

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Road to Champion (RTC) merupakan bagian dari program PRO-STEP yang dirancang sebagai wadah pengembangan kompetensi profesional mahasiswa melalui proyek independen. Program ini berada dalam skema pembelajaran berbasis praktik dengan beban setara 20 SKS, di mana mahasiswa dituntut untuk menghasilkan karya nyata sebagai bentuk implementasi keilmuan. Dalam pelaksanaannya, RTC berfokus pada penciptaan karya film yang wajib disubmit ke festival yang telah ditentukan, sehingga mahasiswa tidak hanya berorientasi pada proses akademik, tetapi juga pada standar industri dan kompetisi. Program ini juga melibatkan evaluasi dari dosen pembimbing dan pihak kemahasiswaan sebagai *supervisor*, sehingga memastikan kualitas proses dan hasil akhir sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan (Universitas Multimedia Nusantara, n.d.; Rahmi, 2025).

Dalam RTC, mahasiswa bekerja secara berkelompok untuk mengembangkan proyek animasi secara mandiri selama satu semester dengan durasi kerja yang intensif. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk merancang, memproduksi, hingga menyelesaikan karya animasi yang siap dipresentasikan dan dikompetisikan. Proyek ini menuntut pembagian peran yang jelas dalam *pipeline* produksi, termasuk peran teknis seperti *compositor* yang memiliki kontribusi penting dalam tahap akhir visual. Melalui pendekatan ini, RTC tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai simulasi langsung terhadap kondisi kerja di industri kreatif, khususnya dalam produksi animasi yang terstruktur dan berbasis target output.

Fenomena transportasi berbasis aplikasi, seperti *Gojek*, telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern yang menuntut kecepatan dan efisiensi. Kehadiran layanan ojek daring tidak hanya mempermudah mobilitas, tetapi juga

membentuk pola hidup baru yang serba instan dan kompetitif, baik dari sisi waktu maupun biaya. *Ride-hailing* di Indonesia berkembang pesat karena mampu menjawab kebutuhan transportasi yang fleksibel, cepat, dan terjangkau di tengah tingginya mobilitas masyarakat perkotaan (Statista, 2025). Dalam kondisi tersebut, masyarakat cenderung berfokus pada hasil akhir berupa layanan yang cepat dan murah, tanpa memperhatikan proses serta pihak yang terlibat di dalamnya. Hal ini memunculkan kesenjangan perspektif antara pengguna layanan dan pengemudi sebagai pelaksana di lapangan. Di balik perkembangan industri transportasi digital yang terus meningkat, para pengemudi ojek daring juga menghadapi berbagai tekanan kerja seperti sistem komisi, *target order*, persaingan antar pengemudi, hingga ketidakpastian pendapatan harian (Financial Times, 2026).

Di balik kemudahan yang ditawarkan, terdapat berbagai permasalahan yang dihadapi oleh pengemudi ojek daring yang jarang diketahui secara luas. Sistem kerja yang bergantung pada algoritma, seperti penilaian pelanggan, sistem tarif, serta pembagian order, sering kali menempatkan pengemudi pada posisi yang tidak menguntungkan. Penelitian mengenai *gig economy* pada pengemudi ojek daring menunjukkan bahwa platform digital menerapkan bentuk *algorithmic management* melalui sistem *rating*, insentif, dan pembagian order yang memengaruhi kondisi kerja pengemudi secara langsung (Wiratama et al., 2025). Permasalahan seperti upah yang relatif rendah, tekanan untuk menjaga rating, komplain yang tidak selalu adil, serta kendala eksternal seperti jarak tempuh dan kondisi cuaca menjadi tantangan sehari-hari. Selain itu, penelitian mengenai beban kerja mental pengemudi ojek *online* menunjukkan bahwa pekerjaan tersebut memiliki tingkat tekanan mental yang tinggi akibat tuntutan kerja yang terus berlangsung di lapangan (Mukti & Ma'ruf, 2025). Situasi ini menunjukkan adanya dinamika kerja yang kompleks dan penuh tekanan, yang tidak terlihat dari sudut pandang pengguna layanan.

