

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Proyek Independen adalah salah satu dari banyak program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) yang dilaksanakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. MBKM sendiri merupakan program yang dijalankan oleh pemerintah yang berada dibawah naungan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang diatur dalam Permendikbud, yang pada dasarnya memiliki tujuan untuk menjadi kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah sesuai keinginan sendiri (Sopiansyah, Masruroh, Zaqiah, Erihadiana, 2022). Terdapat beberapa jenis program MBKM yang dimiliki UMN seperti magang, kewirausahaan, pertukaran pelajar, penelitian, independen, dan program desa (Umn.ac.id, 2024). Program Proyek Independen yang dilaksanakan UMN ini memiliki program yang ditujukan kepada mahasiswa untuk membuat sebuah karya film pendek yang dilaksanakan secara mandiri. Untuk menjadi bagian dalam program ini mahasiswa harus melalui proses seleksi dengan membuat proposal dan melakukan *pitching* kepada dosen penanggung jawab.

Program ini menjadi program yang menarik perhatian kami dan menjadi program MBKM yang kami pilih sebagai kelompok bernama *Youthrabbit* karena memiliki peluang yang besar dalam memperkaya karya yang kami miliki dan bermanfaat bagi kami. Proyek Independen kami pilih dengan tujuan untuk membuat karya animasi yang akan didaftarkan pada festival-festival film dengan harapan dapat memenangkan festival-festival film tersebut. Pada proyek ini *Youthrabbit* yang memiliki anggota 7 orang yang merupakan gabungan dari beberapa anggota kelompok yaitu Cinderamata, Ickiwir Production, dan Avocatto dengan karya-karya berjudul “Lika-Liku Ciku”, “*Screen Time*”, dan “*Sole Mate*” yang sudah pernah masuk ke dalam beberapa festival yang ada seperti FFI, DigiCon, dan ACFFEST akan berkolaborasi dan membuat film animasi pendek berjudul *Ignite*.

*Ignite* adalah sebuah film pendek animasi yang menceritakan tentang Ayesha seorang anak perempuan yang ceria namun kesepian karena sang Ayah sibuk bekerja. Kurangnya kehadiran emosional Ayah membuat Ayesha bermain dengan roh api yang muncul akibat rokok yang ditinggalkan Ayah. Ayesha yang bermain dengan riang tidak menyadari bahwa dirinya berada ditengah bahaya.

Tujuan dari adanya kolaborasi ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah pengalaman dalam membuat karya dan menghasilkan portofolio karya yang lebih baik lagi sehingga dapat menjadi jembatan untuk memasuki dunia kerja. Laporan ini ditulis dengan maksud untuk melaporkan peran *2D character animator* dalam mengerjakan film animasi pendek berjudul “Ignite” yang mencakup alur kerja, proses pengerjaan, uraian tugas, kendala, solusi, hingga kesimpulan selama pengerjaan program Proyek Independen.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana *2D character animator* dapat berperan dalam pembuatan animasi pendek berjudul *Ignite*?

Dalam laporan ini penulis membatasi masalah pada laporan hal-hal yang dikerjakan penulis yang berkaitan dengan animasi karakter 2D dan perannya dalam pembuatan animasi pendek *Ignite* untuk menjaga fokus pembahasan laporan.

## **1.3. Maksud dan Tujuan**

Maksud dan tujuan dari pelaksanaan MBKM Proyek Independen ini terbagi kedalam beberapa aspek yaitu :

- A. Maksud dan tujuan yang utama dari pengerjaan Proyek Independen ini adalah untuk menghasilkan karya film animasi yang dapat dinikmati, bermanfaat serta bermakna bagi banyak orang sehingga penulis dan kelompok memiliki karya yang berkualitas.
- B. Belajar bekerja sama sebagai tim serta memperbanyak portofolio sebagai *2D character animator* sehingga dapat mempermudah penulis ketika memasuki dunia industri animasi setelah lulus dari UMN.

- C. Mempraktikkan secara langsung dan nyata ilmu yang sudah didapat selama 5 semester sesuai dengan pemahaman dan keahlian yang dimiliki dan menambahkan pengalaman dalam memproduksi film animasi.

#### **1.4. Manfaat**

Proyek Independen ini memiliki manfaat yang sejalan dengan maksud dan tujuannya. Dengan adanya proyek ini, penulis dan kelompok berharap dapat menghasilkan karya yang tidak hanya bisa dinikmati dan menghibur tetapi memiliki nilai yang bermakna bagi penonton film animasi kami nantinya. Selain itu dengan melaksanakan Proyek Independen ini dapat meningkatkan kemampuan serta memperdalam keahlian penulis dalam bidang animasi karakter 2D yang hasilnya bisa digunakan sebagai portofolio yang akan menjadi nilai jual dari keahlian penulis yang sudah dikembangkan selama berkuliah di UMN.

Dengan mengikuti program MBKM Proyek Independen, penulis dan kelompok dapat membantu dalam pengembangan industri film lokal terutama dalam bidang animasi. Terdapat banyak Pelajaran yang dapat diambil selama pengerjaan Proyek Independen sehingga program ini dapat membuat kami sebagai mahasiswa berkembang lebih baik lagi.

#### **1.5. Waktu dan Prosedur**

Penulis dan kelompok *Youthrabbit* menyiapkan Proyek Independen sejak bulan September 2023. Proses penyiapan karya Proyek Independen dimulai dengan melakukan brainstorming terkait film apa yang ingin kami buat, konsep karya, hingga apa saja yang perlu dipersiapkan selama pengerjaan proyek. Setelah menentukan ide yang terpilih, proses selanjutnya yang harus dilakukan adalah melakukan *pitching* kepada dosen yang dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2025, *pitching* dilakukan untuk menjelaskan proyek secara singkat dan alasan mengapa proyek ini layak dilaksanakan. Setelah kelompok terpilih untuk melanjutkan proyek, kami melanjutkan tahapan *pre-production* selama periode waktu September 2024 – Januari 2025. Setelah *pre-production* selesai, tahap selanjutnya adalah *production* dan *post-production* yang dilaksanakan sejak 3 Februari 2025

dan direncanakan selesai pada 30 Mei 2025. Akhir dari proyek ini dijadwalkan selesai pada bulan Mei 2025.

Selama pengerjaan proyek, produser telah menetapkan jadwal bimbingan dengan Bapak Yohanes Merci selaku dosen pembimbing (*advisor*) setiap hari Selasa pukul 14.00 WIB. Selain itu terdapat jadwal rapat mingguan yang dilakukan setiap hari Senin untuk pembagian tugas mingguan dan mengerjakan proyek bersama yang dilaksanakan pukul 14.00-16.00 WIB. Prosedur pengerjaan tugas dapat dilakukan di rumah masing-masing dengan *deadline* yang sudah ditentukan setiap tugasnya dan wajib melaporkan pengerjaan serta kendala agar pelaksanaan pengerjaan tetap berjalan sesuai jadwal. Selain itu, setiap harinya kami menuliskan *daily task* di web merdeka yang sudah dikerjakan perharinya dengan jam kerja yang sudah ditentukan sebelumnya oleh kelompok sebagai bentuk laporan pengerjaan proyek kepada pembimbing (*supervisor & advisor*).

