



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA
PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN
BAHASA DAN SASTRA

Kawasan Indonesia Peace and Security Center (IPSC)
Jalan Anyar Km. 4, Sukahati, Citeureup, Kabupaten Bogor, Jawa Barat
Telepon (021) 29099245, 29099247; Laman badanbahasa.kemdikbud.go.id

PENGUMUMAN
Nomor 0656/I2/BS.00.01/2022

Tentang

Rekrutmen Tim Praktisi Pembuatan Produk Pengembangan Sastra Tahun 2022

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa pada tahun 2022 melaksanakan program pengembangan sastra yang menghasilkan produk pengembangan sastra berupa 32 film animasi dengan tema legenda nusantara. Pembuatan produk pengembangan sastra akan berlangsung selama 7 bulan (Mei–November 2022). Sehubungan dengan itu, kami membuka kesempatan bagi putra-putri terbaik bangsa untuk berkontribusi dalam program ini sebagai:

1. Sutradara (4 orang)
2. Penulis skenario (16 orang)
3. Pengarah Kreatif (*Creative Director*) (8 orang)
4. Pengarah Teknik (*Technical Director*) (2 orang)
5. Penyusun Papan Cerita (*Storyboard Artist*) (32 orang)

Persyaratan setiap kategori terlampir di dalam pengumuman ini. Bagi yang berminat silakan mendaftar melalui tautan <http://ringkas.kemdikbud.go.id/Rekrut2022> sebelum tanggal 17 Mei 2022 dengan menyiapkan berkas yang terdiri atas:

1. Daftar Riwayat Hidup
2. Portofolio
3. Surat Pernyataan tidak terikat pihak manapun. Jika sedang bekerja di sebuah perusahaan melampirkan surat izin mengikuti program dari perusahaan.
4. Surat Pernyataan Komitmen melaksanakan program yang ditandatangani di atas materai.

Pendaftar yang memenuhi persyaratan akan melalui proses seleksi wawancara bersama pakar dan pihak penyelenggara pada tanggal 19–22 Mei 2022. Pendaftar terpilih akan diumumkan di laman dan media sosial Badan Bahasa. Info lebih lanjut dapat menghubungi narahubung Rissa Yulia (0852-2692-6839).

28 April 2022

Kepala Pusat Pengembangan dan
Pelindungan Bahasa dan Sastra



Drs. Imam Budi Utomo, M.Hum
NIP 196605201991031004

Lampiran
Nomor: 0656/I2/BS.00.01/2022
Tanggal: 28 April 2022

Persyaratan Tim Praktisi Pembuatan Produk Pemoderenan Sastra Tahun 2022

1. Sutradara

- a. Pernah terlibat dalam pengerjaan film animasi minimal 5 tahun, yang dibuktikan dengan portofolio
- b. Memiliki latar belakang pendidikan di bidang perfilman/animasi/desain komunikasi visual/multimedia/komunikasi visual/penyiaran menjadi nilai tambah
- c. Berusia minimal 27 tahun
- d. Berkomitmen terhadap waktu yang telah ditetapkan
- e. Mampu bekerja di dalam tim dan mengikuti lini masa yang telah ditetapkan
- f. Menguasai proses pengerjaan film animasi secara keseluruhan
- g. Memiliki jejaring untuk proses produksi audio dan musik

2. Penulis skenario

- a. Memiliki kemampuan menulis cerita dan skenario film animasi minimal 3 tahun, yang dibuktikan dengan portofolio (contoh skenario film animasi yang pernah ditulis)
- b. Memiliki pengetahuan mengenai legenda nusantara
- c. Memiliki latar belakang pendidikan di bidang perfilman/animasi/desain komunikasi visual/multimedia/komunikasi visual/penyiaran menjadi nilai tambah
- d. Berusia minimal 25 tahun
- e. Berkomitmen terhadap waktu yang telah ditetapkan
- f. Mampu bekerja di dalam tim dan mengikuti lini masa yang telah ditetapkan
- g. Menguasai proses kreatif dalam pengerjaan film animasi secara keseluruhan
- h. Mampu menuliskan ide inovatif melalui teknik penceritaan (*action*, komedi, drama).
- i. Memiliki pengalaman dalam menulis naskah/cerita fiksi baik berupa novel maupun cerita bergambar seperti komik (Genre Horror/Komedi/Romantis/*Action*)
- j. Memiliki imajinasi yang kuat dalam membuat cerita yang banyak berisi dialog dari karakter (memahami konsep *scriptwriter* merupakan nilai tambah)
- k. Mampu mengembangkan ide-ide yang baru
- l. Kreatif dan mempunyai wawasan yang luas
- m. Menyertakan portofolio tulisan/*script* yang pernah dikerjakan

3. Pengarah Artistik

- a. Memiliki pengalaman dalam pengerjaan film animasi, yang dibuktikan dengan portofolio minimal 5 tahun.
- b. Memiliki latar belakang pendidikan di bidang perfilman/animasi/desain komunikasi visual/multimedia/komunikasi visual/penyiaran menjadi nilai tambah
- c. Berusia minimal 27 tahun

- d. Berkomitmen terhadap waktu yang telah ditetapkan
- e. Mampu bekerja di dalam tim dan mengikuti lini masa yang telah ditetapkan
- f. Menguasai proses kreatif dalam pembuatan film animasi
- g. Memiliki pemahaman pada proses kreatif.
- h. Memiliki softskill yang baik.

4. Pengarah Teknik

- a. Pernah terlibat dalam pengerjaan film animasi minimal 5 tahun, yang dibuktikan dengan portofolio
- b. Memiliki latar belakang pendidikan di bidang perfilman/animasi/desain komunikasi visual/multimedia/komunikasi visual/penyiaran menjadi nilai tambah
- c. Berusia minimal 27 tahun
- d. Berkomitmen terhadap waktu yang telah ditetapkan
- e. Mampu bekerja di dalam tim dan mengikuti lini masa yang telah ditetapkan
- f. Menguasai teknik pembuatan film animasi

5. Penyusun Papan Cerita

- a. Pernah terlibat dalam pengerjaan film animasi minimal 3 tahun, yang dibuktikan dengan portofolio
- b. Memiliki latar belakang pendidikan di bidang perfilman/animasi/desain komunikasi visual/multimedia/komunikasi visual/penyiaran menjadi nilai tambah
- c. Berkomitmen terhadap waktu yang telah ditetapkan
- d. Mampu bekerja di dalam tim dan mengikuti lini masa yang telah ditetapkan
- e. Usia maksimal 35 tahun.
- f. Diutamakan memiliki pengalaman di bidangnya.
- g. Memiliki pengalaman di bidang *storyboard* untuk animasi, *live action*, atau *games*.
- h. Memiliki kemampuan menyampaikan cerita dengan baik lewat karakter persona, emosi, *acting*, *movement* dan *staging*.
- i. Mampu menggambar secara adaptif dengan berbagai gaya gambar.
- j. Mampu berkolaborasi dengan sutradara, penulis, dan *artist* lain.
- k. Mampu menggambarkan cerita dengan cara mengatur *staging*, *pacing*, dan camera dengan baik.
- l. Mampu membuat ide inovatif untuk teknik penceritaan (*action*, komedi, drama).
- m. Mampu menggambar *storyboard* untuk *sequence* yang dibutuhkan (*movie*, serial).
- n. Mampu melakukan edit, modifikasi atau *rework* sketsa *board* sebanyak yang dibutuhkan.