

## BAB II

### GAMBARAN UMUM MITRA/PERUSAHAAN

#### 2.1 Deskripsi Production House



Gambar 2. 1 Foto anggota IBUKI Motion 2026

Sumber: penulis



Gambar 2. 2 Logo IBUKI Motion 2026

Sumber: penulis

IBUKI Motion merupakan tim produksi animasi yang dibentuk dalam lingkup akademik Universitas Multimedia Nusantara sebagai bagian dari pelaksanaan program PRO-STEP, khususnya pada skema Road to Champion. Tim ini pertama kali dibentuk pada Agustus 2024 dengan enam anggota saat berada pada semester awal perkuliahan untuk mengerjakan proyek animasi perdana berjudul *FETCH!*

dalam mata kuliah Produksi Animasi. Selama proses produksi, tim menemukan kecocokan dalam pola kerja kolaboratif yang menghasilkan karya yang berhasil berpartisipasi dalam berbagai festival serta memperoleh sejumlah nominasi. Memasuki semester berikutnya, tim sempat terbagi ke dalam beberapa proyek berbeda sesuai kebutuhan akademik sebelum akhirnya kembali bersatu pada semester enam melalui program Road to Champion dengan penambahan satu anggota sehingga jumlah anggota tim menjadi tujuh orang.

Secara konseptual, nama “*Ibuki*” yang berarti napas atau kehidupan dipadukan dengan “*Motion*” yang merepresentasikan gerak, menjadi dasar identitas tim dalam menciptakan animasi yang mampu menghidupkan karakter. Dalam operasionalnya, IBUKI Motion bergerak dalam bidang produksi animasi 2D dan film pendek, dengan fokus pada pengembangan cerita dan visual yang dinamis. Melalui proyek-proyek yang dikerjakan, tim ini juga memanfaatkan platform media sosial sebagai sarana publikasi dan distribusi karya kepada audiens yang lebih luas.

### 2.1.1 Visi Misi

#### Visi

Visi IBUKI Motion adalah menciptakan karya animasi yang mampu menghadirkan kehidupan dan emosi melalui pergerakan visual, sehingga karakter yang dihasilkan terasa hidup dan memiliki daya tarik bagi penonton.

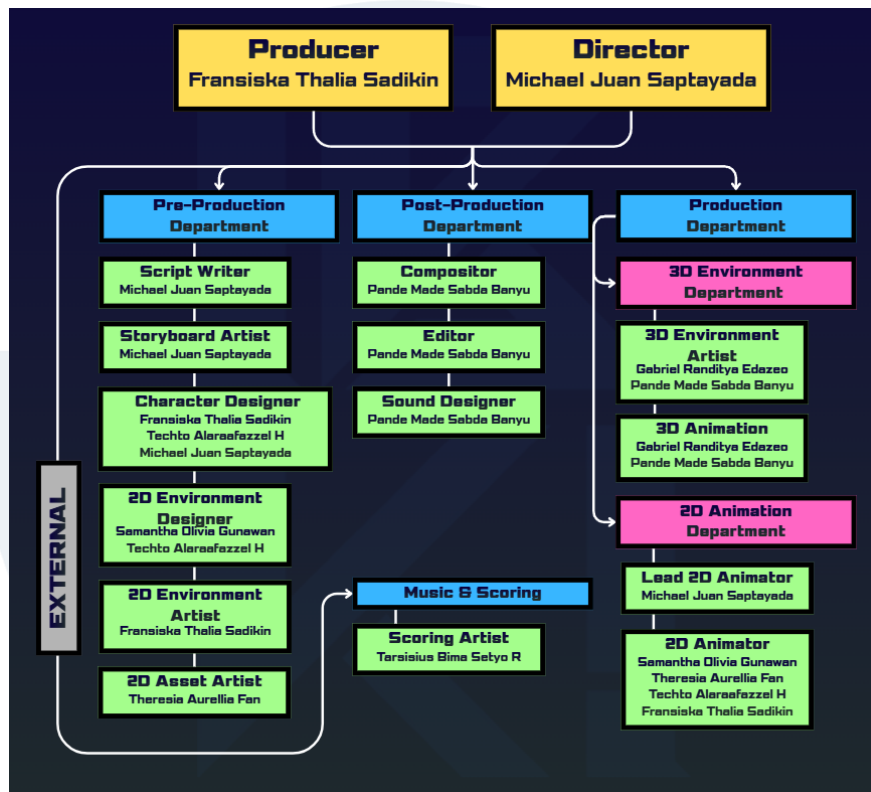
---

#### Misi

Untuk mencapai visi tersebut, IBUKI Motion memiliki beberapa misi sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan teknis dan kreatif anggota tim dalam produksi animasi.
2. Menghasilkan karya animasi yang memiliki kualitas visual dan naratif yang baik.
3. Mengeksplorasi berbagai pendekatan visual dan teknik animasi, termasuk penggabungan elemen 2D dan 3D.
4. Menciptakan karya yang relevan dengan audiens serta mampu memberikan pengalaman yang menarik dan menghibur.

