

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

MBKM atau Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah program yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) Indonesia sejak 2021 untuk memberikan kebebasan kepada mahasiswa dalam memilih bentuk pembelajaran di luar kampus. Program ini merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar yang digagas oleh Nadiem Makarim. Salah satu program yang ditawarkan dalam MBKM adalah Proyek Independent, program ini memberikan kesempatan untuk 7 mahasiswa dan mahasiswi untuk membentuk kelompok. Hasil yang dikerjakan dalam Proyek Independent adalah sebuah karya yang sesuai dengan jurusan mahasiswa, lalu diperlombakan.

Penulis dan tim *YouthRabbit* memilih untuk mengikuti program MBKM Proyek Independent setelah mempertimbangkan pengalaman yang telah diperoleh dari produksi film pendek seperti “*Screen Time*”, “*Lika-Liku Ciku*”, dan “*Solemates*”. Program ini diambil sebagai peluang yang tepat untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam proses produksi sebuah animasi pendek, sekaligus memperluas pemahaman tentang praktik kerja di industri kreatif. Partisipasi dalam proyek ini juga menjadi kesempatan untuk membangun portofolio yang relevan dengan kebutuhan profesional di masa mendatang. Tim kami dapat mengaplikasikan teori dan keterampilan teknis yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam situasi kerja nyata.

Sinopsis dari film kami adalah: Dalam kesepiannya sebagai seorang gadis kecil yang ceria, Ayesha tumbuh tanpa kehangatan emosional dari sang ayah. Suatu ketika, rokok yang ditinggalkan ayahnya secara tak sengaja membakar kertas misterius yang ternyata menjadi pemicu kemunculan roh api dari dunia magis. Pertemuan itu menjadi awal dari persahabatan yang hangat dan tak terduga. Namun,

di balik keajaiban hubungan mereka, tersembunyi ancaman yang perlahan muncul ke permukaan, menguji keselamatan Ayesha sekaligus membuka tabir kelam dari dunia sihir yang selama ini tersembunyi. Mengangkat isu pengabaian orang tua dan keajaiban dunia magik. Film ini dibuat untuk penonton berusia 13 tahun ke atas.

## **1.2.Maksud dan Tujuan**

Tujuan dan maksud penulis dalam memilih Klaster MBKM Proyek Independen adalah sebagai berikut:

- 1) Pertimbangan utama dari mengikuti program MBKM Proyek Independen adalah untuk memperoleh pengalaman belajar di luar kampus yang bersifat praktis dan aplikatif. Program ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan diri melalui keterlibatan dalam proyek nyata yang relevan dengan bidang keilmuan, serta menjadi sarana untuk memahami secara langsung dinamika dan tantangan yang ada di industri kreatif, khususnya dalam produksi animasi.
- 2) Sebagai *3D artist* dalam proyek animasi pendek "*Ignite*", penulis bertujuan untuk mengasah keterampilan teknis dalam menciptakan asset 3D, mulai dari *modeling*, *texturing*, hingga *rendering*. Melalui peran tersebut, penulis dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam proses produksi yang sesungguhnya, sekaligus belajar berkolaborasi dalam tim lintas disiplin.
- 3) Program ini menjadi langkah strategis untuk membangun portofolio yang relevan dengan bidang minat dan profesi yang ingin ditekuni di masa depan. Partisipasi dalam proyek ini diharapkan dapat menunjukkan kemampuan kreatif dan profesionalisme, serta menjadi bekal penting dalam memasuki dunia kerja setelah lulus.

### 1.3. Manfaat

Program MBKM Proyek Independen memberikan manfaat signifikan bagi mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan praktis, memperluas wawasan, dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan ke dalam proyek nyata. Melalui keterlibatan dalam produksi animasi pendek “*Ignite*”, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam kerja kolaboratif dan proses produksi yang sesuai dengan standar industri kreatif. program ini mendorong terciptanya lulusan yang adaptif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan dunia kerja.

### 1.4. Waktu dan Prosedur

Untuk Project Independent, penulis dan tim memulai mengerjakan pada bulan September 2023 yang diprediksi akan selesai pada bulan Mei 2025. Tim kami dengan tahap perencanaan yang mencakup penyusunan konsep cerita dan pengembangan konsep visual. Tahapan awal ini menjadi landasan penting dalam membentuk arah kreatif dan teknis untuk proyek animasi pendek yang kami beri judul *Ignite*.

Tim kami rutinitas pertemuan internal setiap hari Senin pukul 14.00 WIB. Pertemuan ini difokuskan untuk mengevaluasi progres mingguan, menyusun rencana kerja selanjutnya, serta menyelesaikan kendala teknis dan konseptual yang muncul selama proses produksi. Kami juga secara rutin melakukan sesi bimbingan bersama dosen pembimbing setiap hari Selasa pukul 14.00–16.00 WIB. Sesi ini menjadi kesempatan untuk mendapatkan masukan akademis dan profesional dari dosen, serta memastikan bahwa proyek berjalan sesuai dengan standar dan tujuan dari program MBKM.