

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang MBKM Proyek Independen

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka atau yang biasa disebut dengan MKBM, adalah sebuah program yang memperbolehkan mahasiswanya menentukan kegiatan yang akan dilaksanakan pada semester akhir perkuliahan. Dari sejumlah Klaster yang disediakan dalam program MKBM, Proyek Independen menarik perhatian penulis beserta kelompok, Mazi Production. Proyek Independen membuka kesempatan bagi mahasiswa-mahasiswa yang mengambilnya untuk membentuk kelompok dengan maksimal 7 anggota. Setelahnya, hasil yang diperoleh dari Proyek Independen berupa karya yang sejalan dengan jurusan, kemudian diperlombakan.

Dalam Proyek Independen ini, Penulis berperan sebagai *3D Asset Artist*, yang bertanggung jawab atas pembuatan *environment* dalam bentuk 3 dimensi yang nantinya akan diimplementasikan ke dalam film animasi pendek *7,6 SR (2025)*. Menurut Fadya dan Sari (2018), *3D modeling* sebagai bagian dalam proses pembuatan asset adalah sebuah metode dan variasi dalam pembuatan animasi berbentuk *3D* dari tiap latar atau objek dengan cara memanipulasi *polygon*, *edges*, dan *verticies*, menggunakan ruang simulasi *3D*. Model atau objek *3D* yang diimplementasikan dalam film animasi pendek *7,6 SR (2025)* bergaya *stylized animation*. Menurut Ma et al. (2022), *stylized animation* adalah sebuah bentuk pendekatan animasi dalam proses pembuatan animasi 3 dimensi yang menekankan penerapan pada efek artistik dan prinsip animasi klasik dalam 12 prinsip animasi (seperti *squash and stretch*, *anticipation*, *follow through*) dengan upaya menghasilkan gerakan maupun tampilan yang tidak sebatas realistis, namun juga ekspresif dan memiliki gaya visual yang khas.

Konsep *stylized* dalam animasi 3 dimensi mengadopsi prinsip-prinsip yang ada dalam animasi 2 dimensi tradisional, dan memungkinkan hasil akhir yang lebih kreatif dan komunikatif, tak terbatas hanya pada representasi fisik yang akurat.

Dengan demikian, penulis bertugas untuk membuat dunia dan lingkungan dalam film *7,6 SR (2025)* yang berupa interior rumah sederhana dan eksterior pasca gempa yang berlatar pada tahun 2009 berbasis *3D* bergaya *stylized*.

Alasan penulis dan Mazi Production dalam memilih program Proyek Independen, karena melihat potensi dan peluang yang dapat digapai. Dibanding klaster MBKM dan program semester lainnya, Proyek Independen membuka kesempatan dan peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan *skill* sekaligus menghasilkan karya yang bermanfaat untuk menambah *portofolio* sebagai persiapan di dunia kerja mendatang. Terlebih, fokus utama dari Proyek Independen ini berupa hasil karya jadi yang diperlombakan. Maka, jika karya tersebut berhasil, penulis dan kelompok juga mendapat keuntungan berupa nama baik untuk kedepannya.

Selain alasan yang telah dipaparkan, anggota-anggota dari Mazi Production yang berkontribusi dalam proyek ini sebelumnya juga terlibat dalam film animasi-animasi pendek yang tergolong sukses dengan meraih berbagai penghargaan dan nominasi festival film, diantaranya, *Beauty Potion (2025)* dan juga film animasi *Solemates (2024)*. Dengan demikian, penulis dan teman-teman di Mazi Production dengan penuh antusias memutuskan untuk melaksanakan Proyek Independen ini. Diharapkan, proyek baru berjudul *7.6 SR (2025)* yang digarap Mazi Production ini, dapat membawa kebermanfaatan dan meraih prestasi berupa penghargaan-penghargaan yang lebih tinggi.

1.2. Rumusan Masalah MBKM Proyek Independen

Bagaimana *3D Asset Artist* berperan dalam pembuatan *environment* pada film animasi *7,6 SR (2025)*?

Penelitian ini dibatasi pada teknis penggunaan *fracture system*, *modeling*, dan *texturing* yang digunakan dalam proses pembuatan *asset*.

