

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Program *Professional Skill Enhancement Program* (PRO-STEP) adalah salah satu program yang dilaksanakan oleh universitas-universitas di Indonesia, salah satunya adalah Universitas Multimedia Nusantara. Program PRO-STEP sendiri diperkenalkan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan dan mengembangkan keahlian mahasiswa di luar dari perkuliahan. Program PRO-STEP di Universitas Multimedia Nusantara juga terdiri dari berbagai macam bentuk kegiatan, beberapa diantaranya adalah program *Entrepreneurship* atau kewirausahaan, program magang, dan program *Road to Champion* atau yang sebelumnya dikenal sebagai Proyek Independen. Program *Road to Champion* merupakan salah satu program yang melatih mahasiswa untuk membuat film pendek secara mandiri dan juga melatih mahasiswa untuk membuat film pendek untuk keperluan distribusi ke festival film. Seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang berada dibawah program studi film dan animasi dapat mengikuti program *Road To Champion*. Dalam program ini, terdapat 3 jenis media yang dapat digunakan, yaitu film, *hybrid* atau gabungan antara film dan animasi, serta animasi.

Pada kesempatan ini, penulis bersama dengan Silkwing Studio mengangkat tema permasalahan kekerasan dan eksploitasi hewan kelomang di Indonesia dengan judul *Omang Si Kelomang* melalui medium animasi 2D, dimana di Indonesia sendiri, hewan kecil seperti kelomang seringkali mendapati kekerasan atau eksploitasi hewan yang tidak terlihat secara eksplisit. Banyak praktik penangkapan liar, pemeliharaan pada habitat yang tidak layak, dan pengecatan cangkang kelomang dengan cat berbahan kimia berbahaya yang seringkali tidak dilirik oleh publik walaupun dapat berdampak fatal kepada kelomang. Praktik penangkapan secara liar dan perdagangan kelomang pada umumnya dapat ditemukan di pasar hewan tradisional di Indonesia, daerah pesisir, dan pedagang mainan keliling, dimana kelomang dijual tanpa pengetahuan atau akses ke perawatan dasar seperti pasir, air asin, atau makanan alami kelomang, menyebabkan tingkat kematian tinggi

dalam waktu cukup singkat. Studi di pasar fisik tradisional Indonesia sendiri menunjukkan bahwa sebagian besar satwa liar yang didagangkan berasal dari hasil penangkapan liar tanpa regulasi dan dijual dengan harga yang relatif murah (Liana, 2019). Hal ini dapat berdampak langsung pada penurunan populasi dan kerusakan pada ekosistem. Kelomang juga seringkali diremehkan karena ukuran mereka yang kecil, padahal peran kelomang cukup krusial dalam ekosistem di area pantai dan pesisir sebagai detritivor alami dan indikator kesehatan lingkungan. Di area Pantai Leuweung Sancang, Garut, kelomang sendiri terbukti berfungsi sebagai filter yang memakan sampah organik, membantu dekomposisi dan menjaga keseimbangan ekosistem (Fau et al., 2023).

Belum adanya media edukasi yang secara spesifik membahas mengenai isu kekerasan hewan pada kelomang dan penegakan hukum di Indonesia mengenai kesejahteraan hewan yang belum maksimal membuat kesadaran masyarakat terhadap isu ini semakin melemah (Risnanda, 2023). Sejauh ini, masih belum ditemukan juga riset atau media kreatif sebelumnya di Indonesia yang difokuskan pada kesejahteraan kelomang sebagai representasi hewan peliharaan kecil, meskipun survei pasar menunjukkan praktik perdagangan dan penangkapan liar serta pemeliharaan tidak tepat yang berdampak negatif terhadap populasi kelomang di area pantai dan pesisir. Oleh karena itu, target utama dari animasi *Omang Si Kelomang* adalah untuk menyampaikan pesan yang dapat menguatkan empati audiens dengan menunjukkan beberapa klasifikasi kekerasan yang biasanya dialami oleh hewan peliharaan, yaitu pengabaian dan penganiayaan fisik, yang mengacu pada prinsip lima kebebasan hewan (*Five Freedoms*) yang diatur dalam pasal 66 ayat (1) dan (2) UU No. 18 Tahun 2009, yang dimulai dari penangkapan oleh pedagang di habitat asli Omang, perlakuan buruk dari orang-orang sekitar secara langsung dan tidak langsung, hingga pelepasan yang dilakukan secara asal. Animasi Omang Si Kelomang mengambil sudut pandang kelomang sebagai cara untuk menyampaikan cerita karena masih banyak orang yang tidak menganggap hewan seperti kelomang sebagai makhluk hidup, namun menganggapnya sebagai sebuah benda atau mainan, sehingga mereka tidak dapat menempatkan diri mereka dalam perspektif hewan kecil seperti kelomang yang mengalami kekerasan secara

langsung (Apriani et al., 2018). Animasi ini juga dirancang untuk menyoroti kekerasan yang tidak terjadi secara eksplisit yang seringkali tidak disadari, seperti cangkang kelomang berwarna yang dapat menyebabkan kelomang keracunan dikarenakan bahan kimia dari cat atau kepanasan dikarenakan tertutupnya pori-pori pada cangkang alami kelomang serta pelepasan hewan yang seringkali dianggap sebagai hal yang mulia, padahal dapat berujung membahayakan jika dilakukan tanpa pengetahuan cukup. *Omang Si Kelomang* juga memiliki narasi dengan basis pengalaman nyata untuk menciptakan ikatan emosional yang kuat terhadap audiens.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana sutradara berperan dalam produksi film animasi 2D *Omang si Kelomang*?

