

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Road to Championship (RTC) merupakan program yang diselenggarakan oleh PRO-STEP dan bertujuan menjadi sarana pengembangan kompetensi serta keterampilan mahasiswa melalui penciptaan proyek independen. RTC memiliki bobot sebesar 20 SKS yang dilaksanakan selama satu semester, dengan hasil akhir berupa sebuah karya film yang ditargetkan untuk diikutsertakan dalam berbagai lomba dan festival, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Topik yang dipilih untuk proyek film dalam program RTC adalah mengenai kesulitan yang dihadapi oleh pengendara ojek online. Kemajuan teknologi berbasis internet yang semakin meluas mendorong penggunaan layanan ojek online menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia (Anam et al., 2020), di mana layanan tersebut sering digunakan untuk mengantarkan barang, makanan, maupun penumpang. Namun, meskipun begitu pendapatan yang dihasilkan sebagai pengendara ojek online bersifat tidak menentu karena ketergantungannya terhadap jumlah orderan, kondisi cuaca, kebijakan perusahaan penyedia (Flora & Puspita, 2025). Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan oleh tim kepada beberapa pengendara ojek online dalam proses pengembangan cerita, beberapa kesulitan yang sering dihadapi mereka di antaranya meliputi potongan pendapatan, cuaca yang tidak mendukung, pelanggan yang sulit, serta sistem layanan berbayar yang justru merugikan, yang diterapkan oleh perusahaan penyedia layanan dalam persaingan antarperusahaan. Oleh karena itu, topik ini dapat menjadi cerita yang relevan untuk diangkat sebagai karya film yang akan diikutsertakan dalam berbagai lomba dan festival film.

Cerita disampaikan dalam film dengan menggunakan genre aksi dan komedi. Pemilihan genre ini bertujuan agar film dapat menghibur dan mudah dinikmati oleh penonton, sekaligus menyampaikan pesan tanpa menonjolkan kesedihan pengendara ojek online atas kesulitan nyata yang mereka hadapi. Genre aksi

dipilih untuk menggambarkan perjalanan karakter utama, yaitu seorang pengendara ojek online, dalam mengantarkan paket antarkota. Perjalanannya ditunjukkan melalui adegan-adegan dengan penggunaan teknik pengambilan gambar yang dinamis, seperti *panning*, *tracking*, dan *dolly*. Teknik tersebut digunakan untuk menampilkan perjalanan yang intens, sekaligus memperkuat kesan kesulitan dan perjuangan karakter. Pemilihan genre komedi, selain berfungsi untuk membuat penyampaian cerita lebih ringan, juga didasarkan pada permintaan pengendara ojek online yang diwawancarai oleh tim, yang menginginkan agar cerita disampaikan secara lucu.

Peran yang dipilih penulis dalam pembuatan proyek film “*OTW*” adalah sebagai *Storyboard Artist*. Dalam produksi film, *Storyboard Artist* bertanggung jawab untuk memvisualisasikan cerita yang terdapat dalam naskah (*script*) menjadi rangkaian panel gambar (*storyboard*). Dalam pelaksanaannya, *Storyboard Artist* bekerja sama erat dengan *Director* untuk merancang pengambilan gambar (*shot*) dengan pemilihan aspek visual, seperti *framing*, *composition*, *angle*, *movement*, dan *lighting* kamera yang sesuai dengan kebutuhan setiap adegan dalam *script*. *Storyboard* yang dihasilkan, kemudian menjadi panduan visual untuk tim produksi dalam menentukan berbagai aspek sebelum dan selama proses produksi berlangsung, seperti panduan produksi, acuan *editing*, serta perencanaan biaya dan waktu pengerjaan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam laporan ini berfokus pada bagaimana proses peran penulis sebagai *Storyboard Artist* dalam pengerjaan film animasi “*OTW*”. Peran tersebut mencakup tanggung jawab untuk memvisualisasikan cerita dengan menerjemahkan teks deskriptif dan dialog dalam *script* menjadi *storyboard* yang digunakan sebagai panduan visual untuk tim produksi sebelum dan selama tahap produksi. Selain itu, juga membahas mengenai kendala yang dihadapi selama proses pembuatan *storyboard* serta upaya yang dilakukan untuk mengatasinya.

1.3. Maksud dan Tujuan

Tujuan penulis dalam memilih program RTC adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan penulis dalam praktik pembuatan karya proyek, khususnya dalam proses perancangan *storyboard* dengan pemilihan aspek visual seperti *framing*, *composition*, *angle*, *movement*, dan *lighting* yang sesuai dengan kebutuhan setiap adegan dalam *script*, secara langsung di lingkungan kerja kreatif. Juga mengasah kemampuan, tidak hanya sebagai *storyboard artist*, tetapi sebagai animator generalis dalam proses *key frame*, *in-between*, *clean up*, dan *coloring*.
2. Meningkatkan kemampuan kolaborasi penulis dalam proses pengerjaan karya bersama tim seperti komunikasi serta kerjasama dengan anggota dari berbagai *department* untuk mencapai tujuan produksi yang sama.
3. Menambah hasil karya yang dapat dijadikan bagian dari CV maupun portofolio, sehingga menjadi persiapan diri untuk kegiatan magang maupun kebutuhan profesional di bidang industri kreatif pada masa mendatang.

1.4. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dengan adanya hasil program PRO-STEP adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendalami serta meningkatkan kompetensi dan keterampilan melalui pengalaman langsung dalam proses pengerjaan proyek film independen, mulai dari tahap pra-produksi hingga distribusi selama program berlangsung. Juga memberikan gambaran kepada mahasiswa mengenai proses pengerjaan serta berbagai tantangan yang dihadapi dalam industri film. Selain itu, juga mendorong mahasiswa untuk menciptakan karya lokal yang mengangkat isu sosial sehingga dapat berkontribusi terhadap perkembangan produksi film lokal.

1.5. Waktu dan Prosedur

Proyek film “OTW” dikerjakan dalam waktu selama 6 bulan, dimulai dari Januari 2026 sampai Juni 2026, yang dibagi menjadi tahapan *development*, *pre-production*, *production*, *post-production*, dan *distribution*.

1. Tahap *Development* (November 2025 - Januari 2026)

Tahap ini bertujuan untuk mencari konsep awal film, seperti isu sosial yang nyata dan relevan untuk diangkat ke dalam cerita. Proses tersebut dilakukan melalui riset berupa observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada bulan November. Memasuki akhir November hingga Desember, tim mulai mengembangkan cerita melalui pembuatan logline dan sinopsis sebagai dasar alur film. Setelah itu, dilakukan proses pendalaman serta pengembangan visual, seperti penentuan gaya visual, desain karakter, tes animasi, dan tes VFX yang berlangsung hingga awal Januari 2026.

2. Tahap *Pre Production* (Januari - Februari 2026)

Pada tahap ini, proses dimulai dengan penulisan *script* yang dikembangkan dari konsep cerita yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu, tim memasuki tahap pembuatan *animatic*, yaitu proses memvisualisasikan cerita berdasarkan komposisi, pergerakan, dan sudut pengambilan gambar yang disesuaikan dengan setiap adegan. Selanjutnya, dilakukan proses perekaman suara untuk adegan-adegan dalam *animatic* agar dapat menjadi pedoman bagi animator dalam menganimasikan karakter yang berdialog pada tahap produksi.

3. Tahap *Production* (Februari - Mei 2026)

Tahap ini merupakan tahap penting di mana seluruh tim bekerja secara bersamaan dalam mengerjakan proyek film. Proses pengerjaan dilakukan secara bertahap dan dibagi ke dalam beberapa sekuens (*sequence*) serta *shot* yang sesuai dengan tugas pada masing-masing *department*. Tahap produksi ini berlangsung dari Februari hingga Mei 2026.

4. Tahap *Post Production* (Mei - Juni 2026)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses produksi film yang bertujuan untuk merapikan, meningkatkan, dan menggabungkan berbagai elemen visual yang telah dikerjakan pada tahap sebelumnya menjadi satu kesatuan film yang utuh. Pada tahap ini juga dilakukan penyempurnaan agar alur cerita dapat tersampaikan dengan jelas serta menjaga konsistensi visual dan penyajian film secara keseluruhan.

5. Tahap *Distribution* (Juni 2026 - Februari 2027)

Tahap ini dilakukan setelah proses produksi film selesai, di mana karya film mulai didistribusikan dalam berbagai lomba, festival, serta acara perfilman lainnya. Proses distribusi dilakukan melalui kegiatan pemasaran dan promosi dengan menyertakan trailer, poster, serta berbagai konten pendukung yang bertujuan untuk menarik perhatian audiens terhadap karya yang dihasilkan.

