



## Petunjuk Teknis Pelaksanaan

# Festival Film Animasi Cerita Rakyat 2021

Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra  
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, salah satu kegiatan yang dilakukan oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra adalah mengelola Laboratorium Kebinekaan Bahasa dan Sastra. Laboratorium Kebinekaan Bahasa dan Sastra dirancang sebagai sarana atau wadah informasi tentang keragaman bahasa daerah yang ada di Indonesia. Informasi keragaman bahasa itu merupakan hasil penelitian kebahasaan yang meliputi jumlah bahasa daerah, status bahasa, deskripsi penyebaran bahasa, cerita rakyat, poster kata, dan permainan kata dalam beragam bahasa daerah. Informasi itu dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi pelajar, mahasiswa, akademisi, peneliti, dan masyarakat umum. Sejalan dengan itu, pengayaan bahan koleksi Laboratorium Kebinekaan Bahasa dan Sastra perlu dilakukan untuk mengoptimalkan fungsinya.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, bahan koleksi Laboratorium Kebinekaan dibuat menjadi berbasis teknologi informasi. Salah satunya adalah berbentuk film animasi cerita rakyat. Animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual berdasarkan pengaturan waktu, warna, gerak, suara, dan gambar. Gambar dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata dan menarik. Pembuatan bahan koleksi Laboratorium Kebinekaan dapat disajikan dalam bentuk, seperti alih wahana, film, dan animasi agar cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia dapat lebih mudah dipelajari dan dipahami oleh banyak orang. Hal itu diperlukan karena animasi menampilkan visual bergerak dengan ilustrasi suara dan banyak peminatnya. Komponen visual merupakan salah satu karakteristik kognitif dalam belajar yang berpengaruh terhadap olah pikir dan rasa (Gagne, dkk., 2005: 213). Namun, data cerita rakyat yang dimiliki Laboratorium Kebinekaan belum sepenuhnya terdokumentasikan dalam bentuk animasi. Walaupun demikian, Laboratorium Kebinekaan Bahasa dan Sastra telah mulai mendokumentasikan animasi cerita rakyat.

Untuk memperkaya pendokumentasian data bahasa daerah dalam bentuk video animasi, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra kembali menyelenggarakan kegiatan Festival Film Animasi Cerita Rakyat (FFACR) pada tahun 2021. Pada tahun 2020 lalu, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa telah menyelenggarakan FFACR tahun pertama dengan sukses. Pendokumentasian cerita rakyat berbahasa daerah ini dilakukan dengan melibatkan pelajar tingkat SMA/SMK, mahasiswa, dan masyarakat umum sebagai tujuan untuk menambah koleksi video animasi kebahasaan Laboratorium Kebinekaan, sekaligus memperkaya wawasan mereka tentang cerita rakyat berbahasa

daerah Festival animasi ini dilaksanakan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik, mahasiswa, dan masyarakat mengekspresikan kreativitas dan meningkatkan kecintaan mereka terhadap bangsa Indonesia di tengah perbedaan bahasa daerah.

## **B. Dasar Hukum**

Adapun dasar hukum pelaksanaan kegiatan ini adalah

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan;
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 tentang Kementerian Pendidikan Indonesia;
4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Pengembangan, Pembinaan, dan Perlindungan Bahasa dan Sastra, serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
6. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 40 Tahun 2007 tentang Pedoman bagi Kepala Daerah dalam Pelestarian dan Pengembangan Bahasa Negara dan Bahasa Daerah.

## **C. Tujuan Kegiatan**

Tujuan kegiatan Festival Film Animasi Cerita Rakyat Tahun 2021 adalah

1. meningkatkan wawasan, motivasi, minat, dan bakat pelajar, mahasiswa/masyarakat umum melalui karya film animasi;
2. menumbuhkan rasa cinta pelajar, mahasiswa/masyarakat umum terhadap bahasa dan sastra daerah khususnya cerita rakyat yang berakar pada karakter dan budaya bangsa melalui karya film animasi;
3. memperoleh karya film animasi sebagai media pendokumentasian cerita rakyat dalam rangka memperkenalkan keberagaman Indonesia;
4. mendorong partisipasi masyarakat seluas-luasnya dalam upaya penguatan jati diri bangsa; dan
5. mengajak masyarakat untuk mencintai dan menghasilkan karya animasi berbahasa daerah dalam upaya perlindungan bahasa dan sastra daerah.