1.3. Maksud dan Tujuan MBKM Proyek Independen

Maksud dan tujuan penulis mengambil MBKM Proyek Independen, dengan alasan salah satu ketentuan yang sudah diwajibkan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara untuk kelulusan dengan gelar Sarjana Seni. Motif pemilihan MBKM

didasarkan pada kebebasan yang diberikan dalam menentukan *treatment* dan konsep. Dengan kata lain, penulis bersama rekan-rekan kelompok dapat merancang konsep serta ide secara mandiri, tanpa ada campur tangan dan ganggu gugat dari pihak luar sejak awal tahap pengerjaan hal tersebut mendorong penulis dan kelompok untuk lebih mandiri dengan belajar secara otodidak, sehingga penulis dapat menggali wawasan dengan mengeksplorasi beragam teknik baik yang tersedia di internet, berbagi pengetahuan sesama teman, maupun bertanya pada dosen pembimbing. Selain itu, dengan adanya rencana distribusi film ke berbagai festival dan ajang-ajang film lainnya, penulis dapat menambah pengalaman dan portfolio di ranah festival film.

1.4. Manfaat MBKM Proyek Independen

Sebagai mahasiswa yang menggeluti bidang film dan animasi, pelaksanaan MBKM Proyek Independen bermanfaat untuk mengembangkan dan memperkenalkan karya penulis kepada khalayak luas. Tujuan penulis tak hanya sebatas menciptakan karya untuk kepuasan pribadi semata, namun juga ingin menyampaikan pesan melalui karya sembari menjadi hiburan yang dapat dinikmati penonton. Sejalan dengan perencanaan dan target dari Proyek Independen untuk mendistribusikan karya ke berbagai festival film, dapat menjadi peluang bagi penulis untuk turut serta berpartisipasi dalam kompetisi sebagai bagian dari langkah penulis untuk menggali potensi diri, membangun relasi dengan sesama sineas, serta mempelajari berbagai animasi serta latar belakang pembuat dan proses pembuatannya, untuk diolah dan diimplementasikan ke dalam karya di masa mendatang. Selain itu, manfaat dari Proyek Independen ini tak hanya menyediakan ruang bagi penulis untuk mengekspresikan karya, tetapi juga sebagai sarana pengembangan diri yang mencakup peningkatan keterampilan teknis, pemahaman dalam riset dalam industri animasi, dan peluang untuk mendapat masukan yang membangun dari komunitas kreatif yang lebih luas dan berpengalaman.

Selain untuk benefit pribadi, pelaksanaan MBKM Proyek independen ini juga bermanfaat untuk pihak perguruan tinggi, diantaranya sebagai media yang dapat memperkuat pelaksanaan kurikulum berbasis MBKM, juga memberikan dan

menambah citra baik khususnya program studi film dan animasi UMN melalui karya mahasiswa yang berkualitas. Bagi masyarakat, pelaksanaan MBKM Proyek Independen ini bermanfaat sebagai edukasi untuk meningkatkan pemahaman dan kewaspadaan terhadap bencana alam khususnya gempa, sejalan dengan pesan moral dan inti cerita dari animasi *7,6 SR (2025)* melalui media animasi, juga mendukung perkembangan dan usaha sektor ekonomi kreatif.

1.5. Waktu dan Prosedur

Proyek animasi *7,6 SR (2025)* telah dirancang menggunakan mode yang terstruktur, sesuai proyek-proyek animasi pada umumnya. proyek animasi *7,6 SR (2025)* akan diproduksi dalam kurun waktu yang berkisar enam bulan, mulai dari bulan Januari hingga bulan Juni 2025. Dalam perancangan animasi ini, dipusatkan pada *timetline*, kemampuan tim, dan target festival yang dituju. Mazi production memiliki jadwal dan prosedur rutin dalam mengadakan rapat, yaitu di hari selasa bersama dosen dan internal tim yang bersifat luring, juga di hari jum'at bersama internal tim yang bersifat daring. Tahap pertama yang dilaksanakan adalah tahap development yang telah dilaksanakan sebelum tahap produksi berlangsung.

Dalam tahap development, anggota kelompok mengutarakan dan mengembangkan ide bersama-sama, sembari menentukan target audience dan merencanakan target festival yang ingin dituju. Kemudian, tahap kedua merupakan pre-production yang sudah berjalan sejak bulan Januari 2025 hingga pertengahan Februari 2025. Tahap berikutnya dilanjut dengan tahap *production* yang berjalan dari pertengahan Februari 2025 hingga pertengahan Mei 2025. Tahap selanjutnya merupakan post-production yang dilaksanakan mulai dari pertengahan Mei 2025 hingga Juni 2025. Tahap terakhir adalah Promosi, yaitu tahap untuk mendistribusikan animasi karya tim yang telah usai digarap. Target distribusi yang direncanakan mencakup film festival, workshop, dan lomba film.