

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai institusi yang berfokus pada bidang multimedia, UMN menyelenggarakan program PRO-STEP (Professional Skill Enhancement Program) untuk memperluas kompetensi mahasiswa di luar kurikulum standar. Inisiatif ini terbagi ke dalam beberapa skema kegiatan, meliputi kewirausahaan, magang, serta *Road to Champion*. Program *Road to Champion*, yang juga dikenal sebagai *Project Independen* (PI), memfasilitasi mahasiswa untuk berekspres, berinovasi, dan berekspres dalam mewujudkan karyanya sesuai dengan passion yang dilombakan di tingkat nasional maupun internasional. (Darmawan, 2025). Kesempatan ini terbuka bagi seluruh mahasiswa program studi film yang berada di semester 6. Peserta dapat memilih satu dari tiga format medium: film, animasi, maupun *hybrid*. Untuk dapat berpartisipasi, mahasiswa diwajibkan melewati tahap *pitching* ide di hadapan para dosen pengampu sebelum akhirnya ide yang disetujui bisa dilanjutkan untuk masuk ke tahap pra-produksi.

Berangkat dari pengalaman penulis dan rekan kelompok Silkwing Studio dalam membuat film animasi pendek dan pelajaran yang telah dipelajari selama perkuliahan, tim Silkwing Studio sepakat untuk mengambil program Pro-Step *Road to Champion*. Penulis melihat program ini sebagai momentum strategis untuk mengasah kemampuan praktis serta mempersiapkan diri menghadapi industri profesional. Melalui proyek ini, penulis bertujuan memperkuat portofolio dan CV, sekaligus mengimplementasikan teori yang selama ini dipelajari dalam perkuliahan secara langsung. Penulis berharap inisiatif ini dapat memfasilitasi terciptanya koneksi dengan para praktisi industri, baik melalui jalur bimbingan akademis maupun hubungan eksternal.

Melalui inisiatif tersebut, penulis dan kelompok merancang sebuah film animasi pendek berjudul “Omang Si Kelomang” yang berdurasi sekitar 7 menit dan terinspirasi dari pengalaman nyata pribadi dari penulis dan anggota kelompok sendiri. Film ini mengisahkan perjalanan seekor kelomang yang bernama Omang yang awalnya hidup di pantai bersama kelomang lainnya lalu ditangkap oleh seorang pedagang hingga berakhir di rumah seorang anak kecil bernama Acil, hingga akhirnya dilepas dan berakhir di sebuah tumpukan pasir bangunan dan genangan air yang ia kira sebagai pantai. Film ini berusaha untuk menunjukkan kepada penonton betapa hewan-hewan kecil seringkali menjadi target *animal abuse* yang jarang dilihat dan disadari oleh sekitar. Hewan kecil juga seringkali tidak dipedulikan dan seringkali diremehkan hanya karena mereka kecil. Tanpa orang sadari, hewan-hewan kecil juga membawa pengaruh besar terhadap keberlangsungan ekosistem.

Peran *environment artist* dalam tim produksi animasi sangat penting dalam membentuk atmosfer dan memperkuat narasi film. Tanggung jawab utama peran *environment artist* ini adalah merancang latar yang estetis sekaligus mampu mengamplifikasi emosi serta tema yang diangkat. Desain lingkungan yang kontekstual dan suportif ini akan menciptakan kedalaman visual yang imersif, sehingga pesan terkait kurangnya kepedulian mengenai hewan peliharaan beserta aspek-aspek di sekitarnya dapat disalurkan secara lebih efektif kepada audiens.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana 2D *Environment Artist* berkontribusi dalam pembangunan *world building* dalam film animasi “Omang si Kelomang”?