## **D. Hasil yang Diharapkan**

Hasil kegiatan Festival Film Animasi Cerita Rakyat Tahun 2021 sebagai berikut:

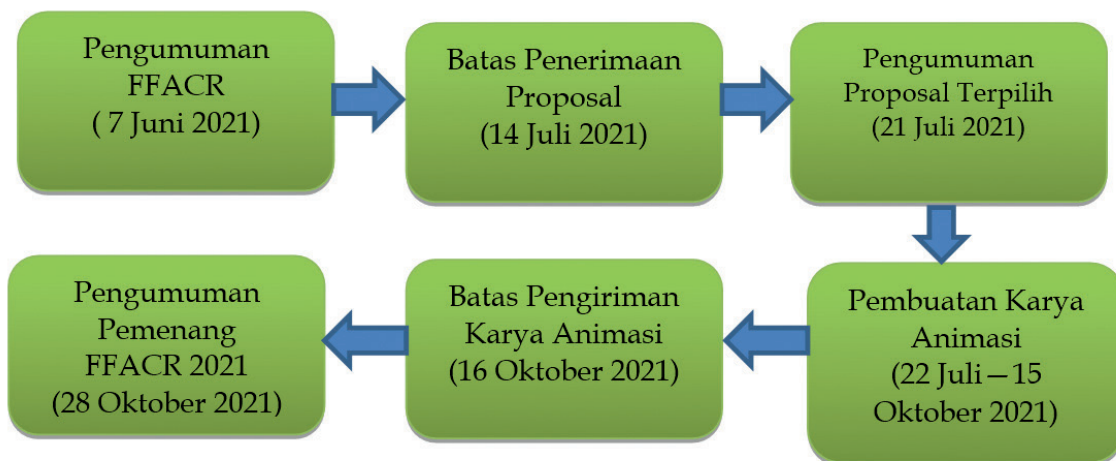
1. meningkatnya wawasan dan motivasi, minat, bakat anak dan remaja melalui karya

film animasi cerita rakyat;

2. tumbuhnya rasa cinta terhadap bahasa dan sastra daerah yang berakar pada karakter dan budaya bangsa melalui karya film animasi cerita rakyat;
3. terpilihnya film animasi sebagai media pendokumentasian cerita rakyat dalam rangka memperkenalkan keberagaman Indonesia;
4. meningkatnya partisipasi masyarakat seluas-luasnya dalam upaya penguatan jati diri bangsa; dan
5. meningkatnya kepedulian masyarakat untuk melestarikan dan melindungi bahasa dan sastra daerah yang ada di Indonesia.

## E. Lini Masa

Festival Film Animasi Cerita Rakyat Tahun 2021 dilaksanakan melalui mekanisme berikut.



## F. Sasaran

Sasaran kegiatan Festival Film Animasi Cerita Rakyat ini adalah pelajar, mahasiswa, pegiat industri animasi, pegiat perlindungan bahasa daerah, dan masyarakat umum.

# **BAB II**

## **RUANG LINGKUP DAN PROSEDUR**

### **A. Tema**

“Membirai Harta Karun Kearifan Lokal dalam Film Animasi Cerita Rakyat”

### **B. Ketentuan Pelaksanaan**

1. Peserta adalah warga negara Indonesia (WNI) yang berdomisili di Indonesia dan memiliki KTP atau kartu pelajar.
2. Peserta merupakan peserta perseorangan ataupun tim.
3. Peserta dapat mengirimkan lebih dari satu proposal. Tim juri hanya akan meloloskan satu proposal yang lolos seleksi.
4. Peserta tidak dipungut biaya apa pun.
5. Peserta harus mengikuti akun Instagram Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (@**badanbahasakemendikbud**) dan Laboratorium Kebinekaan Bahasa dan Sastra (@**labbineka**).
6. Peserta dibagi menjadi dua kategori, yaitu:
  - a. SMA/SMK/ sederajat,
  - b. mahasiswa dan umum.
7. Karya tidak mengandung unsur SARA, pornografi, politik, kekerasan, kata-kata kasar yang tidak sesuai dengan etika, ataupun menyerang/memojokkan pihak-pihak tertentu.
8. Karya bersifat orisinal, tidak melanggar hak cipta/hak kekayaan intelektual (HKI).
9. Karya tidak melanggar hak cipta dan etika pembuatan karya cipta (bukan tiruan) serta tidak mengandung pelanggaran hukum yang berlaku di wilayah Republik Indonesia.
10. Karya animasi tidak mengandung unsur penyimpangan Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) dan Standar Program Siaran (SPS).
11. Karya animasi diproduksi tahun 2020—2021.
12. Karya tidak pernah terikat kontrak perjanjian dengan pihak lain.
13. Karya merupakan film animasi cerita rakyat dengan ketentuan berikut.
  - a. Format video: MP4 Full HD (1080p) (16:9) 25 fps.
  - b. Durasi video minimum 3 menit dan maksimum 5 menit (sudah termasuk judul pembuka (*opening title*) dan judul akuan (*credit title*) Peserta yang mengirimkan video kurang dari 3 menit atau lebih dari 5 menit akan didiskualifikasi.

