

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Road to Championship (RTC) merupakan salah satu bagian dari program PRO-STEP yang dibuat sebagai wadah pengembangan kompetensi profesional mahasiswa melalui proyek independen. Program ini menerapkan sistem pembelajaran berbasis praktik dengan beban setara 20 SKS, di mana mahasiswa diminta untuk menghasilkan karya nyata sebagai bentuk penerapan ilmu yang telah dipelajari. Dalam pelaksanaannya, RTC berfokus pada produksi karya film yang wajib diikutsertakan dalam festival nasional maupun internasional (Program Studi Film & Televisi UMN, 2025) sehingga mahasiswa tidak hanya berorientasi pada proses akademik, tetapi juga pada standar industri dan kompetisi. Selain itu, proses pengerjaan proyek turut diawasi dan dievaluasi oleh dosen pembimbing serta pihak kemahasiswaan sebagai supervisor guna memastikan hasil dan proses kerja sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Perkembangan transportasi berbasis aplikasi, seperti Ojol/Ojek *Online*, telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern yang mengutamakan kecepatan dan efisiensi. Kehadiran layanan ojek *online* mempermudah aktivitas mobilitas sehari-hari sekaligus membentuk pola hidup yang serba cepat dan praktis. Namun, masyarakat umumnya hanya berfokus pada hasil akhir berupa layanan yang murah dan cepat tanpa memahami proses maupun kondisi pihak yang bekerja di balik layanan tersebut. Hal ini menciptakan perbedaan sudut pandang antara pengguna jasa dan pengemudi yang menjalankan pekerjaan di lapangan. Menurut Zainuddin (2025), pengguna transportasi *online* umumnya memiliki persepsi positif terhadap layanan tersebut karena dianggap mampu memberikan kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kemudahan penggunaan aplikasi, kelengkapan fitur, serta akses layanan yang cepat membuat ojek *online* semakin melekat dalam kehidupan masyarakat. Meskipun demikian, persepsi positif tersebut sering kali lebih

berfokus pada manfaat yang diterima pengguna, sehingga berbagai tantangan dan kondisi kerja yang dihadapi pengemudi kurang mendapatkan perhatian.

Berdasarkan fenomena tersebut, proyek animasi berjudul “*OTW*” mengangkat sudut pandang pengemudi ojek *online* sebagai inti cerita. Tokoh utama bernama Joko digambarkan sebagai seorang pengemudi yang mengalami tekanan ekonomi akibat utang serta kesulitan memperoleh pelanggan karena rating yang menurun. Demi mempertahankan pekerjaannya, Joko menerima pesanan dengan jarak yang jauh dan harus menghadapi berbagai rintangan selama perjalanan. Melalui pendekatan tersebut, animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk memperlihatkan realitas sosial di balik layanan transportasi daring yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat.

Judul “*OTW*” dipilih karena merupakan istilah yang familiar dalam kehidupan sehari-hari dan identik dengan aktivitas perjalanan atau mobilitas. Istilah *on the way* dinilai cocok dengan tema cerita yang berfokus pada kehidupan di jalan serta mudah dikenali oleh masyarakat *modern*. Selain merepresentasikan perjalanan fisik yang mendominasi sebagian besar adegan, judul ini juga melambangkan perjalanan hidup tokoh utama, Joko, dalam menghadapi berbagai tekanan dan tuntutan pekerjaan. Dengan demikian, judul *OTW* tidak hanya menggambarkan isi cerita secara langsung, tetapi juga memperkuat makna yang ingin disampaikan kepada penonton.

Pemilihan *genre* komedi dalam proyek animasi ini didasarkan pada pertimbangan kreatif dan hasil observasi lapangan. Secara kreatif, tim memiliki kecenderungan untuk mengembangkan cerita yang ringan, absurd, dan menghibur sehingga pendekatan komedi dinilai paling sesuai dengan gaya penceritaan yang ingin dibangun. Di sisi lain, *genre* action digunakan untuk mendukung dinamika visual yang sesuai dengan latar cerita yang didominasi aktivitas di jalan. Elemen aksi memungkinkan penyajian adegan yang cepat, penuh tantangan, dan dinamis sehingga mampu meningkatkan keterlibatan penonton. Penggunaan *genre* ini juga menjadi sarana eksplorasi teknis bagi tim dalam mengembangkan kualitas

animasi, terutama pada aspek sinematografi, sudut kamera, dan ritme visual. Referensi seperti episode “*The Ollie*” dari *The Amazing World of Gumball* serta karya *Punch Punch Forever* Oleh Speedoru digunakan sebagai acuan dalam membangun gaya visual yang energik dan ritme komedi yang efektif. Kombinasi genre komedi dan action diharapkan mampu menciptakan keseimbangan antara penyampaian pesan dan nilai hiburan.



Gambar 1.1 Salah Satu Shot “*The Amazing World of Gumball*” episode “*The Ollie*”.
Sumber: *The Amazing World of Gumball*, 2019, YouTube



Gambar 1.2 Salah Satu Shot “PUNCH PUNCH FOREVER!” ThemeSong. Sumber: speedoru, 2023, YouTube

Dalam proyek RTC ini, penulis berperan sebagai *3D Environment Artist* yang bertanggung jawab pada tahap pembuatan *environment 3D*. Pemilihan peran ini berdasarkan pada kemampuan dan pengalaman yang dimiliki penulis dalam menciptakan *3D Environment*, khususnya dalam penggunaan perangkat lunak *Blender*. Penulis memiliki pemahaman yang kuat dalam aspek teknis seperti *Layouting*, *3D Modeling*, dan juga *Shader*, yang mendukung kualitas dan tema yang dihadirkan dalam Animasi ini, berdasarkan pembagian peran dalam tim. Secara teknis, peran *3D Environment Artist* mencakup proses *Modeling* Sebuah bangunan dengan referensi yang ada dan sudah dibuat oleh *2D Environment Artist* dan juga menambahkan elemen elemen yang ada pada suatu tempat di real life, kemudian ada juga penyusunan *shader*, yang dimana pada tahap ini penulis menyusun suatu *shader* yang akan *blending* dengan 2D, Proses ini pun merupakan tahapan awal Animasi dimana penulis harus menyelesaikan *blocking layout* untuk

Divisi 2D. Elemen *environment* dalam film animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga sebagai bagian penting dalam penyampaian narasi. Stylization pada *environment* dilakukan melalui manipulasi bentuk, tekstur, pencahayaan, serta proporsi ruang untuk membangun suasana emosional dan memperkuat identitas visual cerita. (Köymen, 2025) Maka, dari itu peran ini berfungsi sebagai jembatan visual yang menyatukan antara 2D dan 3D dan mendukung looks akhir pada Animasi ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, proses produksi film animasi *OTW* melibatkan berbagai tahapan dan divisi yang saling terhubung, khususnya dalam *pipeline hybrid* 2D dan 3D. Dalam proses tersebut, *3D Environment Artist* memiliki peran untuk membangun latar yang menarik. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam laporan ini adalah:

- Bagaimana *3D Environment Artist* berperan dalam pembuatan film animasi pendek *OTW* (2026)?

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud penulis dalam mengikuti kegiatan Road to Championship (RTC) adalah untuk memenuhi salah satu syarat akademik dalam memperoleh gelar Sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara, sekaligus sebagai sarana pengembangan kompetensi profesional melalui pengalaman produksi secara langsung. Program ini memberikan kesempatan bagi penulis dan tim untuk menghasilkan karya film animasi yang berkualitas, orisinal, serta layak didistribusikan ke berbagai festival film sebagai bentuk pencapaian yang dapat dipertanggungjawabkan.

Tujuan yang ingin dicapai penulis melalui kegiatan ini adalah untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik real, memahami alur produksi animasi secara menyeluruh, serta mengembangkan

kemampuan kerja sama tim, komunikasi, dan *problem solving* penulis dalam menghadapi dunia industri kreatif.

1.4. Manfaat

Pelaksanaan kegiatan Road to Championship (RTC) memberikan manfaat yang banyak. Bagi penulis, kegiatan ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan kreatif, teknis, dan profesionalisme melalui pengalaman produksi animasi secara langsung. Selain itu, proyek ini juga berfungsi sebagai media untuk membangun portofolio, memperluas wawasan terhadap standar industri, serta membuka peluang untuk mendapatkan *engagement* melalui partisipasi dalam festival film.

Di sisi lain, karya yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan industri animasi, khususnya dalam menghadirkan cerita yang relevan dengan kehidupan masyarakat modern. Melalui pendekatan yang menghibur, karya ini juga berpotensi meningkatkan apresiasi terhadap animasi lokal serta menjadi representasi kualitas akademik yang dimiliki oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

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 tes animasi dan tes *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