

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang MBKM Proyek Independen

Universitas Multimedia Nusantara menawarkan salah satu program kegiatan Kampus Merdeka adalah Proyek Independen. Proyek tersebut dapat diambil oleh berbagai jurusan di universitas terutama jurusan film. Penulis dan anggota MAZI Production tertarik dalam mengambil proyek tersebut. Dalam Proyek Independen, mahasiswa diharuskan untuk membuat kelompok *production house* yang harus beranggotakan 5-7 orang dan setiap anggota memiliki *jobdesc* masing-masing. Sesudah mendirikan, kelompok akan didaftarkan dan diseleksi. Tahap seleksi mewajibkan kelompok untuk membuat rangkaian rencana film yang akan dibuat dan dijalankan selama satu semester. Jika lolos seleksi Proyek Independen, produksi karya akan dilaksanakan yang kemudian diperlombakan pada festival.

Penulis memutuskan untuk mengambil proyek tersebut dan membuat sebuah animasi pendek. Melalui Proyek Independen, penulis mampu mendapat hal positif seperti kesempatan untuk mengembangkan portofolio. Penulis juga ingin menambah wawasan dan berlatih lebih dalam bidang animasi sebelum terjun dalam lingkup kerja. Proyek Independen juga mampu melatih kerja sama karena bekerja dalam sebuah PH sekaligus belajar dalam bidang time management. Selebihnya, Proyek Independen berfokus dalam karya yang memiliki potensi untuk diperlombakan, sehingga tidak hanya skill dan pengalaman yang dapat didapat pada proses pengerjaan, juga dapat memberi nama baik kepada setiap anggota kedepannya.

Storyboard Artist secara garis besar merupakan orang yang membuat rancangan dari keseluruhan naskah film secara kasar dengan menggunakan *frame by frame* (Luthfi et al., 2025). Setiap rangkaian gambar di susun dengan sedemikian rupa hingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Setiap frame dari *storyboard* menjadi gambaran kasar seluruh kejadian yang akan terjadi di *scene* tersebut.

Dengan bantuan tersebut membuat semua rekan tim mempunyai gambaran kasar visual yang akan dicapai agar tetap pada visi misi yang sama. *Storyboard Artist* juga bekerja sama dengan tim kreatif lainnya seperti *Director* untuk mencapai target yang sesuai dengan gambar visual yang ingin dicapai oleh *Director*. Oleh karena itu, *storyboard* menjadi pondasi yang kuat agar visual tetap terjaga dari awal hingga akhir.

Selain alasan yang telah dipaparkan sebelumnya, para anggota pendahulu yang bekerja di dalam tim MAZI Production sudah pernah membuat animasi yang dapat tergolong cukup berhasil dalam meraih beberapa prestasi seperti menjadi nominasi di festival film. Beberapa animasi garapan anggota MAZI Production yang pernah masuk kedalam nominasi yaitu film *Beauty Potion (2025)* dan *Solemates (2024)*. Oleh karena itu, penulis dan para anggota dari MAZI Production melalui semangat penuh menetapkan pilihan untuk menjalankan Proyek Independen ini bersama-sama. Dengan harapan penuh dari tim MAZI Production melalui film yang berjudul *7,6 SR (2025)* dapat menjadi manfaat bagi orang lain dan mencapai hasil yang membawa banyak penghargaan jauh di atas ekspektasi.

1.2. Rumusan Masalah MBKM Proyek Independen

Bagaimana *Storyboard Artist* berperan dalam pembuatan film animasi pendek *7,6 SR (2025)*?

1.3. Maksud dan Tujuan MBKM Proyek Independen

Maksud dan tujuan penulis mengambil MBKM Proyek Independen adalah merupakan salah satu syarat dan ketentuan kelulusan jurusan film dan animasi untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni. Hal tersebut diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Dalam merancang karya MBKM Proyek Independen dengan arti, penulis diberi kebebasan untuk mengumpulkan ide, membangun konsep dan tahap pengekseskuan secara mandiri. Tentu dalam perancangan proyek ini, terdapat seorang dosen pembimbing yang dapat membantu menuntun selama proyek berjalan. Proyek ini tetap bergantung pada kemandirian penulis dan kelompok, sehingga penulis dapat belajar secara otodidak dan juga mengaplikasikan ilmu yang telah didapat semasa kuliah. Belajar otodidak mampu

membantu penulis untuk mengeksplorasi wawasan baru melalui dosen yang membimbing, melalui internet, dan juga melalui teman rekan sekelompok, sehingga sama-sama berbagi ilmu dan saran. Proyek ini juga mampu mengasah kemampuan penulis yang telah dipelajari pada semester-semester sebelumnya dan wawasan tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal.