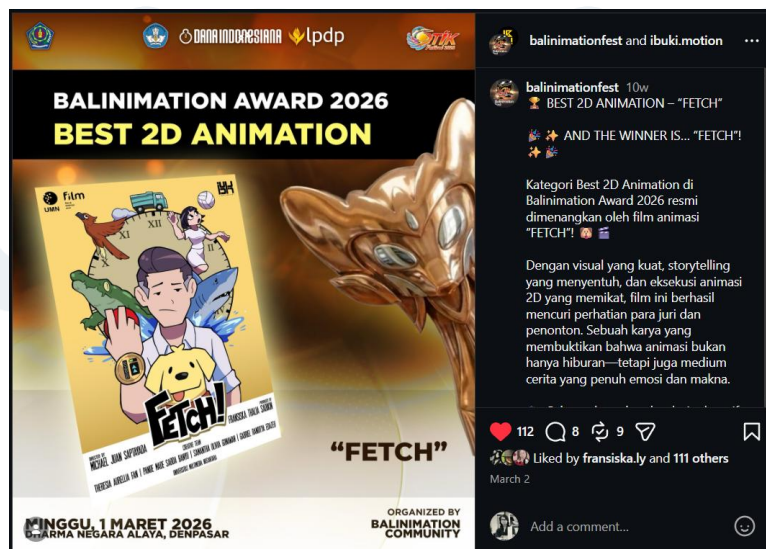
## 2.2 Struktur Organisasi *Production House*



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi *Production House* IBUKI Motion 2026

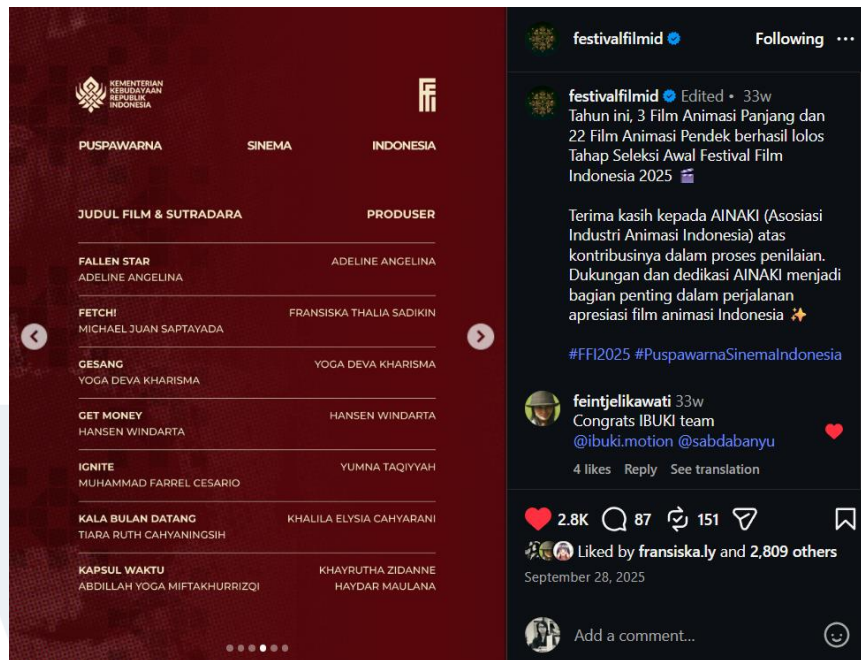
Sumber: penulis

## 2.3 Portofolio *Production House*



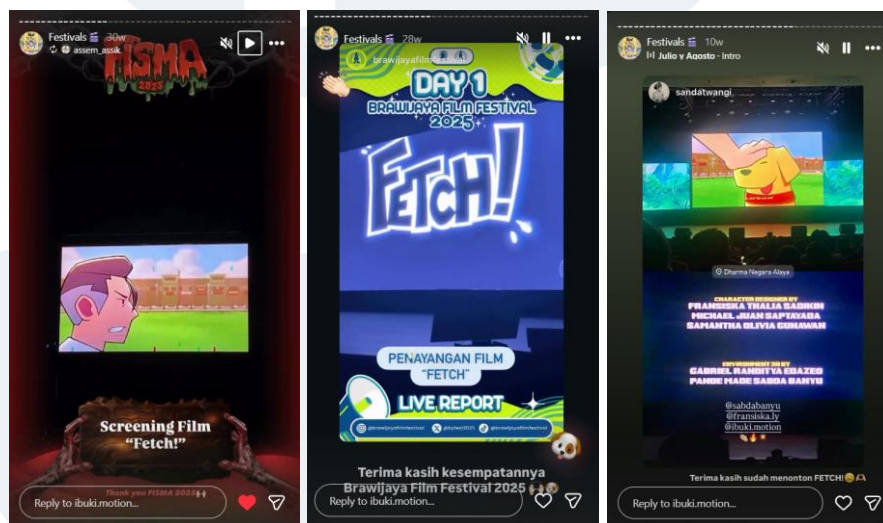
Gambar 2. 4 Postingan pengumuman pemenang “*Best 2D Animation*”

Sumber: balinimationfest, *Instagram*



Gambar 2. 5 Postingan pengumuman lolos seleksi awal

Sumber: festivalfilmid, Instagram



Gambar 2. 6 Kompilasi Instagram Story penayangan “*FETCH!*” di berbagai festival film

Sumber: penulis

Sejak awal pembentukannya, IBUKI Motion telah menghasilkan beberapa karya animasi yang menjadi bagian dari pengembangan identitas tim serta portofolio profesional. Salah satu karya utama yang dihasilkan adalah film animasi berjudul *FETCH!* yang diproduksi pada tahun 2025. Karya ini menjadi proyek perdana tim dan berhasil memperoleh berbagai pencapaian sebagai berikut:

- *Best 2D Animation – Balinimation Awards 2026*
- *Best Animated Film – Bangkok Movie Awards*
- *Honorable Mention – AIMAFF*
- *Official Preliminary Selection – Festival Film Indonesia 2025*
- *Official Selection – Brawijaya Film Festival 2025*
- *Official Selection – AICIFEST 2025*
- *Official Selection (Non-Competition) – JOFAFEST*
- *Official Selection – Festival Seniman Muda UKM ASSEM*
- *Official Selection – Kronik Nonton Film*
- *Official Selection – WAINI Volume 6*
- *Official Selection – Ganesha Film Festival*
- *Official Selection – Golden Short Film Festival*
- *Screening – LEDAKAN 8*



Gambar 2. 7 Penayangan animation opening karya IBUKI Motion pada acara *UNIBUDS BODHI NITE 2025*

Sumber: UNIBUDS, 2025, YouTube

Selain itu, IBUKI Motion juga telah mengerjakan proyek komisi berupa *animation opening* untuk acara *Bodhi Nite 2025* yang diselenggarakan oleh UNIBUDS. Karya ini berdurasi sekitar tiga menit dan digunakan sebagai video pembuka dalam rangkaian acara tersebut. Proyek ini menjadi pengalaman tim

dalam mengerjakan karya berbasis kebutuhan dengan pendekatan visual yang komunikatif dan sesuai dengan konteks acara.

Saat ini, IBUKI Motion tengah mengembangkan proyek animasi terbaru berjudul *OTW* program PRO-STEP Road to Champion. Proyek ini merupakan film animasi 2D dengan pendekatan *hybrid* 3D yang ditujukan untuk partisipasi dalam berbagai festival film dan animasi. Proyek ini sekaligus menjadi pengembangan dari pengalaman sebelumnya, baik dari segi naratif maupun teknis, khususnya dalam eksplorasi visual yang lebih dinamis.

Dalam hal publikasi, IBUKI Motion memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk mendokumentasikan dan menampilkan karya yang telah dihasilkan. Melalui platform Instagram, tim secara aktif membagikan proses produksi serta hasil akhir karya sebagai bagian dari pengembangan portofolio dan jangkauan audiens. Dengan rangkaian karya tersebut, IBUKI Motion menunjukkan konsistensi dalam menghasilkan produk animasi yang tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga memiliki potensi untuk bersaing dalam industri kreatif.

