dapat dinikmati hasilnya dimana hasil karya yang telah dibuat dapat mengenalkan para anak-anak dan para audiens akan legenda pesut Mahakam. Semasa berjalannya proyek ini, penulis akan dan telah bertemu dengan berbagai ahli di bidangnya sebagaimana dari Tim Praktisi dan Tim SMKN1 Indramayu. Sehingga salah satu tujuan penulis memilih menjalani program magang di Pusbanglin adalah untuk meluaskan jaringan koneksi antar individu dari beragam latar keahlian di bidang animasi dan mengaplikasikan berbagai teknik yang telah dipelajari semasa berkuliah.

Penulis juga mengharapkan laporan yang telah dibuat menjadi sebuah sumber referensi, baik sebagai alat bantu berjalannya praktik ataupun sebagai

sebuah sumber bacaan. Kegiatan magang ini juga dilakukan penulis yang sebagai mahasiswa yang sedang menjalani masa perkuliahan semester 7 (tujuh), penulis memiliki kewajiban untuk menjalankan program magang *track* 1 sebagai salah satu syarat kelulusan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapati informasi dibukanya lowongan magang proyek cerita rakyat disebarkan melalui *chatroom* LINE oleh Dosen kampus Ibu Dominika Anggraeni Purwaningsih pada Senin, 6 Juni 2022, dan diikuti penjelasan singkat proyek magang di keesokan harinya. Mahasiswa diminta untuk mengumpulkan portofolio sebagai tahap seleksi magang pada tanggal 8 Juni 2022.

Hasil seleksi diumumkan di tanggal 13 Juni 2022 dan diikuti ZOOM meeting untuk pembagian *job description* dan masing-masing tim. Seminggu setelahnya tepat pada hari senin, 20 Juni 2022, mahasiswa yang terpilih diinformasikan bentuk tim dan dosen penanggung jawab secara resmi, diikuti oleh proses *upload Curriculum Vitae* resmi dan portofolio. Berikut adalah detail singkat kegiatan magang yang dijalani oleh penulis:

1. Nama Perusahaan: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
2. Supervisor: Dessy Tri Anandani Bambang (Creative Director/Pengarah Kreatif)
3. Alamat Perusahaan: Jalan Daksinapati Barat IV, Rawamangun Jakarta Timur 13220
4. Periode magang: 15 Juni 2022-15 Desember 2022
5. Hari kerja: Senin-Jumat
6. Jam kerja: 08:00-17:00

Pada hari Senin, 27 Juni 2022, Group LINE Tim 3 Pesut, Siut! Telah dibuat oleh dosen pembimbing dan diikuti oleh mahasiswa magang tim 3 sebagai alat komunikasi antar member grup. Pada tanggal 30 Juni 2022 dilakukannya ZOOM meeting bersama, diikuti oleh Ibu Dessy Tri Anandani Bambang selaku Pengarah Kreatif beserta para dosen dan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara lainnya.

Pengumpulan *cover letter* dilakukan setelah tanggal 1 Juli 2022, dan seluruh mahasiswa beserta dosen pembimbing dihimbau untuk memasuki server Discord Pemodernan Sastra. Terakhir, pada Rabu, 24 Agustus 2022, mahasiswa akhirnya mendapatkan surat penerimaan magang. Kegiatan magang berlangsung setiap hari kerja dari senin hingga Jumat di pukul 08:00 pagi hingga pukul 17:00 sore dengan waktu istirahat satu jam dari pukul 12:00 hingga 13:00 secara daring (*online*). Setiap minggu nya di hari Senin pukul 12:00 dilakukan pertemuan mingguan untuk membahas progress yang telah dilakukan selama seminggu sebelumnya dan target yang akan dicapai untuk minggu kedepannya.