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang ditemukan adalah belum terdapatnya media edukasi atau informasi yang secara spesifik membahas mengenai isu kekerasan hewan pada kelomang di Indonesia.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan pelaksanaan program PRO-STEP *Road To Champion* oleh penulis adalah untuk mengembangkan film animasi pendek 2D *Omang Si Kelomang* sebagai media informasi yang dibasiskan dari pengalaman nyata. Film animasi pendek *Omang Si Kelomang* juga ditujukan untuk memberikan perspektif mengenai berbagai tingkatan kekerasan atau eksploitasi hewan pada hewan kecil seperti kelomang yang masih belum banyak disadari oleh masyarakat Indonesia. Hasil dari program ini juga bertujuan untuk membangun dan menumbuhkan empati emosional pada audiens, sehingga dapat mendorong kepedulian pada pentingnya konservasi dan perlindungan hewan kecil. Selain untuk mengembangkan film animasi pendek *Omang Si Kelomang*, program ini juga ditujukan untuk membantu penulis dalam mengembangkan keahlian dalam memberikan arahan kreatif pada produksi animasi dan membantu penyelesaian serta pemenuhan Satuan Kredit

Semester (SKS) penulis pada periode Semester Genap 2025/2026 di Universitas Multimedia Nusantara.

1.4. Manfaat

Hasil animasi 2D dari program PRO-STEP *Road To Champion* ini memiliki nilai edukasi dan sosial yang cukup penting. Audiens dapat belajar mengenal dan memahami dampak yang ditimbulkan dari minimnya edukasi dalam merawat kelomang dengan baik dan benar. Selain itu, program *Road To Champion* sendiri juga menjadi kesempatan pribadi penulis untuk mengembangkan kemampuan dalam memberi arahan kreatif dan teknis sebagai sutradara. Penulis juga dapat melatih dan mengimplementasikan secara lebih lanjut kemampuan bekerja sama dan komunikasi dalam tim.

1.5. Waktu dan Prosedur

Pelaksanaan program PRO-STEP *Road to Champion* berjalan selama kurang lebih 6 bulan, dimulai pada tanggal 06 Februari 2026 dan berakhir pada tanggal 15 Juni 2026. Program PRO-STEP *Road to Champion* ini dilaksanakan secara daring dengan satu kali bimbingan dalam satu minggu bersama dengan *Advisor* secara luring, yang dilakukan pada setiap hari Senin atau Selasa. Penulis juga diwajibkan untuk menyelesaikan minimal sebanyak 640 jam kerja untuk tahap *pre-production* hingga tahap *post-production* dan 207 jam kerja untuk penyusunan dan penulisan laporan. Berikut uraian *timeline* dari pelaksanaan program *Road To Champion* oleh penulis dan Silkwing Studio.

1) Tahap *Development/Pre-Production*

Tahap *development* atau juga dikenal sebagai pra-produksi adalah tahapan dimana penulis dan tim melakukan riset dan menyusun konsep hingga naskah untuk cerita yang akan dibawakan. Beberapa hal yang dibuat dan dikembangkan pada tahap ini meliputi *script*, *storyboard*, *character design*, *environment concept*, *animatic* dan *animation layout*. Setelah pembuatan beberapa elemen tersebut, penulis dan tim juga kemudian melakukan *pitching* mengenai konsep dan cerita

kepada dosen pembimbing. Tahap ini dilakukan selama sekitar 3 minggu, dimulai pada tanggal 02 Februari 2026 dan diselesaikan pada tanggal 20 Februari 2026.

2) Tahap Production

Tahap *production* merupakan tahapan dimana proses pembuatan animasi sudah mulai berjalan. Pembuatan *keyframe*, *inbetween*, *clean up*, dan *coloring* merupakan pekerjaan yang berada di tahap ini. Selain pembuatan animasi, pembuatan desain *environment* dan perancangan *sound design* untuk animasi juga dilaksanakan pada tahapan ini. Tahapan ini dimulai dari sekitar minggu ke-4 perkuliahan (23 Februari 2026) dan ditargetkan untuk selesai pada sekitar minggu ke-14 perkuliahan (5 Juni 2026)

3) Tahap Post-Production

Post-production atau yang dikenal juga sebagai pasca-produksi dilakukan sebagai finalisasi dari animasi yang dihasilkan dari tahap *production*. Tahapan ini meliputi proses *editing* dan *compositing* animasi sehingga menghasilkan hasil akhir berupa film animasi pendek *Omang Si Kelomang*. Tahap ini sendiri telah dimulai dan berjalan bersamaan dengan proses produksi (pada minggu ke-11 perkuliahan atau di sekitar tanggal 13 April 2026) dan ditargetkan untuk selesai pada minggu terakhir perkuliahan (15 Juni 2026)

4) Tahap Distribution

Tahap distribusi merupakan tahap dimana hasil akhir film pendek dikirimkan ke festival film yang telah direncanakan sebelumnya. Hasil akhir film *Omang Si Kelomang* direncanakan untuk didistribusikan pada bulan Juli 2026 melalui produser Silkwing Studio.