14. Karya animasi menggunakan bahasa daerah dan mencantumkan takarir (*subtitle*) sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.
15. Karya animasi peserta mencantumkan logo resmi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi di sebelah kanan atas.
16. Musik dan suara harus bersifat orisinal atau karya sendiri. Peserta dapat menggunakan musik yang tidak berbayar (*free royalty music*) dengan mencantumkan tautan sumbernya, seperti pencipta atau penyanyi. Peserta melampirkan izin penggunaan dari pemilik lagu, jika menggunakan musik berhak cipta.
17. Apabila pada kemudian hari terdapat gugatan hak cipta, pihak panitia tidak bertanggung jawab terhadap hal tersebut. Panitia berasumsi bahwa seluruh film yang diikutsertakan merupakan karya orisinal peserta.
18. Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki hak untuk menggunakan/menyebarluaskan seluruh hasil karya yang telah dikirimkan ke Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Hak cipta karya yang dikirimkan tetap menjadi milik peserta.
19. Panitia berhak mendiskualifikasi dan membatalkan pemenang apabila ditemukan kecurangan.
20. Jumlah hadiah untuk perorangan atau tim tetap sama.
21. Keputusan juri bersifat mengikat dan tidak dapat diganggu gugat.

### C. Mekanisme Pendaftaran

1. Peserta memilih salah satu jenis animasi, yaitu 2D, 3D, campuran, atau *stop motion*.
2. Peserta mendaftar melalui tautan  
**<http://ringkas.kemdikbud.go.id/DaftarFFACR2021>**
3. Fomat berkas pendaftaran dapat diunduh melalui tautan  
**<http://ringkas.kemdikbud.go.id/InfoFFACR2021>**
4. Formulir, surat pernyataan, dan proposal ditik dengan jenis huruf Times New Roman berukuran 12 di kertas A4 dan disimpan dengan format PDF.
5. Formulir disimpan dengan nama  
**FFACR2021\_FORMPROPOSAL\_[Nama tim]\_[Kategori].pdf**
6. Surat pernyataan disimpan dengan nama  
**FFACR2021\_PERNYATAAN\_[Nama Tim]\_[Kategori].pdf**
7. Proposal dan *pitch bible* dibuat dengan ketentuan berikut.
  - a. Proposal ditik menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
  - b. Logo Kemendikbudristek dimasukkan di sudut kanan atas proposal dan sudut kiri logo instansi peserta. Judul karya dicantumkan di bagian catatan kaki (*foot-note*).
  - c. Proposal berisi:
    - 1) judul;
    - 2) nama tim beserta anggota tim;
    - 3) nama instansi (sekolah/perguruan tinggi/perusahaan);

- 4) latar belakang dan sumber/referensi penyusunan karya animasi;
  - 5) *Pitch bible* berisi informasi tentang:
    - premis yang diangkat dalam karya animasi,
    - dramatik premis/sinopsis,
    - *director's treatment*,
    - desain, deskripsi, dan pengembangan karakter animasi,
    - *concept art environment and property*,
    - naskah atau *script*,
    - *storyboard* (rancangan gambar 2-3 adegan).
  - 6) Penutup
8. Video presentasi *pitch bible* dibuat dengan ketentuan berikut.
    - a. Durasi presentasi maksimal 15 menit.
    - b. Video diunggah ke YouTube (*unlisted*) dengan dengan nama **FFACR2021\_PRESENTASI\_[Nama Tim]\_[Judul]\_[Kategori].pdf**
  9. Panitia akan mengumumkan proposal yang lolos seleksi di laman dan media sosial Badan Bahasa dan Labbinea.
  10. Peserta yang lolos seleksi dapat melanjutkan ke tahap pembuatan karya animasi.