Berdasarkan fenomena tersebut, proyek animasi berjudul “*OTW*” mengangkat sudut pandang pengemudi ojek daring sebagai fokus utama cerita. Tokoh utama bernama Joko digambarkan sebagai seorang pengemudi yang

menghadapi tekanan ekonomi akibat utang, serta kesulitan memperoleh pelanggan karena penurunan *rating*. Dalam upaya mempertahankan pekerjaannya, ia menerima pesanan dengan jarak yang jauh dan harus menghadapi berbagai rintangan selama perjalanan. Melalui pendekatan ini, karya animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengungkap realitas sosial yang terjadi di balik layanan transportasi daring yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Pemilihan judul “*OTW*” didasarkan pada penggunaan istilah tersebut yang telah menjadi bagian dari bahasa sehari-hari masyarakat. Istilah “*OTW*” atau “*on the way*” umum digunakan untuk menyatakan kondisi seseorang yang sedang dalam perjalanan menuju suatu tujuan atau akan melakukan suatu aktivitas. Penggunaan istilah ini dinilai relevan karena memiliki kedekatan dengan kebiasaan komunikasi masyarakat modern, khususnya dalam konteks mobilitas yang cepat dan dinamis. Selain itu, kesederhanaan dan sifatnya yang mudah dikenali menjadikan “*OTW*” sebagai judul yang komunikatif serta mudah diingat oleh *audiens*.

Secara konseptual, “*OTW*” tidak hanya dimaknai secara literal sebagai perjalanan fisik, tetapi juga memiliki makna simbolis yang berkaitan dengan perjalanan hidup tokoh utama. Dalam film ini, sebagian besar adegan berlangsung di jalan, sehingga memperkuat keterkaitan langsung antara judul dengan visual dan narasi yang ditampilkan. Di sisi lain, istilah “*OTW*” juga merepresentasikan kondisi tokoh Joko yang terus berada dalam proses perjuangan, baik dalam memenuhi tuntutan pekerjaan maupun menghadapi tekanan hidup. Dengan demikian, pemilihan judul ini tidak hanya bersifat representatif terhadap isi cerita, tetapi juga mendukung penyampaian makna yang lebih mendalam kepada penonton.

Pemilihan genre komedi dalam proyek animasi ini didasarkan pada pertimbangan kreatif dan hasil observasi lapangan. Secara kreatif, kelompok memiliki kecenderungan dalam mengembangkan cerita yang ringan, *absurd*, dan menghibur, sehingga pendekatan komedi dinilai paling sesuai dengan gaya penceritaan yang telah terbentuk. Selain itu, masukan dari dosen pada tahap seleksi program Road to Champion juga mendorong penggunaan pendekatan yang lebih

ringan agar karya memiliki daya tarik yang lebih luas. Hasil wawancara dengan pengemudi ojek daring turut memperkuat keputusan ini, di mana mereka mengharapkan representasi cerita yang tidak terlalu berat atau menyedihkan. Oleh karena itu, genre komedi dipilih sebagai medium untuk membungkus isu sosial yang diangkat, sehingga tetap dapat disampaikan tanpa mengurangi nilai hiburan bagi penonton.



Gambar 1. 1 Cuplikan animasi “*The Amazing World of Gumball*” episode “*The Ollie*”

Sumber: The Amazing World of Gumball, 2019, YouTube



Gambar 1. 2 Cuplikan animasi “*PUNCH PUNCH FOREVER!*” episode “*Pilot*”

Sumber: speedoru, 2023, YouTube

Di sisi lain, *genre action* digunakan untuk mendukung dinamika visual yang sejalan dengan latar cerita yang didominasi oleh aktivitas di jalan. Elemen aksi memungkinkan penyajian adegan yang cepat, menantang, dan penuh pergerakan, sehingga meningkatkan keterlibatan penonton. Penggunaan genre ini juga menjadi sarana eksplorasi teknis bagi tim dalam mengembangkan kualitas animasi,

khususnya dalam aspek pengambilan gambar, sudut kamera, serta pengaturan ritme visual. Referensi seperti episode “*The Ollie*” dari *The Amazing World of Gumball* serta karya *Punch Punch Forever* digunakan sebagai acuan dalam membangun gaya visual yang dinamis dan ritme komedi yang efektif. Kombinasi *genre* komedi dan *action* diharapkan mampu menciptakan keseimbangan antara penyampaian pesan dan daya tarik hiburan secara optimal.