1.4. Manfaat MBKM Proyek Independen

Sebagai seorang mahasiswa yang berkecimpung di dunia film dan animasi, yang memiliki ambisi untuk mengembangkan sayap ke ranah lingkungan yang lebih luas. Selain sebatas menjadi sebuah hiburan semata untuk di tonton, penulis memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan melalui media gambar namun tetap dapat dinikmati oleh penonton. Sesuai dengan target yang ingin penulis capai dari Proyek Independen yaitu untuk menyalurkan karyanya ke dalam beberapa festival film animasi yang ada. Penulis mempunyai peluang besar untuk berkompetisi dengan cara turut ikut andil dalam proyek serta mengasah kemampuan dalam diri, membangun koneksi dengan para sineas, dan lebih mempelajari proses dibalik layar pembuatan animasi dari awal hingga akhir, sehingga dapat dijadikan bahan untuk pengembangan karya di masa yang akan datang. Kemudian dampak dari Proyek Independen ini tidak hanya menjadi sarana untuk menyampaikan emosi namun, proyek ini juga menjadi salah satu cara penulis untuk meningkatkan proses pengembangan diri seperti, kreativitas dalam berkreasi, pengetahuan yang lebih mendalam tentang ruang lingkup kerja animasi, serta kemungkinan besar mendapatkan saran dan bantuan yang membangun dari orang-orang yang sudah mempelajari dunia animasi lebih dalam

Selain sebagai manfaat pribadi, pelaksanaan MBKM Proyek Independen dapat mendatangkan keuntungan bagi yang lain. Bagi perguruan tinggi, proyek ini dapat memperkuat implementasi kurikulum berbasis MBKM dan dari segi reputasi, proyek ini mampu meningkatkan citra dan kredibilitas program studi Film UMN melalui karya mahasiswa yang bermutu dan berkualitas. Lalu bagi Masyarakat, melalui cerita dan moral dari animasi *7,6 SR (2025)* yang dibuat pada proyek ini mampu mengedukasi serta meningkatkan kesadaran mengenai kesiapsiagaan

gempa bumi, serta dengan menggunakan media animasi, hal tersebut dapat mendukung pertumbuhan dalam bidang ekonomi kreatif.

1.5. Waktu dan Prosedur

Dengan prosedur perancangan sebagaimana proyek-proyek animasi, Animasi pendek 7,6 SR (2025) menerapkan prosedur tersebut dengan terstruktur dan jelas untuk setiap *jobdesc*. Produksi animasi pendek 7,6 SR (2025) akan membutuhkan waktu kurang lebih selama 6 bulan, mulai dari bulan Januari hingga bulan Juni 2025. Perancangan karya ini tetap berpilar pada timeline, kemampuan tim, dan target festival yang ingin dituju. Proyek ini mengharuskan kelompok untuk mengadakan bimbingan dengan dosen pembimbing setidaknya 8 kali selama satu semester agar kami dapat tetap sejalan dengan target yang ditentukan. Dengan itu, MAZI Production menentukan setiap hari Selasa, penulis dan rekan internal berkumpul untuk rapat secara wajib dan rutin dengan dosen pembimbing yang kemudian dilanjut dengan rapat internal MAZI Production secara luring maupun daring (jika berhalangan) dengan tujuan untuk membahas progress dan menyatukan visi misi kembali.

Dalam perancangan animasi 7,6 SR (2025) Penulis dan rekan melalui beberapa tahap yaitu, development, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Setiap tahap dijabarkan sebagai berikut:

- a. *Development*: Penetapan rekan kelompok dan tahap dimana anggota kelompok diberi kebebasan untuk saling bertukar ide dan dikembangkan. Adanya keputusan dalam festival yang ingin ditargetkan. Tahap ini dimulai sebelum pra-produksi pada bulan Januari.
- b. Pra-Produksi (Januari - pertengahan Februari 2025):
 - Pematangan konsep hasil bertukar ide dan pencarian referensi
 - Menyamakan visi dan misi proyek
 - Pembuatan proposal, *artbook*, naskah, *storyboard*, *ripomatic*, dan animatik
 - Pencarian tim eksternal untuk persiapan produksi
- c. Produksi (pertengahan Februari - pertengahan Mei 2025):

1. Implementasi konsep yang sudah mendalam dan jelas
 2. Tahap pembuatan animasi (*Keyframe, In-between, Clean-up, dan Color*)
 3. Kolaborasi dengan tim eksternal dalam menghasilkan visual yang diharapkan
- d. Pasca-Produksi (pertengahan Mei - Juni 2025):
1. Melengkapi kekurangan visual
 2. Menggabungkan aset-aset menjadi animasi koheren
 3. Finalisasi animasi untuk persiapan festival dan perlombaan
- e. Promotion:
1. Distribusi dan publikasi karya melalui media sosial tim internal dengan tujuan meningkatkan reputasi film dan dapat lebih dikenal.
 2. Mengikuti festival film, *workshop*, dan lomba film (Pendaftaran dapat melalui program milik Universitas Multimedia Nusantara atau mandiri)