

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara ( UMN ) melaksanakan program PRO-STEP yang dulunya disebut dengan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM ) merupakan salah satu program yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan Tinggi , Sains dan Teknologi. PRO-STEP : Road to Champion merupakan salah satu program yang memberi kesempatan kepada mahasiswa jurusan film untuk melakukan proyek independen, yaitu memproduksi film pendek fiksi, dokumenter, atau film eksperimental , dengan bimbingan mengenai konsep, proses, dan produksi dari dosen yang berpengalaman di industri. Hasil akhir dari proyek independen, yaitu produksi karya, akan kemudian diperlombakan pada festival. Dalam Proyek Independen, mahasiswa diharuskan untuk membuat kelompok *production house* beranggota 5-7 orang dan setiap anggota memiliki peran masing-masing.

Penulis dan anggota Silkwing Studio tertarik dalam mengambil program Road to Champion. Penulis melihat program sebagai hal positif yang dapat membantu memperkuat potensi dan mengembangkan portofolio. Selain itu, meningkatkan wawasan dan melatih diri dalam dunia pekerjaan industri animasi nanti. Proyek independen mampu melatih untuk bertanggung jawab atas tugas sendiri, melatih kerja sama kelompok *Production House (PH)* yang baru, dan belajar akan *time management* selama produksi.

Proyek Independen membantu mewujudkan isu-isu yang ingin diangkat secara kreatif, maka dari itu Silkwing Studio membuat film animasi 2D pendek yang berjudul ‘Omang si Kelomang’. Animasi ini mengangkat isu *animal abuse* terhadap hewan kecil seperti kelomang yang diwarnai lalu diabaikan seperti sebuah mainan. Isu yang diangkat mencerminkan kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia terhadap tren memelihara kelomang yang cangkangnya berupa cat, yang berujung pada kerusakan ekosistem akibat kegiatan tanpa disadari. Dengan menggunakan

media 2D animasi, dapat membawa penonton untuk mengerti akan proses perjalanan dari sebuah kelomang dan menyadarkan diri bahwa *animal abuse* sering terjadi tanpa disadari. Karena itu tujuan dan harapan dari Silkwing studio adalah mendistribusikan karya film animasi ke dalam festival seperti Festival Film Indonesia (FFI) , salah satu festival film yang paling ternama di Indonesia.

Dalam produksi ‘Omang Si Kelomang’ ada peran-peran penting untuk menghasilkan animasi yang dicapai, salah satunya yaitu *Colorist*. *Colorist* bertanggung jawab untuk memilih, menerapkan, dan menjaga konsistensi skema warna untuk karakter, properti, dan latar belakang. *Colorist* ditahap penting, yaitu sebelum *final look* dari sebuah animasi, dan setelah bagian *clean-up artist* menyelesaikan *clean-up* dari animasi. Warna penting dalam animasi ini karena menunjukkan perbedaan warna yang secara alami dan tidak alami saat diperlihatkan dari kepribadian karakter.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menyimpulkan rumusan masalah seperti berikut:

Bagaimana peran *colorist* dalam produksi film animasi 2D Omang Si Kelomang?

## **1.3. Maksud dan Tujuan**

Tujuan penulis mengambil PRO-STEP: Road to Champion adalah salah satu kesempatan dengan Silkwing Studio untuk memiliki kebebasan untuk mengumpulkan ide, mengangkat isu, membangun konsep dan mengerjakan tugas secara mandiri untuk melatih diri dalam industri. Kesempatan bersama untuk mengembangkan potensi dan belajar otodidak untuk mendapat pendapat atau anggapan bersama dengan dosen pembimbing untuk mempertajam hasil akhir dari animasi. Secara pribadi, penulis ingin memanfaatkan diri untuk berlatih dalam keahlian animasi di karya independen ini. Hasil karya ini diharapkan dapat membantu mengedukasi penonton dan melestarikan etika yang benar terhadap binatang. Ditambahkan dengan harapan untuk memasuki karya ke beberapa festival

dan ikut bersaing dengan karya animasi lain maupun secara nasional atau internasional.

#### **1.4. Manfaat**

Hasil program PRO-STEP : Road to Champion membantu mahasiswa mengembangkan kompetensi dan melatih diri untuk bekerja secara mandiri secara teknis atau nonteknis dalam produksi animasi. Membantu memperkuat portofolio untuk masuk ke dunia pekerjaan animasi. Memberikan peluang untuk mengembangkan ide, kreativitas dalam kreasi, riset mendalam untuk isu, dan pengetahuan yang lebih mendalam dari orang-orang yang sesama belajar animasi.

Selain bermanfaat secara pribadi, pelaksanaan proyek independen membantu melaksanakan karya film yang memiliki nilai edukasi dan sosial yang cukup penting. Penonton dapat belajar memahami dampak kurangnya edukasi dalam merawat hewan kecil dengan baik dan benar. Selain itu, animasi ini juga menunjukkan dan memberikan kesadaran mengenai *animal abuse* kepada hewan kecil yang jarang dianggap atau dikategorikan sebagai sebuah masalah.

#### **1.5. Waktu dan Prosedur**

Perancangan animasi Omang si Kelomang melalui tahap *development*, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dijabarkan sebagai berikut:

a) ***Development*** (Februari 2026 )

Membuat script, karakter desain, *storyboard*, *animatic*, *animation layout*, dan *environment layout*.

b) ***Production*** ( Maret – Juni 2026 )

Pembuatan *keyframe*, *in-between*, *clean-up*, *coloring*, *background*, dan mengicil *composite*.

c) ***Post Production*** ( Juni 2026)

Menyelesaikan *compositing* dari animasi, *background*, dan *sound*

d) ***Disrtibution***

Distribusi dilakukan pada pengiriman karya film pendek animasi ke berbagai festival film. Film animasi ‘Omang Si Kelomang’ berencana didistribusikan pada bulan Juli 2026 melalui kerja sama dengan produser dan tim lainnya dari Silkwing Studio.

Dalam periode perancangan animasi, Silkwing Studio melakukan pertemuan secara *offline* atau *online* pada hari Senin atau Selasa dengan dosen pembimbing untuk menunjukkan progres masing-masing peran. Tim juga berkomunikasi secara *online* di *Discord* untuk memberikan progres masing-masing atau memperingati progres dari sebuah animasi untuk memastikan progres berjalan dengan lancar.