Dalam produksi animasi ini, penulis berperan sebagai *compositor* yang bertanggung jawab pada tahap akhir pengolahan visual. Pemilihan peran ini didasarkan pada kemampuan dan pengalaman yang dimiliki dalam bidang *compositing*, khususnya dalam penggunaan perangkat lunak *Adobe After Effects*. Penulis memiliki pemahaman yang kuat dalam aspek teknis seperti pengaturan *lighting*, warna, *mood*, serta efek visual yang mendukung kualitas akhir animasi. Berdasarkan pembagian peran dalam tim, penulis dipilih sebagai *compositor* karena dinilai memiliki kompetensi yang paling sesuai untuk mengelola proses penyatuan elemen visual secara optimal.

Secara teknis, peran *compositor* mencakup proses penggabungan berbagai elemen visual, seperti animasi karakter 2D dengan latar belakang 3D, sehingga menghasilkan tampilan yang menyatu dan konsisten. Tugas yang dilakukan meliputi penyesuaian warna, penambahan pencahayaan, bayangan, efek kedalaman (*depth of field*), *color grading*, hingga penambahan efek visual seperti *motion graphic* dan *camera shake*. Dalam proses ini, terdapat beberapa tantangan, seperti kesulitan dalam menyatukan elemen 2D dan 3D yang memiliki karakter visual berbeda, kebutuhan penyesuaian manual melalui *keyframing*, serta ketergantungan terhadap ketersediaan aset dari divisi lain. Peran *compositor* menjadi krusial karena menentukan kualitas tampilan akhir animasi. Tanpa proses *compositing* yang baik, hasil visual akan terlihat tidak menyatu, kurang menarik, dan tidak memiliki kedalaman. Proses *compositing* berperan penting dalam integrasi berbagai elemen visual agar menghasilkan tampilan akhir yang harmonis dan mendukung penyampaian cerita secara visual (Rosita, 2025). Oleh karena itu, melalui peran ini,

ditargetkan tercapainya hasil akhir yang lebih dinamis, memiliki kesatuan visual yang kuat, serta mampu mendukung penyampaian cerita secara lebih efektif.

Proyek ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah karya film animasi 2D dengan pendekatan *hybrid 3D* yang memiliki durasi sekitar enam menit dan memenuhi standar teknis distribusi festival, yaitu dalam *format* MOV dengan kompresi H.264 serta *frame rate 24 FPS*. Karya ini dirancang untuk dapat berpartisipasi dalam berbagai ajang festival film dan animasi, baik nasional maupun internasional, seperti Festival Film Indonesia, Jogja-NETPAC Asian Film Festival, CRAFT Animfest Indonesia, dan Tokyo Anime Award Festival. Selain sebagai luaran program, karya ini juga berfungsi sebagai portofolio profesional bagi tim serta representasi kualitas akademik bagi Universitas Multimedia Nusantara. Di sisi akademik, proyek ini menjadi salah satu syarat kelulusan dalam skema program PRO-STEP, sehingga memiliki peran penting dalam pencapaian kompetensi mahasiswa secara menyeluruh.

Selain itu, proyek ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap perkembangan industri animasi, khususnya dalam menghadirkan cerita lokal yang relevan dengan kehidupan masyarakat modern namun dikemas dalam pendekatan yang menghibur. Pengangkatan isu kehidupan pengemudi ojek daring melalui *genre action comedy* menjadi salah satu upaya untuk menghadirkan variasi tema dan gaya yang masih relatif jarang dieksplorasi dalam animasi Indonesia. Dari sisi teknis, proyek ini juga menjadi sarana eksplorasi dalam menggabungkan elemen animasi 2D dengan latar 3D secara dinamis. Secara khusus, penulis sebagai *compositor* menargetkan tercapainya kualitas visual yang mampu menyatukan perbedaan gaya tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh, menarik, dan tidak terkesan datar. Melalui pendekatan ini, karya yang dihasilkan diharapkan tidak hanya memiliki nilai hiburan, tetapi juga mampu menyampaikan sudut pandang yang lebih luas terhadap realitas sosial yang diangkat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, proses produksi film animasi *OTW* melibatkan berbagai tahapan dan divisi yang saling terhubung, khususnya dalam pipeline hybrid 2D dan 3D. Dalam proses tersebut, *compositor* memiliki peran penting dalam menyatukan seluruh elemen visual agar menghasilkan tampilan akhir yang konsisten dan mendukung suasana film. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam laporan ini adalah:

- Bagaimana *compositor* berperan dalam pembuatan film animasi pendek *OTW* (2026)?

