

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejak tahun 2021, Universitas Multimedia Nusantara telah menerapkan program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM), salah satunya melalui Proyek Independen. Program ini memberikan kesempatan bagi kelompok mahasiswa yang terdiri dari 5–7 orang untuk secara mandiri memproduksi film, mulai dari tahap perencanaan hingga penyelesaian. Seluruh proses produksi menjadi tanggung jawab penuh mahasiswa. Namun, untuk berpartisipasi dalam program ini, mahasiswa harus mengikuti seleksi yang dilakukan oleh dosen penanggung jawab MBKM serta dosen lainnya. Seleksi ini mencakup pengajuan proposal dan video presentasi sebagai bagian dari penilaian.

Bermodalkan pengalaman dari kesuksesan film sebelumnya, seperti *Screen Time*, *Lika-Liku Ciku*, dan *Solemates*, kami, Youthrabbit, mulai mendiskusikan peluang yang ditawarkan oleh MBKM Proyek Independen. Program ini kami pandang sebagai kesempatan berharga untuk memperdalam pengalaman dalam produksi film sekaligus mempersiapkan diri menghadapi industri kerja. Selain memperkaya portofolio dan meningkatkan nilai tambah dalam CV, program ini juga memungkinkan kami mengaplikasikan teori serta keterampilan teknis yang telah dipelajari selama perkuliahan. Lebih dari itu, kami berharap Proyek Independen dapat membuka peluang membangun jejaring dengan para profesional industri film, baik melalui bimbingan dosen maupun kolaborasi dengan pihak eksternal. Dengan pertimbangan tersebut, kami pun memutuskan untuk mengikuti program ini.

Sebagai bagian dari inisiatif kreatif ini, kami mengusulkan pembuatan film animasi pendek berjudul “Ayesha”, bergenre drama fantasi, yang menyasar penonton berusia 13 tahun ke atas. Cerita ini mengangkat tema tentang sihir, dunia supranatural, serta pengabaian emosional oleh orang tua. Kisahnya berpusat pada **Ayesha**, seorang gadis kecil yang ceria namun merasa terasing, karena kurangnya perhatian dari sang ayah—seorang penyihir yang selalu sibuk. Suatu pagi, ketika ayahnya terburu-buru berangkat kerja, ia tanpa sadar meninggalkan sebatang rokok yang masih menyala di ruang kerjanya. Api dari rokok itu menjalar ke lembaran mantra, memicu kemunculan makhluk ajaib yang berasal dari energi sihir. Alih-alih merasa takut, Ayesha yang polos justru melihat makhluk-makhluk api itu

sebagai teman baru. Mereka tumbuh dan bersatu membentuk sosok raksasa hangat yang memeluknya dengan kasih. Namun, ilusi kebahagiaan itu berbalik menjadi malapetaka. Saat sang ayah kembali dengan hadiah yang telah lama diidamkan Ayesha, ia hanya menemukan reruntuhan rumah yang hangus dan kenyataan pahit bahwa putri kecilnya telah tiada.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana animator 2D dalam film animasi *Ignite* berkontribusi dalam menciptakan visual yang dinamis serta mendukung penyampaian cerita secara efektif?

1.3. Maksud dan Tujuan

Menghasilkan film animasi orisinal dengan kualitas visual yang menarik, serta membuktikan kemampuan dalam setiap tahap produksi, mulai dari konsep hingga pascaproduksi. Kami ingin mengeksplorasi teknik animasi yang inovatif dan menciptakan gaya visual yang unik sesuai dengan tema film.

Mengembangkan keterampilan sebagai animator 2D, termasuk dalam perancangan gerakan, ekspresi karakter, dan teknik animasi digital. Kami juga ingin memperdalam pemahaman tentang alur produksi animasi, mulai dari storyboard hingga rendering akhir.

Mengaplikasikan teori dan keterampilan yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam produksi film nyata. Kami ingin menguji pemahaman tentang prinsip-prinsip animasi, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah teknis, serta memperoleh wawasan mendalam tentang produksi film animasi profesional.

1.4. Manfaat

Program MBKM Proyek Independen memberikan manfaat luas bagi mahasiswa, terutama dalam mengembangkan kompetensi profesional yang relevan dengan industri animasi. Pengalaman praktis dalam mengerjakan proyek animasi dari awal hingga akhir membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam tentang alur kerja produksi serta tantangan yang ada di dunia industri. Selain itu, program ini meningkatkan daya saing mahasiswa di pasar kerja melalui portofolio yang kuat dan jejaring profesional yang dibangun selama proyek.

Lebih dari itu, Proyek Independen berkontribusi pada perkembangan industri animasi lokal dengan mendorong mahasiswa menciptakan karya yang mengangkat isu budaya Indonesia. Program ini juga menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam teknik animasi, serta meningkatkan reputasi institusi pendidikan melalui karya mahasiswa yang berkualitas.

1.5. Waktu dan Prosedur

Tim Youthrabbit memulai proses Proyek Independen pada bulan September 2023 dan dijadwalkan selesai pada bulan Mei 2025. Tahap awal perancangan meliputi pengembangan konsep dasar hingga penyusunan treatment. Selanjutnya, tim menyusun pitch deck dan merekam video pitching sebagai materi seleksi. Setelah dinyatakan lolos seleksi Proyek Independen, tim segera memperdalam perancangan konsep dan treatment. Muhammad Farrell Cesario, selaku sutradara, mulai menulis naskah berdasarkan cerita yang telah disepakati bersama, sementara tim visual Youthrabbit merealisasikannya dalam bentuk concept art.

Sebagai animator 2D, saya bertanggung jawab dalam menciptakan animasi yang mendukung alur cerita dan memperkuat karakter dalam film *Ignite*. Saya memulai dengan menyusun keyframe utama berdasarkan storyboard yang telah dibuat oleh tim, lalu mengembangkan animasi in-between untuk memastikan kelancaran pergerakan. Saya juga melakukan koordinasi dengan tim visual agar gaya animasi tetap konsisten dengan konsep yang telah ditetapkan. Selain itu, saya bekerja sama dengan tim teknis untuk memastikan bahwa setiap adegan memiliki transisi yang mulus dan ekspresi karakter yang sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan.

Dengan kesepakatan seluruh anggota tim, saya menetapkan jadwal bimbingan dan rapat mingguan. Kami sepakat untuk melakukan bimbingan dengan Bapak Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., dosen pembimbing, setiap hari Selasa pukul 14.00 WIB. Selain itu, kami juga mengadakan pertemuan rutin setiap hari Senin pukul 14.00–16.00 WIB untuk mengerjakan proyek bersama. Pada hari-hari lainnya, anggota tim memiliki fleksibilitas untuk mengerjakan tugas secara mandiri di rumah, dengan kewajiban untuk melaporkan perkembangan pekerjaan dan kendala yang dihadapi.