

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) merupakan sebuah inovasi yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada akhir Januari 2020. Di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sendiri, program MBKM ini telah dilaksanakan semenjak bulan kedua tahun 2021 lalu dengan Proyek Independen sebagai salah satu jenis bentuk kegiatan pembelajarannya. Studi/Proyek Independen merupakan bentuk MBKM yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mewujudkan gagasan dan riset menjadi produk inovatif yang mampu bersaing di tingkat nasional dan internasional (Kemendikbudristek, 2024). Hasil akhir Proyek Independen untuk Prodi Film dan Animasi UMN ialah produk film yang kemudian dijadikan submisi untuk festival film. MBKM ini dilaksanakan oleh sekelompok mahasiswa beranggotakan 5-7 orang dengan *jobdesc* berbeda dan telah melalui proses pendaftaran dan seleksi.

Terdapat beberapa alasan mengapa penulis dan tim Cinderamata memutuskan untuk menempuh MBKM Proyek Independen. Melalui program ini, penulis dapat mengasah kompetensi pribadi, memperkaya portofolio serta meningkatkan kemampuan intrapersonal yang diharapkan dapat menjadi bekal di dunia pekerjaan nantinya. Program ini juga dapat menjadi sarana bagi penulis dan Cinderamata untuk melakukan eksplorasi ide tentang isu-isu saat ini dan mewujudkan kreativitasnya dalam bentuk karya seni. Selain itu, penulis melihat bahwa film-film yang telah dibuat oleh anggota-anggota Cinderamata mendapatkan kesuksesan di festival film. *Phantasmagoria* (2024) dan *Lika-Liku Ciku* (2024) telah lolos memasuki Top 30 Seleksi Awal FFI untuk kategori film animasi pendek. Selain itu, *Lika-Liku Ciku* (2024) juga berhasil terpilih untuk mewakili Indonesia dalam kompetisi 26th DigiCon6 ASIA 2024 dalam kategori Best Story.

Capaian yang telah diraih lantas memberikan semangat dan harapan bagi penulis dan Cinderamata untuk mencapai penghargaan yang lebih tinggi. Pada kesempatan ini, Cinderamata memiliki target untuk melakukan submisi film animasi pendek dalam Festival Film Indonesia. Acara yang biasa disebut sebagai FFI atau Piala Citra ini merupakan salah satu ajang penghargaan sinema paling ternama di Indonesia. Diharapkan tim Cinderamata dapat kembali bersanding dalam jajaran nominasi FFI melalui film *Kala Bulan Datang*.

Kala Bulan Datang merupakan film animasi pendek 2D yang bertemakan pengalaman gender. Film ini menceritakan tentang seorang pria yang secara ajaib bertukar tubuh dengan istrinya dan perlu menghadapi tantangan sebagai pribadi dengan gender yang berbeda. Karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kesadaran bahwa menstruasi merupakan bagian dari kehidupan yang harus dipahami dan diterima tanpa stigma. Demi mencapai penyelesaian film ini, diperlukan perancangan yang matang. Salah satu hal yang perlu dipersiapkan dalam tahap *pre-production* ialah *storyboard* dan *animatic* yang berguna menghasilkan rangkaian shot yang bermakna, dapat memberikan informasi, serta indah untuk ditonton. Dalam laporan MBKM ini, penulis sebagai *storyboard artist* akan membahas proses pengerjaan *animatic storyboard* sebagai bagian dari persiapan film animasi pendek *Kala Bulan Datang*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, penulis menemukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana peran *storyboard artist* dalam pembuatan film animasi pendek *Kala Bulan Datang*?

1.3. Maksud dan Tujuan

Partisipasi MBKM Proyek Independen ini dilatarbelakangi oleh persyaratan yang wajib dipenuhi oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai

ketentuan kelulusan dengan gelar Sarjana Seni. Selain itu, MBKM Proyek Independen juga memberikan kebebasan untuk mengembangkan dan merealisasikan gagasan menjadi sebuah produk karya seni. Kesempatan ini menjadi ajang bagi penulis dan kelompok untuk menuangkan kreativitas bersama serta belajar berkolaborasi. Secara pribadi, penulis ingin memanfaatkan kesempatan ini untuk melatih keahlian *storyboarding* dalam karya. Hasil dari MBKM Proyek Independen ini diharapkan dapat ikut bersaing dengan karya animasi anak bangsa lainnya dalam skala nasional maupun internasional.

1.4. Manfaat

Adapun manfaat dalam mengikuti MBKM Proyek Independen adalah sebagai berikut :

- 1) Mengasah kompetensi pribadi secara teknis maupun non-teknis dalam proses produksi animasi
- 2) Memperkaya portofolio dan mempersiapkan bekal untuk dunia pekerjaan
- 3) Meningkatkan kemampuan intrapersonal yang diperlukan dalam pekerjaan tim

1.5. Waktu dan Prosedur

Waktu pengerjaan proyek Independen dilakukan dari September 2024 hingga Juni 2025. Bersama dengan tim Cinderamata, penulis melakukan *brainstorming*, perancangan cerita dan konsep, menyusun pitch deck, membuat video presentasi dan proposal untuk kemudian didaftarkan sebagai submisi MBKM proyek independen. *Kala Bulan Datang* dinyatakan lolos dan dimulai pada 8 Januari 2025. Pengerjaan Proyek Independen kemudian terbagi menjadi 3 tahap yakni *pre-production* (8 Januari – Februari 2025), *production* (Maret – Juni 2025), dan diakhiri dengan *post-production* (Mei - Juni 2025). MBKM ini

mewajibkan partisipannya untuk mengikuti ketentuan program yakni bekerja selama 8 jam per harinya (08.00 sampai dengan 17.00 WIB) dengan total keseluruhan 640 jam.

