

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Professional Skill Enhancement Program atau disingkat menjadi PRO-STEP adalah program yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Program tersebut diciptakan agar mahasiswa didorong untuk meningkatkan kreativitas dalam memproduksi animasi Indonesia melalui salah satu programnya yaitu *Road to Champion*. *Road to Champion* ialah program yang terbaik untuk pengembangan bakat sekaligus kolaborasi tim dalam menghasilkan karya berkualitas yang akan ditampilkan di setiap film festival. Maka dari itu, *production house* bernama Silkwing Studio terlahir untuk menciptakan karya animasi 2D khusus untuk PRO-STEP *Road to Champion*. Grup Silkwing Studio terdiri dari 7 anggota termasuk penulis yang telah memiliki peran masing-masing dalam perjalanan proses produksi animasi tersebut.

Berdasarkan data dari *Asia For Animals Coalition* terdapat seribu enam ratus dua puluh enam kasus kekerasan hewan di Indonesia termasuk penelantaran dan penyiksaan dari lima ribu empat ratus delapan puluh kasus kekerasan hewan secara global pada tahun 2020-2021 (Risnanda, 2023). Kurangnya edukasi dan pengetahuan umum masyarakat tentang kesejahteraan hewan menjadi kontribusi yang cukup signifikan terhadap kasus kekerasan hewan dan peliharaan di Indonesia. Masyarakat di Indonesia juga memiliki isu dalam kurangnya kesadaran dan menormalisasikan penganiayaan dan kekerasan hewan secara langsung dan tidak langsung yang berada di sekitar mereka. Ketidakpedulian ini juga berdampak negatif kepada hewan kecil, termasuk kelomang. Padahal di habitat naturalnya, kelomang memiliki fungsi yang signifikan untuk ekosistem. Penangkapan seringkali dilakukan di daerah pesisir, diperdagangkan di pasar tradisional atau pasar hewan lokal dan juga pedagang keliling. Topik ini jarang didiskusikan karena status hukumnya yang lemah sebagai invertebrata tidak dilindungi, minimnya penegakan hukum, minimnya prioritas LSM dan media, serta kurangnya data yang mendukung untuk menarik perhatian publik.

Kelomang berfungsi sebagai hewan yang membersihkan sampah organik seperti sisa-sisa bangkai hewan di daerah pesisir (Permana et.al., 2018). Di habitat naturalnya, kelomang bisa hidup selama dua puluh tahun hingga empat puluh tahun. Kelomang juga cangkang alami dari gastropoda seiring mereka bertumbuh untuk perlindungan abdomen yang lunak. Berbanding dengan keadaan kelomang yang dirawat oleh manusia, dimana mereka seringkali bertahan hidup tidak sampai satu tahun dan seringkali tidak disediakan tempat yang layak untuk kelomang sehingga menyebabkan kelomang untuk keluar dari cangkang lebih cepat dikarenakan oleh tingkat stress yang tinggi dan juga malnutrisi akibat makanan yang tidak sesuai.

Maka dari itu, film ‘Omang Si Kelomang’ yang diproduksi oleh Silkwing Studio, bermaksud untuk memberikan perspektif kepada masyarakat dalam meningkatkan kesadaran mengenai kekerasan terhadap kelomang yang dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Dalam film ini penulis berharap agar warga Indonesia dapat merefleksikan cara memperlakukan makhluk hidup kecil yang terdapat di sekitar kita termasuk kelomang. Dengan pesan yang dibawakan ini, film ini dapat mengajak audiens masyarakat Indonesia untuk lebih peduli lagi terhadap kesejahteraan hewan. Penulis berperan sebagai *Lead Animator* berkewajiban untuk mengawasi hasil kualitas animasi yang konsisten dan membantu tim animasi dalam fase produksi sampai selesai.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana Peran *Lead 2D Animator* dalam produksi animasi 2D ‘Omang Si Kelomang’?.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan pelaksanaan program PRO-STEP *Road to Champion* tersebut yaitu untuk menunjukkan film dan animasi berupa 2D yang berjudul Omang Si kelomang sebagai media edukatif yang meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai kesejahteraan hewan invertebrata, khususnya kelomang, yang sering diabaikan akibat kurangnya edukasi, penegakkan hukum dan data pendukung. Melalui narasi film ini dapat mengajak refleksi kolektif terhadap penganiayaan langsung (seperti penangkapan liar dan perlakuan buruk) maupun

tidak langsung (seperti normalisasi perdagangan dan ketidakpedulian dalam mengurus kelomang).

1.4. Manfaat

Proyek ini memberikan nilai edukasi yang sangat berarti. Melalui animasi, penonton dapat memahami konsekuensi dari minimnya pengetahuan dalam merawat hewan kecil secara tepat. Selain itu, karya ini dapat menyadarkan publik mengenai penganiayaan hewan terhadap makhluk kecil secara langsung dan tidak langsung yang sering diabaikan sebagai isu serius. Animasi “Omang Si Kelomang” juga memperkenalkan berbagai tingkat penganiayaan terhadap kelomang yang jarang disadari oleh masyarakat luas, sehingga dapat mendorong penonton untuk berefleksi dan menciptakan rasa kepedulian terhadap makhluk kecil khususnya kelomang. Proyek ini tidak hanya memberikan manfaat secara edukatif kepada penonton akan tetapi juga bermanfaat bagi penulis dalam menambahkan pengalaman untuk belajar hal yang baru, dapat meningkatkan keahlian sebagai animator, dan menambahkan portofolio yang terus diperbarui.

1.5. Waktu dan Prosedur

Proyek untuk Program PRO-STEP “*Road to Champion*” akan dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2026 sampai berakhir pada tanggal 15 Juni 2026 atau satu semester yaitu selama enam bulan. Berikut adalah *timeline* dari program tersebut :

1) Tahap *Development*

Pada tahap *development*, para rekan *Silkwing* berfokus pada kegiatan riset, penyusunan konsep, serta pengembangan konsep cerita. Beberapa luaran yang dihasilkan pada tahapan ini meliputi *script*, *storyboard*, *character design*, *animation layout*, dan *environment concept* yang telah disiapkan untuk dimasukkan ke dalam *Pitch Deck*. Setelah seluruh elemen tersebut siap, konsep dan alur cerita dipresentasikan (*pitching*) kepada dosen pembimbing. Tahapan ini berlangsung selama kurang lebih tiga minggu, terhitung sejak 2 Februari hingga 20 Februari 2026.

2) Tahap *Production*

Selama fase *production*, menandai dimulainya proses manufaktur visual animasi secara langsung. Animator akan bertanggung jawab atas penanganan *keyframe*, *inbetween*, *clean up*, dan *coloring*. Secara bersamaan, *environment artist* akan mulai memproduksi latar belakang serta perancangan *sound design* juga dilaksanakan secara paralel yang akan digunakan dalam penggabungan animasi untuk film “Omang Si Kelomang”. Fase produksi dijadwalkan berlangsung dari minggu ke-4 perkuliahan (23 Februari 2026) dan ditargetkan selesai pada minggu ke-14 perkuliahan (5 Juni 2026).

3) Tahap *Post-Production*

Pada tahap *post production*, fase ini dilakukan sebagai langkah finalisasi terhadap seluruh aset visual yang dihasilkan dari tahap produksi. Para animator diharapkan diselesaikan animasi pada minggu ke-11. Setelah itu, proses *compositing* akan dimulai. Animasi dan *background* yang telah selesai akan dimasukkan dalam proses *composition*, kemudian diedit dan ditambahkan efek suara yang menyatu. Dengan sekilas setelah menyatukan elemen tersebut, terciptalah film animasi 2D terbaru yang bernama “Omang Si Kelomang”. Fase produksi dijadwalkan berlangsung dari minggu ke-11 perkuliahan (sekitar 12 April 2026) dan ditargetkan selesai pada minggu terakhir perkuliahan (15 Juni 2026).

4) Tahap *Distribution*

Fase distribusi ini dilakukan pada pengiriman karya film pendek animasi ke berbagai festival film yang telah ditargetkan sebelumnya. Film animasi ‘Omang Si Kelomang’ rencananya akan didistribusikan pada bulan Juli 2026 melalui kerja sama dengan produser dari Silkwing Studio