

BAB II

GAMBARAN UMUM MITRA/PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Production House



Gambar 2.1.1. Logo *IBUKI Motion* 2025
Sumber: Penulis



Gambar 2.1.2. Logo *IBUKI Motion* 2026
Sumber: Penulis

IBUKI Motion adalah tim produksi animasi yang dibentuk di lingkungan akademik Universitas Multimedia Nusantara sebagai bagian dari pelaksanaan program PRO-STEP, khususnya dalam skema Road to Championship. Tim ini pertama kali dibentuk pada Agustus 2025 dengan enam anggota yang saat itu masih berada di semester awal perkuliahan untuk mengerjakan proyek animasi pertama mereka berjudul “*FETCH!*” pada mata kuliah produksi animasi. Dalam proses pengerjaannya, para anggota menemukan kecocokan dalam pola kerja kolaboratif sehingga berhasil menghasilkan karya yang ikut berpartisipasi di berbagai festival serta memperoleh sejumlah nominasi. Pada semester berikutnya, anggota tim sempat terpisah ke beberapa proyek berbeda sesuai kebutuhan akademik, sebelum akhirnya kembali bergabung pada semester enam dalam

program Road to Championship dengan tambahan satu anggota baru, sehingga total anggota menjadi tujuh orang.

Secara makna, nama “Ibuki” yang berarti napas atau kehidupan dipadukan dengan kata “*Motion*” yang melambangkan gerak. Kombinasi tersebut menjadi identitas tim dalam menciptakan animasi yang mampu memberikan kesan hidup pada karakter. Dalam pelaksanaannya, IBUKI *Motion* berfokus pada produksi animasi 2D dan film pendek dengan penekanan pada pengembangan cerita serta visual yang dinamis. Selain itu, tim juga memanfaatkan media sosial sebagai sarana publikasi dan distribusi karya agar dapat menjangkau 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.

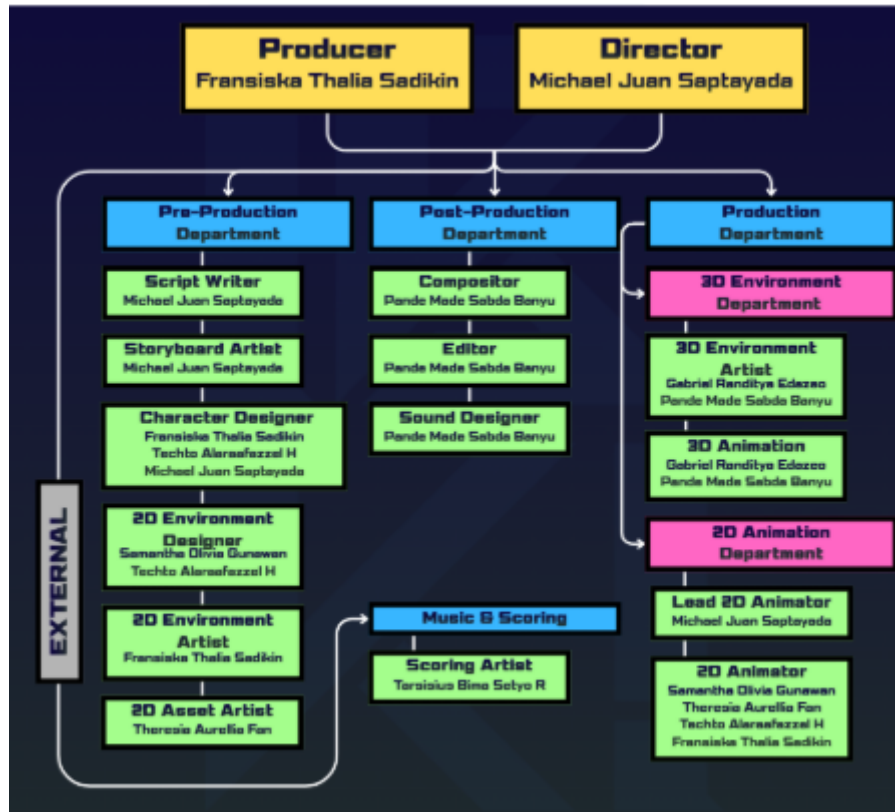
Misi

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

- 2.2 Mengembangkan kemampuan teknis dan kreatif anggota tim dalam produksi animasi.
- 2.3 Menghasilkan karya animasi yang memiliki kualitas visual dan naratif yang baik.
- 2.4 Mengeksplorasi berbagai pendekatan visual dan teknik animasi, termasuk penggabungan elemen 2D dan 3D.

2.5 Menciptakan karya yang relevan dengan audiens serta mampu memberikan pengalaman yang menarik dan menghibur.

2.6 Struktur Organisasi *Production House*

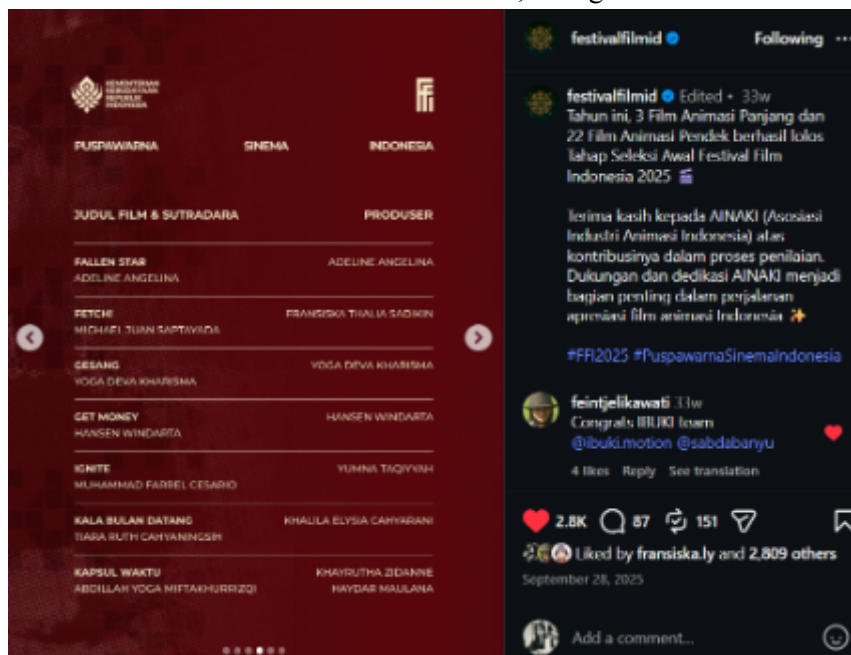


Gambar 2.2.1 Struktur Organisasi *Production House* IBUKI Motion 2026
Sumber: Penulis

2.7 Portofolio *Production House*



Gambar 2.3.1 Postingan pengumuman pemenang “Best 2D Animation”
 Sumber: balinimationfest, Instagram



Gambar 2.3.2 Postingan pengumuman lolos seleksi awal
Sumber: festivalfilmi



Gambar 2.3.2 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 2.3.1 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 Championship*. 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.