

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang MBKM Proyek Independen

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi mereka melalui berbagai bentuk pembelajaran di luar kampus. Proyek Independen merupakan salah satu bentuk kegiatan MBKM yang memungkinkan mahasiswa untuk merealisasikan ide kreatif menjadi karya nyata yang berdampak bagi masyarakat. Dalam konteks ini, proyek animasi *7,6 SR* hadir sebagai implementasi nyata dari semangat MBKM yang mendorong mahasiswa untuk berkontribusi dalam mengatasi permasalahan sosial melalui media kreatif.

Proyek animasi *7,6 SR* terinspirasi dari tragedi gempa Padang 2009. Indonesia yang terletak di wilayah cincin api pasifik dan lempeng tektonik memiliki resiko gempa tinggi, termasuk ancaman *megathrust* (zona subduksi tempat lempeng tektonik bertemu). Kesadaran akan potensi bahaya gempa dipengaruhi oleh seminar kebencanaan dan simulasi gempa yang diadakan di kampus UMN pada akhir 2024.

Dalam Proyek Independen ini, penulis berperan sebagai character design, yang bertanggung jawab dalam merancang dan mengembangkan desain visual karakter yang akan digunakan dalam film animasi pendek *7,6 SR*. *Character design* (Luthfia et al., 2024) adalah proses menciptakan tampilan tokoh animasi, mencakup bentuk tubuh, ekspresi wajah, hingga detail kostum, dengan mempertimbangkan kepribadian dan latar belakang karakter tersebut. Oleh karena itu, penulis bertugas menciptakan karakter-karakter yang sesuai dengan cerita berlatar peristiwa gempa tahun 2009, agar mampu mendukung narasi dan menghadirkan nuansa emosional dalam animasi secara visual.

Penulis dan tim Mazi Production memilih program Proyek Independen karena melihat peluang besar untuk mengembangkan keterampilan sekaligus menciptakan karya yang berdaya saing dan bernilai tambah bagi portofolio. Dibandingkan dengan program MBKM lainnya, Proyek Independen memberikan ruang lebih luas bagi mahasiswa untuk berkreasi secara mandiri, khususnya dalam bidang animasi, serta menumbuhkan jiwa kompetitif melalui kompetisi hasil karya. Dengan terlibat dalam proyek ini, penulis berharap dapat meningkatkan kemampuan teknis dan non-teknis sebelum memasuki dunia kerja, sekaligus membawa dampak positif bagi reputasi individu dan kelompok melalui karya yang dihasilkan.

Melalui karya ini, tim berharap dapat berkontribusi pada industri animasi tanah air dengan mengikut serta dalam berbagai festival atau kompetisi film. Selain menjadi sarana untuk mengembangkan skill profesional dan memperkaya portofolio, semangat pelaksanaan proyek ini juga didorong oleh pengalaman positif tim Mazi Production yang sebelumnya sukses mengirimkan karya film nya seperti *Beauty Potion* (2025) dan *Solemates* (2024), hingga berhasil meraih berbagai nominasi di ajang festival film. Dengan penuh antusiasme, seluruh anggota tim berharap 7,6 SR tidak hanya berdampak positif bagi penonton, tetapi juga mampu melampaui pencapaian karya-karya sebelumnya.

1.2. Rumusan Masalah MBKM Proyek Independen

Bagaimana Character Designer berperan dalam pembuatan film animasi pendek 7,6 SR (2025)?

1.3. Maksud dan Tujuan MBKM Proyek Independen

Maksud dan tujuan penulis mengikuti MBKM Proyek Independen adalah karena salah satu syarat yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar Sarjana Seni. Dasar pemilihan MBKM

terletak pada kebebasan yang diberikan dalam menentukan perlakuan dan konsep. Dengan kata lain, penulis dan rekan-rekan kelompok dapat mengembangkan ide serta konsep secara mandiri, tanpa intervensi dan gangguan dari pihak luar sejak awal proses pengerjaan. Hal ini mendorong penulis dan kelompok untuk lebih mandiri melalui pembelajaran otodidak, sehingga penulis mampu mengembangkan wawasan dengan mengeksplorasi berbagai teknik yang ada di internet, berbagi pengetahuan dengan teman-teman, serta bertanya kepada dosen pembimbing. Selain itu, dengan rencana distribusi film ke berbagai festival dan acara film lainnya, penulis dapat memperluas pengalaman dan portofolio di bidang festival film.

1.4. Manfaat MBKM Proyek Independen

Sebagai mahasiswa dalam sektor film dan animasi, penulis bercita-cita untuk menghasilkan karya yang bukan hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan pesan yang bermakna secara visual. Lewat Proyek Independen ini, penulis berkomitmen untuk menyebarluaskan karyanya ke sejumlah festival film animasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan, memperluas jaringan industri, dan mengeksplorasi proses produksi secara keseluruhan. Proyek ini berfungsi sebagai sarana untuk pengembangan diri, baik dalam aspek emosional, kreatif, maupun profesional, sekaligus memberikan kesempatan untuk menerima umpan balik langsung dari para pelaku industri.

1.5. Waktu dan Prosedur MBKM Proyek Independen

Proyek animasi *7,6 SR* akan dikerjakan selama 6 bulan, dari Januari 2025 hingga Juni 2025, dengan tahapan sebagai berikut:

- a. ***Development***: Sudah dimulai sebelum masa produksi, fokus pada pengembangan ide, konsep visual, menentukan target audiens dan festival film

b. ***Pre-Production*** (Januari - pertengahan Februari 2025):

1. Mematangkan konsep dan cerita dengan dosen pembimbing
2. Revisi berdasarkan diskusi dan saran
3. Pembuatan artbook, script, storyboard, ripomatic, dan animatic
4. Mencari tim eksternal untuk bantuan produksi

c. ***Production*** (pertengahan Februari - pertengahan Mei 2025):

1. Implementasi konsep yang sudah matang
2. Kolaborasi tim internal dan eksternal untuk menghasilkan visual yang diharapkan

d. ***Post-Production*** (pertengahan Mei - Juni 2025):

1. Melengkapi kekurangan visual
2. Menggabungkan aset-aset menjadi animasi
3. Finalisasi animasi untuk persiapan festival dan perlombaan

e. ***Promotion:***

1. Distribusi karya melalui media sosial tim internal
2. Mengikuti festival film, workshop, dan lomba film termasuk Animakini (nasional) dan First-time Filmmaker Sessions, Lift-Off Global Network (internasional)

Anggaran total untuk proyek ini adalah Rp 175.700.000 yang mencakup biaya produksi, tenaga kerja, dan biaya promosi.