1.3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulis dalam mengambil Klaster Pro-Step *Road to Champion* adalah sebagai berikut :

1. Tujuan utama penulis dan kelompok adalah menciptakan karya film orisinal yang berkualitas tinggi sebagai pembuktian kompetensi di seluruh rangkaian produksi, mulai dari pengembangan ide hingga tahap pascaproduksi. Penulis berkomitmen untuk mengangkat tema-tema yang relevan serta menyisipkan pesan mendalam, sekaligus melakukan eksplorasi kreatif dalam aspek visual maupun naratif.
2. Mengasah keterampilan penulis sebagai *environment artist*, dengan menerapkan prinsip-prinsip dasar seni rupa seperti komposisi, perspektif, pencahayaan, dan psikologi warna dalam pembuatan aset latar belakang 2D. Selain itu, penulis juga dapat menjadikan ini sarana untuk mengasah keterampilan komunikasi dan kolaborasi tim, yang menjadi kompetensi fundamental dalam meniti karir di industri film kedepannya.
3. Mengintegrasikan teori serta keterampilan yang diperoleh di ruang kelas ke dalam praktik produksi film secara nyata. Penulis berupaya memvalidasi pemahaman teoretis, mengasah kemampuan dalam mengatasi tantangan teknis, serta memperoleh pemahaman komprehensif mengenai alur kerja industri perfilman.

1.4. Manfaat

- 1) Manfaat bagi penulis :
 - a) Meningkatkan kompetensi penulis dalam pengembangan latar belakang (*background*) 2D.
 - b) Menjadi sarana untuk mengasah keterampilan komunikasi dan kolaborasi dalam lingkungan tim
 - c) Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengevaluasi diri, baik dari segi kemampuan teknis maupun kecakapan interpersonal dan profesional.

2) Manfaat bagi pembaca :

- a) Pembaca dapat memahami dan mengetahui implementasi peran *Environment artist* dalam memperkaya narasi dari film animasi pendek *Omang si Kelomang*
- b) Pembaca dapat mengetahui tentang proses pembuatan latar belakang dari film animasi pendek *Omang si Kelomang*.
- c) Laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran bagi pembaca dalam proses pengembangan karya animasi pendek di masa mendatang.

1.5. Waktu dan Prosedur

Pelaksanaan program PRO-STEP *Road to Champion* ini berdurasi kurang lebih selama 6 bulan, atau 1 semester yang dimulai pada tanggal 6 Februari 2026 dan berakhir pada tanggal 15 Juni 2026. Program PRO-STEP *Road to Champion* ini sendiri dilaksanakan secara mandiri dengan adanya bimbingan secara berkala di waktu yang telah disepakati bersama dengan dosen pembimbing, perihal ini penulis dan kelompok sepakat untuk melakukan bimbingan pada setiap hari Senin atau Selasa secara daring atau luring. Penulis juga memiliki kewajiban untuk menyelesaikan minimal sebanyak 640 jam kerja untuk tahap pra-produksi hingga tahap pasca produksi dan 207 jam kerja untuk penyusunan dan penulisan laporan. Berikut uraian *timeline* dari pelaksanaan program *Road o Champion* oleh penulis dan Silkwing Studio. :

1. Tahap *Development/Pre-Production*

Pada tahap ini penulis dan kelompok berfokus pada pematangan konsep dan penyempurnaan alur cerita. Berbagai elemen pra-produksi, seperti naskah (*script*), papan cerita (*storyboard*), rancangan karakter (*character design*), konsep lingkungan (*environment concept*), serta tata letak animasi (*animation layout*), didiskusikan secara mendalam sebagai persiapan *pitching*. Seluruh

komponen tersebut selanjutnya dirangkum ke dalam sebuah *pitch deck* untuk dipresentasikan di hadapan dosen pembimbing dalam kurun waktu sekitar 3 minggu, yaitu dimulai pada tanggal 2 Februari hingga tanggal 20 Februari 2026.

2. Tahap *Production*

Memasuki tahap produksi yang berlangsung mulai dari minggu keempat, tim animator mulai mengerjakan animasi *keyframe*, *inbetween*, *clean up*, hingga pewarnaan (*coloring*) untuk film animasi pendek *Omang si Kelomang*. Bersamaan dengan itu, *environment artist* turut memproduksi latar belakang (*background*). Latar belakang ini kemudian diaplikasikan oleh para animator sebagai panduan visual untuk memastikan posisi animasi selaras dengan arahan *storyboard*.

