

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan sebuah media seni berupa runtunan gambar yang disajikan dalam kecepatan tinggi untuk menciptakan ilusi gerak (Adiwijaya et al., 2025). Akibat pengaruh globalisasi, animasi telah berkembang menjadi media komunikasi yang dapat dengan mudah disebarluasnya ke berbagai negara (Bing et al., 2024). Dengan adanya perkembangan ini, *filmmaker* dan animator *indie* banyak mulai berkarya dalam skala kecil dengan *budget* yang minim.

Berbeda dengan produksi film *live-action*, setiap elemen dalam animasi harus dibuat dari nol. Teknik animasi, durasi, dan kompleksitas produksi juga dapat memengaruhi anggaran yang dibutuhkan untuk merealisasikan film animasi tersebut. Menurut Fís Éireann dan Animation Ireland dalam bukunya yang berjudul *Competency Framework for the Animation Industry* (2023), mengawasi produksi mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi adalah peran utama seorang produser. Dalam produksi animasi skala kecil, produser harus mengemban berbagai peran manajerial produksi seperti mengawasi proses pengembangan konsep, mengelola sumber daya, komunikasi dan koordinasi dengan pihak luar, menjaga kualitas animasi, dan membuat rencana serta mengelola anggaran produksi. Pengelolaan anggaran ini menjadi sangat penting, di mana produser harus memiliki rencana dan eksekusi yang baik agar film animasi dapat diselesaikan tepat waktu, dengan kualitas yang baik, dan sesuai *budget*.

Patching Up adalah film animasi pendek bergenre drama dan fantasi karya Belimbing Productions yang mengambil *insecurity* dan *self-acceptance* sebagai tema besar. Menceritakan tentang Lena, seorang gadis berusia 15 tahun yang mencoba untuk menyesuaikan dirinya dengan teman-teman sebayanya, menutupi dirinya dan obsesinya terhadap game *Patches World* yang sering kali disebut sebagai “*game* anak kecil”. *Patching Up* membawakan tema tersebut dengan menantang Lena untuk menghadapi ketakutannya ketika imajinasinya membawanya ke dunia *Patches World*, mempertemukannya dengan teman lamanya dan membuatnya harus melawan monster yang melambangkan semua perasaan

buruk dan keraguan atas dirinya sendiri. Petualangan Lena disajikan dalam dunia fantasi yang merefleksikan internet era 2010-an dan pertempuran sengit ala *pixel game*.

1.1 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana produser animasi membuat strategi pengelolaan anggaran untuk menghitung nominal *budget* proyek sebagai dasar valuasi produksi film animasi *Patching Up*?

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Film animasi yang dibahas dalam penelitian ini adalah film animasi pendek *Patching Up*.
2. Yang dimaksud dengan valuasi produksi adalah perhitungan nominal biaya yang dikeluarkan selama produksi, baik dari internal kelompok maupun biaya eksternal.
3. Periode produksi yang dibahas meliputi praproduksi hingga pascaproduksi yang berlangsung dari 26 Januari sampai dengan 7 Juni 2026.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah untuk membuat rancangan pengelolaan anggaran produksi dan menganalisa valuasi produksi animasi *Patching Up* berdasarkan nominal anggaran biaya produksinya.

2. LANDASAN TEORI

2.1 ANIMASI PENDEK

Lea Milic dan Yasmin McConville dalam bukunya *The Animation Producer's Handbook* (2007), film animasi dapat didefinisikan sebagai film yang setiap *frame*-nya diciptakan secara individu dan diruntutkan dengan kecepatan tinggi sehingga menciptakan ilusi pergerakan yang dapat ditangkap oleh mata manusia. Animasi sendiri berasal dari kata bahasa Latin, *animate*, yang berarti untuk menghidupkan.