

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) telah menerapkan program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) sejak Semester Ganjil 2021/2022 dengan tujuan memperluas cakupan ilmu yang diperoleh mahasiswa. Salah satu bagian dari program Kampus Merdeka adalah Proyek Independen. Sesuai dengan Panduan Kampus Merdeka Fakultas Seni dan Desain UMN, program ini dirancang untuk memungkinkan mahasiswa mengembangkan ide-ide mereka melalui penelitian dan pengembangan. Di Program Studi Film dan Animasi, Proyek Independen menjadi wadah bagi kelompok yang terdiri dari 5-7 mahasiswa untuk secara mandiri menghasilkan karya film.

Alternatif ini kemudian di pertimbangkan oleh penulis untuk bergabung dengan kelompok yang baru di bentuk “Youth Rabbit”. Harapannya, penulis dapat mengasah kemampuan membuat film secara berkelompok dan keahlian dalam peran yang diambil. Dalam hal ini yaitu, 2D animator. Serta, kemampuan penulis bekerja dalam sebuah tim.

Secara singkat film ini menceritakan tentang Ayesha yang merupakan seorang gadis kecil yang ceria namun kesepian, tumbuh dalam bayang-bayang ketidakhadiran emosional sang ayah. Suatu hari, sebatang rokok yang ditinggalkan ayahnya tanpa sengaja menyulut selembar kertas ajaib, memanggil sesosok roh api dari dunia magis. Dari pertemuan tak terduga itu, tumbuhlah sebuah ikatan persahabatan antara Ayesha dan sang roh. Namun, di balik kehangatan hubungan mereka, tersembunyi bahaya yang perlahan terungkap—mengancam keselamatan Ayesha dan membuka sisi gelap dari dunia sihir yang tak pernah ia duga sebelumnya. Mengangkat tema pengabaian orang tua dan keajaiban dunia magis, kisah ini ditujukan untuk penonton usia 13 tahun ke atas dan menawarkan drama fantasi yang emosional dan penuh makna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah beberapa rumusan masalah dalam laporan ini:

- 1) Bagaimana peran 2D animator dalam proses pembuatan film animasi pendek Ignite?
- 2) Bagaimana proses kerja 2D animator dalam tim produksi film animasi pendek Ignite?

## 1.3 Maksud dan Tujuan Klaster MBKM Proyek Independen

Maksud dan tujuan penulis dalam mengikuti Klaster MBKM Proyek Independen meliputi:

- 1) Mewujudkan ide proyek secara independen dan bereksperimen dengan bebas.
- 2) Memperdalam keahlian animasi melalui penerapan ilmu yang sudah dipelajari.
- 3) Memperkuat kemampuan kerja tim untuk mencapai target kolaboratif.

## 1.4 Waktu dan Prosedur

Program MBKM Proyek Independen Youth Rabbit berlangsung dari Oktober 2024 hingga Mei 2025. Setiap kelompok yang lolos seleksi program ini harus membuat *pitch deck* dan video presentasi. Sebelumnya, tim Youth Rabbit telah mengembangkan ide film yang mencakup konsep cerita dan visual. Proyek Independen angkatan 2022 secara resmi dimulai pada 8 Januari 2025 dan berakhir pada Mei 2025, setelah pengumuman hasil seleksi dan lolosnya film "Ignite". Program MBKM Proyek Independen memiliki total 640 jam kerja, dari pukul 08.00 hingga 17.00. Proses produksi film pendek MBKM Proyek Independen Youth Rabbit dibagi menjadi tiga tahap: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Selama produksi, setiap anggota tim mendapatkan bimbingan dari Dosen Pembimbing Internal yang memantau perkembangan film melalui rapat setiap hari Selasa (jadwal disesuaikan dengan dosen).