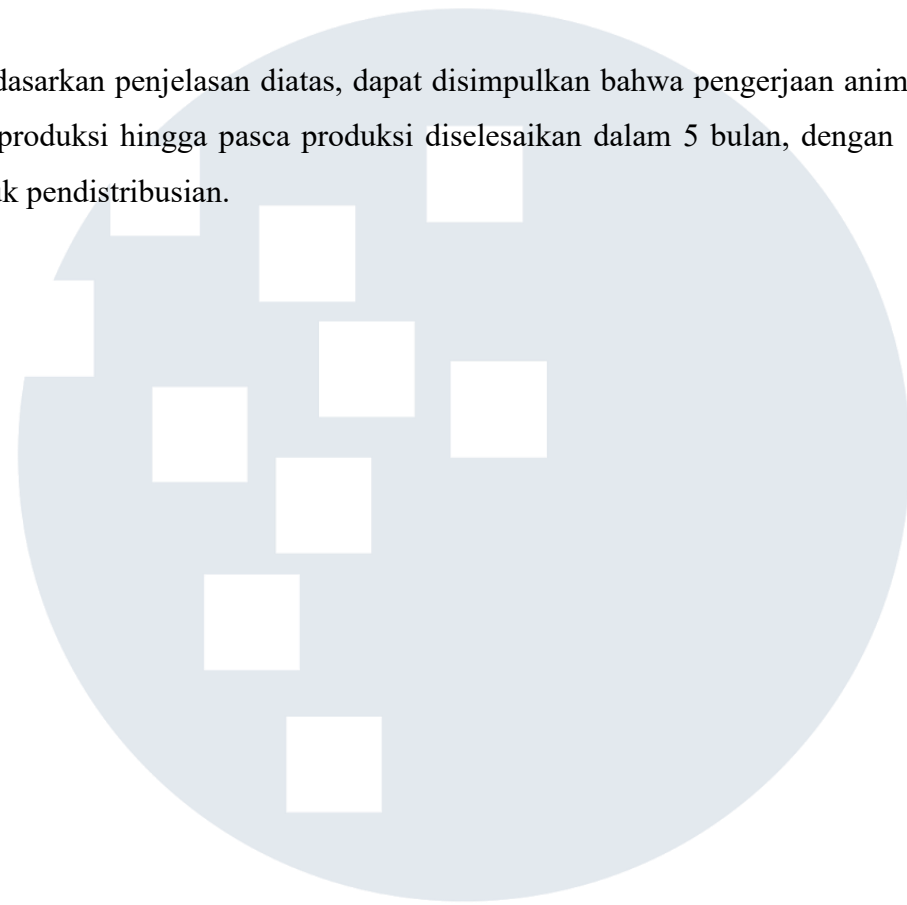
3. Tahap *Post-Production*

Kemudian memasuki tahap pascaproduksi yang berlangsung secara paralel dengan tahap produksi mulai dari minggu ke-11 setelah *inbetween* selesai dan sudah ada latar belakang yang selesai dan *shot-shot* yang sudah diwarnai. Pada tahap ini, elemen animasi dan latar belakang (*background*) yang sudah diproduksi akan digabungkan (*compile*). Selanjutnya, dilakukan proses penyuntingan (*editing*) dan penambahan tata suara agar seluruh elemen menyatu menjadi sebuah karya film animasi pendek yang final. Tahap ini sendiri ditargetkan untuk selesai pada minggu terakhir perkuliahan yaitu tanggal 15 Juni 2026.

4. Tahap *Distribution*

Tahap terakhir yaitu distribusi adalah tahap dimana hasil akhir film animasi yang sudah selesai dibuat dikirim ke festival-festival film yang dituju. Melalui produser dari Silkwing Studio, animasi yang dibuat oleh tim akan mulai didistribusikan di bulan Juli 2026.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengerjaan animasi dari pra-produksi hingga pasca produksi diselesaikan dalam 5 bulan, dengan 1 bulan untuk pendistribusian.



UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA