

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sejak tahun 2021, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) telah mengimplementasikan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai bentuk pembelajaran berbasis praktik untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia industri (Universitas Multimedia Nusantara, 2021). Salah satu pengembangan dari program tersebut adalah PRO-STEP Road to Champion (RTC), yaitu program pembelajaran berbasis proyek independen dengan beban setara 20 SKS yang berfokus pada penciptaan karya profesional berkualitas kompetitif untuk festival dan kompetisi nasional maupun internasional (Program Studi Film & Televisi UMN, 2025). Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman kerja produksi yang mendekati sistem industri kreatif melalui proses kolaboratif yang terstruktur.

Program RTC dilaksanakan melalui sistem kerja kelompok yang mensimulasikan *pipeline* industri kreatif secara langsung dalam satu semester, mencakup seluruh tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda sesuai kebutuhan produksi. Proses kreatif produksi film terbagi menjadi tiga tahapan utama tersebut (Steiff, 2005, sebagaimana dikutip dalam Aprilia et al., 2025). Pendekatan ini sejalan dengan model pembelajaran berbasis proyek yang mendorong mahasiswa untuk mengerjakan tugas secara sistematis, menunjukkan kinerja, dan mempertanggungjawabkan hasil kerja kelompok berupa produk nyata (Rakhmi, 2024).

Dalam produksi animasi, salah satu peran krusial adalah produser. Produser bertanggung jawab mengelola dan mengawasi seluruh aspek produksi, mulai dari tahap konseptualisasi hingga distribusi akhir (IDS Education, 2023). Tanggung jawab tersebut mencakup penyusunan *timeline*, pengawasan progres produksi, koordinasi antardivisi, pengelolaan kebutuhan produksi, hingga menjaga efektivitas

komunikasi tim. Selain itu, manajemen *pipeline* produksi animasi juga menuntut koordinasi menyeluruh dengan tim, konsistensi gaya visual dan kualitas, serta pemantauan progres agar target produksi dan tenggat waktu dapat terpenuhi (Yellowbrick, 2024).

Melalui program RTC, penulis bersama tim IBUKI Motion mengembangkan film animasi pendek berjudul *OTW* (2026), sebuah animasi 2D *hybrid* bergenre *action comedy*. Animasi *hybrid* merupakan teknik pembuatan animasi yang menggabungkan beberapa jenis dan pendekatan animasi dalam satu karya (Kurniawan, 2022). Film ini mengangkat kehidupan Joko, seorang pengemudi ojek *online* yang terlilit utang dan menghadapi tekanan sistem *rating* pelanggan. Sistem *rating* memiliki pengaruh besar terhadap jumlah *order* dan pendapatan pengemudi, sehingga penilaian pelanggan menjadi salah satu faktor utama yang menentukan keberlangsungan pekerjaan mereka (Jurnal Ilmu Administrasi Negara, 2024).

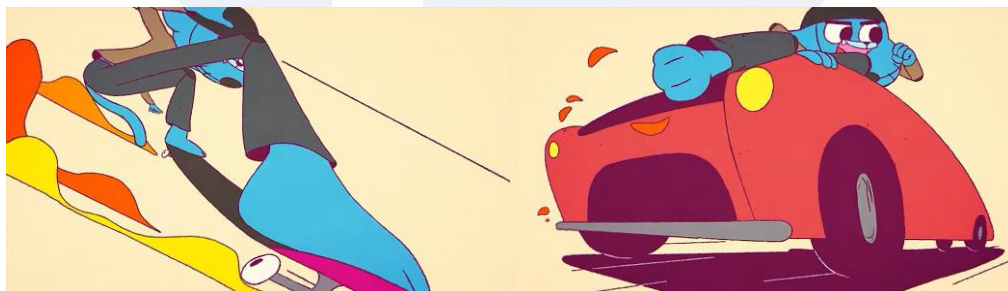
Tema tersebut dipilih berdasarkan fenomena pertumbuhan transportasi daring yang terus meningkat di Indonesia. Pada akhir tahun 2024, jumlah pengguna transportasi *online* di Indonesia mencapai sekitar 88,3 juta pengguna dan menjadi yang terbesar di kawasan ASEAN (Yonatan, 2024). Di balik kemudahan layanan transportasi daring, pengemudi ojek *online* menghadapi kondisi kerja yang rentan dalam sistem *gig economy*. Pengemudi bekerja tanpa jaminan upah minimum, perlindungan kerja yang memadai, maupun kepastian pendapatan karena sistem kerja bergantung pada algoritma platform, pembagian *order*, potongan tarif, serta penilaian pelanggan melalui sistem *rating* (Muhyiddin et al., 2024). Status pengemudi sebagai “mitra” juga menyebabkan minimnya perlindungan ketenagakerjaan dan hak kolektif bagi pekerja platform digital di Indonesia (Tobing, 2024). Oleh karena itu, *OTW* dikembangkan sebagai media penyampaian realitas sosial tersebut melalui pendekatan *action comedy* yang ringan dan menghibur.