#### D. Mekanisme Pengumpulan Karya

1. Peserta yang lolos pada tahap penilaian proposal akan mengerjakan karya animasinya sampai tenggat yang telah ditentukan.
2. Peserta yang mengirimkan karya melebihi tenggat akan didiskualifikasi.
3. Peserta mengunggah karya animasi melalui YouTube dengan unggahan tidak publik (*unlisted*) dan menginformasikan tautan (*link*) dalam kolom yang tersedia di formulir pengumpulan hasil karya.
4. Peserta melampirkan surat izin hak cipta musik atau aset gambar dari pemilik hak cipta (jika menggunakan musik atau gambar yang berhak cipta).
5. Peserta melengkapi dan mengirimkan berkas berupa formulir pengumpulan karya, surat izin penggunaan hak cipta, dan pindaian kartu identitas seluruh anggota tim.
6. Fomat berkas pengiriman karya dapat diunduh melalui tautan **<http://ringkas.kemdikbud.go.id/InfoFFACR2021>**
7. Formulir dan surat izin penggunaan hak cipta ditik dengan jenis huruf Times New Roman berukuran 12 di kertas A4 dan disimpan dengan format PDF.
8. Formulir pengumpulan karya animasi disimpan dengan nama **FFACR2021\_FORMKARYA\_[Nama Tim]\_[Kategori].pdf**
9. Surat izin penggunaan hak cipta disimpan dengan nama **FFACR2021\_IZIN\_[Nama Tim]\_[Kategori].pdf**
10. Pindaian kartu identitas semua anggota tim disimpan dalam satu fail dengan nama **FFACR\_ID\_[Nama Tim]\_[Kategori].pdf**
11. Tautan hasil karya animasi dan seluruh berkas dikumpulkan melalui tautan **<http://ringkas.kemdikbud.go.id/KumpulKaryaFFACR2021>**



## E. Juri

Tim juri terdiri atas unsur pelaku industri animasi, akademisi, serta perwakilan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

## F. Kriteria Penilaian

Aspek yang dinilai oleh juri meliputi:

1. kreativitas,
2. komunikatif,
3. teknik pembuatan,
4. orisinalitas ide,
5. sinematografi,
6. pesan moral,
7. tata suara,
8. tata cahaya/pencahayaan,
9. aspek visual,
10. penyuntingan.

## G. Hadiah

1. Pemenang akan diumumkan pada **Puncak Bulan Bahasa dan Sastra 2021** (Oktober 2021).
2. Pemenang setiap kategori akan mendapatkan sertifikat penghargaan dan dana pembinaan tunai dengan rincian sebagai berikut.

### Kategori SMA/SMK/Sederajat

i.	Juara I	Rp13.000.000,00
ii.	Juara II	Rp9.000.000,00
iii.	Juara III	Rp6.000.000,00
iv.	Juara Harapan I	Rp3.000.000,00
v.	Juara Harapan II	Rp2.000.000,00

### Kategori Mahasiswa/Umum

i.	Juara I	Rp16.000.000,00
ii.	Juara II	Rp11.000.000,00
iii.	Juara III	Rp8.000.000,00
iv.	Juara Harapan I	Rp4.000.000,00
v.	Juara Harapan II	Rp3.000.000,00

3. Pajak hadiah ditanggung pemenang sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Republik Indonesia.

## H. Narahubung

Untuk informasi lebih lanjut, peserta dapat menghubungi:

**Panitia Festival Film Animasi Cerita Rakyat 2021**  
**Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra**  
**Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa**

Kawasan Indonesia Peace and Security Center  
Jalan Anyar Km. 4, Tangkil, Kabupaten Bogor

**Posel:** labbineka@gmail.com, labbineka@kemdikbud.go.id

**085294279739** (Septimariani)

**085210029089** (Reza Amarta Prayoga)

## **BAB III**

### **PENUTUP**

Petunjuk Teknis Festival Film Animasi Cerita Rakyat, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi disusun sebagai acuan bagi peserta dan penyelenggara. Informasi tentang penyelenggaraan festival film animasi ini akan disebarluaskan melalui media sosial, laman, poster, dan surat elektronik resmi agar para peserta di seluruh Indonesia dapat mengetahui kegiatan ini. Semoga Festival Film Animasi Cerita Rakyat Tahun 2021 ini berjalan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan.

**Festival Film Animasi Cerita Rakyat**



**FFACR**

**2021**