1.3. Maksud dan Tujuan

Pelaksanaan program PRO-STEP Road to Champion dilakukan sebagai sarana pengembangan kemampuan profesional mahasiswa melalui produksi karya animasi berbasis praktik industri. Program ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir berupa karya film, tetapi juga pada penerapan *workflow* produksi, kerja sama tim, serta pengembangan kemampuan teknis dan manajerial selama proses produksi berlangsung. Oleh karena itu, pelaksanaan program ini memiliki beberapa maksud dan tujuan yang ingin dicapai, baik dalam konteks produksi karya maupun pengembangan kompetensi penulis.

Maksud pelaksanaan program:

- Memperoleh pengalaman produksi animasi yang mendekati standar industri dan festival.
- Mengimplementasikan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam proyek nyata.
- Menghasilkan portofolio profesional sebagai bekal memasuki dunia kerja.
- Menjadikan karya *OTW* sebagai objek penelitian dalam penyusunan Tugas Akhir.

Tujuan pelaksanaan program:

- Memperoleh pengalaman produksi animasi yang mendekati standar industri dan festival.

- Mengimplementasikan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam proyek nyata.
- Menghasilkan portofolio profesional sebagai bekal memasuki dunia kerja.
- Menjadikan karya *OTW* sebagai objek penelitian dalam penyusunan Tugas Akhir.
- Menghasilkan film animasi hybrid 2D dan 3D berdurasi sekitar enam setengah menit yang siap disubmit ke berbagai festival film dan animasi.
- Menerapkan pipeline produksi animasi secara terstruktur mulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi.
- Menghasilkan karya film final beserta laporan yang mendokumentasikan proses produksi.

Tujuan penulis sebagai *compositor*:

- Menghasilkan visual akhir yang mampu mengintegrasikan animasi 2D dan environment 3D secara menyatu dan konsisten.
- Menerapkan proses *compositing* seperti *color grading*, *lighting*, *shadow*, *depth of field*, *motion blur*, dan *layering* untuk memperkuat kualitas visual film.
- Meningkatkan kemampuan penggunaan *Adobe After Effects* dalam proses *compositing* dan *post-production*.
- Mengembangkan kemampuan kerja sama tim, komunikasi, dan disiplin *workflow* produksi.
- Menghasilkan *breakdown compositing* sebagai bagian dari dokumentasi proses produksi.

Tujuan penulisan laporan:

- Mengetahui peran *compositor* dalam pembuatan film animasi pendek *OTW* (2026).

1.4. Manfaat

Pelaksanaan program PRO-STEP Road to Champion memberikan manfaat bagi penulis dalam meningkatkan kompetensi teknis, khususnya dalam bidang

compositing, serta memberikan pengalaman langsung dalam proses produksi animasi yang mendekati standar industri. Selain itu, karya yang dihasilkan juga berfungsi sebagai portofolio profesional dengan standar festival, yang dapat mendukung kesiapan penulis dalam memasuki dunia kerja di industri kreatif. Pengalaman bekerja dalam tim produksi juga memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, koordinasi, serta pemahaman terhadap alur kerja produksi animasi secara menyeluruh.

Bagi mahasiswa lain, proyek ini dapat menjadi referensi dalam memahami *pipeline* produksi animasi yang terstruktur, mulai dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi. Dari sisi institusi, karya yang dihasilkan dapat menjadi representasi kualitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, khususnya dalam bidang animasi, serta berpotensi meningkatkan eksposur melalui partisipasi dalam berbagai festival. Sementara itu, bagi industri animasi, proyek ini memberikan kontribusi dalam bentuk referensi karya lokal yang mengangkat isu yang relevan dengan masyarakat, dikemas dalam *genre action comedy* yang masih jarang dieksplorasi, serta melalui pendekatan visual *hybrid 2D dan 3D* yang dinamis.

Bagi masyarakat dan penonton, karya animasi ini diharapkan dapat memberikan hiburan yang ringan namun tetap memiliki makna. Selain itu, film ini juga berfungsi sebagai media representasi bagi pengemudi ojek daring dengan mengangkat cerita yang didasarkan pada hasil wawancara dan observasi langsung. Dengan demikian, penonton dapat memperoleh sudut pandang yang lebih luas terhadap realitas yang dihadapi oleh para pengemudi, sehingga dapat menumbuhkan pemahaman dan empati terhadap profesi tersebut.

1.5. Waktu dan Prosedur

Proyek animasi *OTW* dikerjakan dalam rentang waktu 6 bulan yaitu dari bulan Januari 2026 hingga Juni 2026, dengan tahapan dibagi menjadi *development, pre-production, production, post-production, dan promotion*.

a. *Development* (November 2025 - Januari 2026)

Tahap ini berfokus pada perumusan ide dan fondasi awal proyek.

Proses dimulai pada November 2025 dengan pencarian ide cerita serta

riset terkait fenomena yang akan diangkat, termasuk pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Selanjutnya, pada akhir November hingga Desember 2025 dilakukan pengembangan konsep cerita yang meliputi penyusunan *logline*, premis, dan sinopsis sebagai dasar narasi. Pada periode yang sama hingga awal Januari 2026, tim mulai mengembangkan desain karakter dan lingkungan (*environment*) untuk menentukan arah visual. Menjelang akhir tahap ini, dilakukan pembuatan *test animation* dan *test VFX* untuk menguji gaya visual, pergerakan, serta kemungkinan teknis yang akan digunakan dalam produksi.

- Ide cerita & Riset
- Konsep Cerita (logline, premis, sinopsis)
- *Character Design*
- *Environment Design*
- *Test Animation*
- *Test VFX*

b. *Pre-Production* (Januari - Februari 2026)

Tahap pra-produksi dimulai pada Januari 2026 dengan penulisan naskah (*script*) yang dikembangkan dari konsep cerita yang telah disusun sebelumnya. Setelah naskah final, proses dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* dan *animatic* untuk memvisualisasikan alur cerita secara lebih detail, termasuk timing dan komposisi *shot*. Pada akhir Januari hingga Februari 2026, dilakukan proses perekaman suara (*voice actor*) sebagai acuan utama dalam proses animasi, sehingga sinkronisasi antara audio dan visual dapat terjaga sejak awal produksi.

- *Script*
- *Animatic Storyboard*
- *Recording Voice Actor*

c. *Production* (Februari 2026 – Mei 2026)

Tahap produksi merupakan inti dari proses pembuatan animasi yang berlangsung dari Februari hingga Mei 2026. Pada tahap ini, tim mulai mengerjakan animasi 2D berdasarkan animatic yang telah disusun. Secara paralel, pembuatan aset 3D dilakukan untuk kebutuhan latar dan elemen pendukung visual. Selain itu, proses pembuatan efek visual (*VFX*) juga mulai dikembangkan untuk mendukung kebutuhan adegan tertentu. Seluruh proses ini berjalan secara bertahap dan saling terintegrasi antar divisi untuk memastikan konsistensi visual dan alur produksi yang efisien.

- Animasi 2D
- *3D Asset*
- *VFX*

d. *Post-Production* (Mei 2026 – Juni 2026)

Tahap pasca-produksi dilakukan pada Mei hingga Juni 2026 dengan fokus pada penyempurnaan hasil akhir. Proses editing dilakukan untuk menyusun seluruh *shot* menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Selanjutnya, dilakukan pengolahan suara dan *scoring* untuk memperkuat suasana dan emosi dalam film. Pada tahap ini juga dilakukan proses *VFX* lanjutan serta *compositing*, yaitu penggabungan seluruh elemen visual seperti animasi 2D dan aset 3D, disertai penyesuaian warna, pencahayaan, dan efek tambahan untuk menghasilkan tampilan akhir yang konsisten dan matang.

- *Editing*
- *Sound & Scoring*
- *VFX, Compositing*

e. *Promotion/Distribution* (Juni 2026 – Februari 2027)

Tahap ini berfokus pada penyebaran, publikasi, dan eksibisi karya setelah proses produksi selesai. Pada periode Juni 2026 hingga Februari

2027, tim melakukan kegiatan marketing dan promosi dengan menyiapkan berbagai materi pendukung seperti *trailer*, poster, serta konten publikasi untuk media sosial dan platform lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun awareness dan menarik perhatian audiens terhadap karya yang dihasilkan.

Selanjutnya, dilakukan kegiatan screening sebagai bentuk penayangan karya, baik dalam lingkup internal maupun eksternal, untuk memperoleh apresiasi serta umpan balik dari penonton. Selain itu, karya juga didaftarkan ke berbagai festival film dan animasi sebagai bagian dari strategi distribusi. Partisipasi dalam festival diharapkan dapat memberikan eksposur yang lebih luas, membuka peluang apresiasi, serta meningkatkan nilai kompetitif karya di tingkat nasional maupun internasional.

- *Marketing & Promotion*
- *Screening*
- Festival