Genre *action comedy* dipilih karena mampu menyampaikan isu sosial dengan cara yang mudah diterima audiens, sekaligus mendukung dinamika visual yang sesuai dengan latar cerita yang didominasi aktivitas di jalan. Karya ini mengambil referensi visual utama dari *PUNCH PUNCH FOREVER!* (Speedoru, 2023),

khususnya pada gaya animasi, *timing* aksi, ekspresi karakter, serta dinamika gerak yang energik. Selain itu, episode “*The Ollie*” dari seri *The Amazing World of Gumball* (Cartoon Network, 2017) juga digunakan sebagai referensi tambahan dalam membangun ritme komedi dan *pacing* visual yang dinamis. Episode tersebut menampilkan sekuen *skateboarding* dengan gaya visual eksperimental yang menghadirkan pergerakan ekspresif dan cepat (Gumball Wiki, 2021).



Gambar 1. 1 Shot PUNCH PUNCH FOREVER - Pilot  
Sumber: Youtube Speedoru (2023)



Gambar 1. 2 Shot The Amazing World of Gumball: The Ollie  
Sumber: Youtube Cartoon Network (2017)

Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai produser yang bertanggung jawab dalam penyusunan jadwal produksi, *monitoring* progres, koordinasi antardivisi, serta menjaga efektivitas komunikasi tim selama proses produksi berlangsung. Pengalaman ini diperkuat oleh pencapaian tim IBUKI Motion sebelumnya melalui film *FETCH!* yang berhasil meraih penghargaan *Best 2D Animated Film* pada Balinimation Fest 2026 serta masuk ke dalam seleksi awal 22 besar Festival Film Indonesia 2025. Pencapaian tersebut mendorong penulis dan tim untuk menghasilkan karya yang lebih baik secara visual, teknis, maupun manajerial melalui proyek *OTW*, dengan harapan memperoleh prestasi dalam festival animasi

dan film serta menjadi langkah pengembangan tim IBUKI Motion dalam industri animasi Indonesia.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, proses produksi film animasi 2D *OTW* (2026) melibatkan koordinasi berbagai divisi produksi agar seluruh tahapan dapat berjalan dengan terarah dan sesuai jadwal yang telah ditentukan. Dalam proses tersebut, produser memiliki peran penting dalam mengelola jalannya produksi, mulai dari perencanaan, pengawasan, komunikasi antar tim, hingga penyelesaian kendala selama produksi berlangsung. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam laporan ini adalah:

“Bagaimana peranan produser dalam pengelolaan produksi film animasi 2D *OTW* (2026)?”

## **1.3. Maksud dan Tujuan**

Dalam pelaksanaan program PRO-STEP Road to Champion, penulis memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses produksi film animasi 2D *OTW* (2026) sebagai produser. Program ini menjadi sarana untuk menerapkan *workflow* produksi berbasis industri sekaligus mengembangkan kemampuan profesional dalam pengelolaan produksi animasi. Dalam proses produksi tersebut, produser memiliki tanggung jawab penting dalam mengatur jalannya produksi, koordinasi antardivisi, pengawasan *timeline*, serta memastikan proses produksi berjalan secara efektif dan terstruktur. Oleh karena itu, terdapat beberapa maksud dan tujuan yang ingin dicapai melalui pelaksanaan produksi dan penulisan laporan ini.

Maksud:

- Mengimplementasikan kemampuan manajerial dan teori produksi animasi dalam peran sebagai produser pada produksi film animasi 2D *OTW* (2026).
- Memperoleh pengalaman kerja profesional dalam pengelolaan produksi animasi berbasis *workflow* industri.

- Mengembangkan kemampuan komunikasi, koordinasi tim, serta pengelolaan *pipeline* produksi selama proses produksi berlangsung.
- Menghasilkan karya film animasi 2D yang dapat menjadi portofolio profesional dan media pengembangan kemampuan produksi animasi.
- Menjadikan proses produksi film *OTW* (2026) sebagai bahan dokumentasi dan pembelajaran dalam penyusunan laporan.

Tujuan:

- Menjelaskan peranan produser dalam pengelolaan produksi film animasi 2D *OTW* (2026).
- Mendeskripsikan proses kerja produser dalam mengatur jalannya produksi mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi.
- Menjelaskan proses koordinasi antardivisi yang dilakukan produser selama produksi berlangsung.
- Mendeskripsikan kendala produksi yang dihadapi serta solusi yang diterapkan dalam menjaga efektivitas *workflow* produksi.
- Menghasilkan dokumentasi proses produksi yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran mengenai manajemen produksi animasi 2D.

#### 1.4. Manfaat

Dalam pelaksanaan program PRO-STEP Road to Champion melalui produksi film animasi 2D *OTW* (2026), terdapat berbagai manfaat yang diperoleh, baik bagi penulis, mahasiswa dan pembaca, institusi pendidikan, maupun masyarakat dan industri animasi. Selain menjadi sarana pengembangan kemampuan profesional dalam produksi animasi, proyek ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan karya animasi lokal serta penerapan *workflow* produksi berbasis industri. Adapun manfaat dari pelaksanaan produksi dan penulisan laporan ini adalah sebagai berikut.

##### 1. Bagi Penulis

Pelaksanaan program PRO-STEP Road to Champion dalam produksi film animasi 2D *OTW* (2026) memberikan manfaat bagi penulis dalam meningkatkan kemampuan manajerial dan produksi sebagai produser.

Penulis memperoleh pengalaman langsung dalam mengatur *timeline*, mengelola komunikasi antardivisi, serta melakukan *monitoring* progres produksi selama *pipeline* animasi berlangsung. Selain itu, proyek ini juga menjadi sarana pengembangan kemampuan kerja sama tim, kepemimpinan, dan penyelesaian masalah dalam produksi animasi profesional.

2. Bagi Mahasiswa dan Pembaca

Laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai penerapan peran produser dalam pengelolaan produksi animasi 2D. Selain itu, laporan ini juga memberikan gambaran mengenai proses produksi animasi independen yang dilakukan secara terstruktur dalam program PRO-STEP Road to Champion. Pembaca dapat memahami proses koordinasi produksi, pengelolaan *workflow*, serta penyelesaian kendala selama produksi animasi berlangsung.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Proyek ini menjadi bentuk implementasi pembelajaran berbasis praktik dalam program MBKM dan PRO-STEP Road to Champion. Karya yang dihasilkan dapat menjadi representasi kemampuan mahasiswa UMN dalam menghasilkan karya animasi berstandar industri dan festival. Selain itu, partisipasi karya dalam festival animasi dan film diharapkan dapat meningkatkan eksposur serta reputasi universitas dalam bidang industri kreatif.

4. Bagi Masyarakat dan Industri Animasi

Film *OTW* diharapkan dapat menjadi media hiburan yang mengangkat realitas sosial mengenai kehidupan pengemudi ojek daring. Melalui pendekatan *action comedy*, karya ini diharapkan mampu menyampaikan isu sosial dengan cara yang lebih ringan dan mudah diterima audiens. Selain itu, proyek ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan karya animasi lokal dengan pendekatan visual animasi 2D *hybrid* yang dinamis.

## 1.5. Waktu dan Prosedur

Produksi film animasi 2D *OTW* (2026) dilaksanakan dalam beberapa tahapan produksi yang berlangsung mulai November 2025 hingga Juni 2026. Seluruh proses produksi dibagi menjadi lima tahapan utama, yaitu *development*, *pre-production*, *production*, *post-production*, serta *promotion and distribution*. Dalam setiap tahapan tersebut, penulis berperan sebagai produser yang bertanggung jawab dalam pengelolaan *workflow* produksi, koordinasi antardivisi, pengaturan *timeline*, serta *monitoring* progres produksi agar seluruh proses dapat berjalan secara efektif dan terstruktur.

### a. *Development* (November 2025 – Januari 2026)

Proses pengembangan film *OTW* dimulai dengan pencarian ide cerita yang diangkat dari fenomena kehidupan pengemudi ojek daring. Untuk memperkuat konsep cerita, tim melakukan riset, observasi, serta wawancara sebagai dasar pengembangan narasi dan pendekatan visual film. Setelah konsep dasar terbentuk, pengembangan dilanjutkan ke penyusunan *logline*, premis, dan sinopsis sebagai fondasi utama cerita.

Pada periode ini, tim juga mulai mengembangkan arah visual melalui pembuatan *character design* dan *environment design*. Selain itu, dilakukan *test animation* dan *test VFX* untuk menguji gaya visual, pergerakan animasi, serta kebutuhan teknis yang akan digunakan selama proses produksi berlangsung.

Dalam tahap *development*, penulis sebagai produser bertanggung jawab mengatur jadwal pengembangan proyek, mengoordinasikan proses diskusi antar anggota tim, memantau progres pengembangan konsep, serta memastikan seluruh kebutuhan awal produksi dapat dipersiapkan dengan baik sebelum memasuki tahap berikutnya.

- Ide cerita dan riset
- *Logline*, premis, dan sinopsis
- *Character design*
- *Environment design*
- *Test animation*
- *Test VFX*

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

Setelah konsep cerita dan arah visual ditetapkan, proses produksi dilanjutkan ke tahap *pre-production*. Tahap ini dimulai dengan pengembangan script berdasarkan konsep yang telah disusun sebelumnya. Naskah kemudian digunakan sebagai acuan utama dalam pembuatan *storyboard* dan *animatic* untuk menentukan alur visual, komposisi *shot*, serta *timing* animasi secara lebih detail.

Selama tahap ini berlangsung, tim juga melakukan proses perekaman *voice actor* sebagai dasar sinkronisasi antara audio dan animasi. Hasil rekaman suara digunakan sebagai panduan utama agar ekspresi karakter, dialog, dan *timing* animasi dapat berjalan sesuai kebutuhan cerita.

Sebagai produser, penulis bertugas mengatur *timeline* pengerjaan, mengoordinasikan proses asistensi bersama dosen pembimbing, mengatur jadwal rekaman, serta memastikan seluruh kebutuhan produksi telah siap sebelum memasuki tahap produksi utama.

- *Script*
- *Storyboard*
- *Animatic*
- Perekaman *voice actor*

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

Memasuki tahap *production*, proses pengerjaan film mulai difokuskan pada produksi visual utama berdasarkan *animatic* yang telah disetujui. Tim mulai mengerjakan animasi 2D untuk setiap *shot* sesuai pembagian kerja yang telah ditentukan sebelumnya. Selain animasi karakter, proses produksi juga mencakup pembuatan *background*, aset 3D, serta berbagai elemen visual pendukung lainnya.

Pada tahap ini, *workflow* produksi berjalan secara paralel antardivisi agar proses pengerjaan dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Pengembangan efek visual juga dilakukan untuk mendukung kebutuhan adegan tertentu sesuai konsep visual film.

Dalam proses produksi, penulis sebagai produser melakukan *monitoring* progres produksi secara berkala, mengatur pembagian pekerjaan setiap divisi, mengevaluasi *timeline* produksi, serta membantu penyelesaian kendala yang

muncul selama proses pengerjaan agar target produksi tetap dapat tercapai sesuai jadwal yang telah ditentukan.

- Animasi 2D
- *Background*
- *3D asset*
- *VFX*
- *Monitoring* produksi

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

Setelah seluruh aset dan *shot* produksi selesai dikerjakan, proses dilanjutkan ke tahap *post-production* untuk menyempurnakan hasil akhir film. Pada tahap ini, seluruh *shot* mulai disusun melalui proses editing agar membentuk alur cerita yang utuh dan sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya.

Selain proses *editing*, dilakukan juga *sound design*, *scoring*, *compositing*, serta *color adjustment* untuk memperkuat kualitas visual dan audio film. Dalam proses *compositing*, seluruh elemen visual seperti animasi 2D, *background*, aset 3D, dan efek visual digabungkan menjadi satu tampilan akhir yang konsisten.

Sebagai produser, penulis bertanggung jawab memastikan proses revisi berjalan secara terstruktur, mengatur jadwal finalisasi produksi, memantau kualitas hasil akhir film, serta memastikan seluruh kebutuhan teknis telah sesuai dengan standar distribusi dan festival.

- *Editing*
- *Sound design dan scoring*
- *Compositing*
- *Color adjustment*
- *Final rendering*

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

Setelah proses produksi selesai, film *OTW* memasuki tahap *promotion and distribution*. Pada tahap ini, tim IBUKI Motion mulai melakukan berbagai kegiatan promosi melalui media sosial, *trailer*, poster, serta materi publikasi lainnya untuk meningkatkan *awareness* terhadap karya yang telah diproduksi.

Selain kegiatan promosi, film juga direncanakan untuk mengikuti *screening* dan didaftarkan ke berbagai festival animasi maupun festival film nasional dan internasional sebagai bagian dari strategi distribusi karya. Partisipasi festival diharapkan dapat memperluas jangkauan audiens, memperoleh apresiasi, serta meningkatkan eksposur karya di industri animasi.

Dalam tahap ini, penulis sebagai produser bertanggung jawab dalam mengatur strategi distribusi, melakukan riset festival, mempersiapkan kebutuhan *submission*, mengatur publikasi karya, serta memastikan proses distribusi berjalan sesuai target yang telah direncanakan.

- Marketing dan promosi
- Trailer dan poster
- *Screening*
- *Festival submission*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA