

## BAB II

### GAMBARAN UMUM MITRA/PERUSAHAAN

#### 2.1 Deskripsi *Production House*



Gambar 2. 1 *Logo IBUKI Motion 2024*  
Sumber: penulis



Gambar 2. 2 *Logo IBUKI Motion 2026*  
Sumber: penulis

Motion merupakan tim produksi animasi yang dibentuk dalam lingkungan akademik Universitas Multimedia Nusantara sebagai bagian dari pelaksanaan program PRO-STEP, khususnya pada skema Road to Champion. *Production house* ini bergerak dalam bidang produksi animasi 2D dan film pendek dengan fokus pada pengembangan visual, *storytelling*, dan eksplorasi gerak animasi yang dinamis. Selain sebagai wadah produksi karya akademik, IBUKI Motion juga menjadi sarana pengembangan kemampuan profesional anggota tim dalam proses produksi animasi yang terstruktur dan kolaboratif.

Nama "Ibuki" berasal dari bahasa Jepang yang memiliki arti napas atau kehidupan, sedangkan "*Motion*" berarti gerakan yang menjadi inti utama dalam animasi. Melalui nama tersebut, IBUKI Motion memiliki tujuan untuk menciptakan animasi yang mampu menghidupkan karakter, emosi, dan cerita melalui pergerakan visual. Filosofi tersebut menjadi dasar identitas tim dalam mengembangkan karya yang tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga pada pengalaman

emosional yang dapat dirasakan penonton. Dengan semangat kolaborasi dan eksplorasi kreatif, IBUKI Motion berupaya menghasilkan karya animasi yang terus berkembang secara teknis maupun artistik.



Gambar 2. 3 Tim IBUKI Motion 2026  
Sumber: penulis

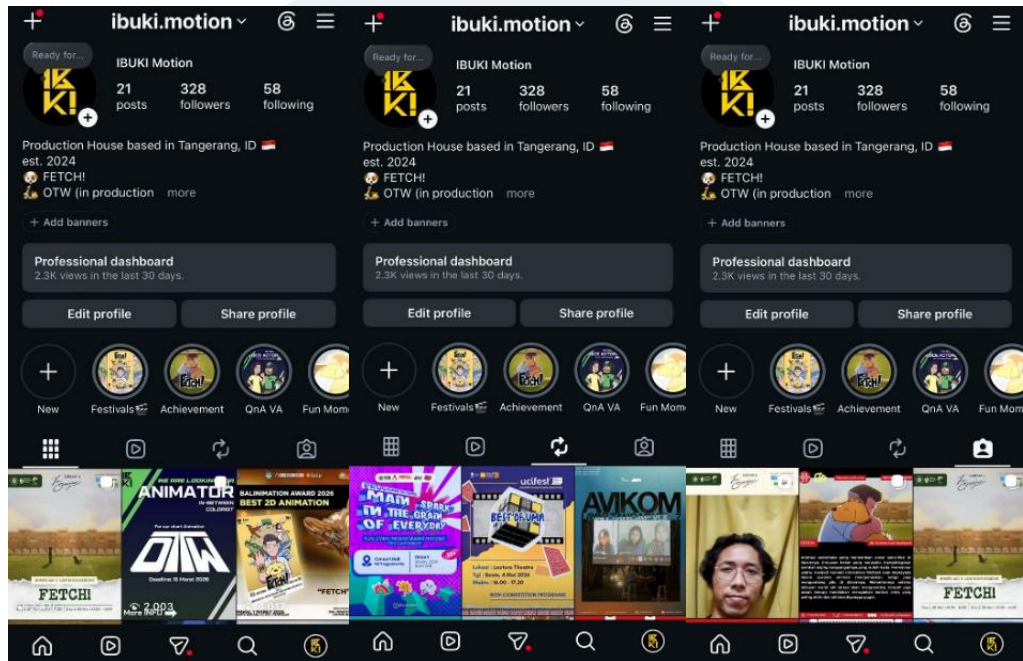
IBUKI Motion pertama kali dibentuk pada bulan Agustus 2024 ketika enam anggota tim berada pada semester 3 perkuliahan. Tim ini dibentuk untuk mengerjakan proyek animasi perdana berjudul *FETCH!* dalam mata kuliah produksi animasi. Selama proses produksi berlangsung, anggota tim menemukan kecocokan dalam pola kerja, komunikasi, dan pembagian *workflow* produksi. Dari proses tersebut, *FETCH!* berkembang menjadi karya yang berhasil mengikuti berbagai festival film dan memperoleh sejumlah nominasi.



Gambar 2. 4 Dokumentasi Proses Produksi *FETCH!*  
Sumber: penulis

Memasuki semester berikutnya, anggota tim sempat menjalani proyek produksi yang berbeda sesuai kebutuhan akademik masing-masing. Pengalaman tersebut memberikan tambahan wawasan produksi dan pengembangan kemampuan teknis bagi setiap anggota tim. Pada semester 6, seluruh anggota kembali dipersatukan dalam program PRO-STEP Road to Champion dengan penambahan satu anggota baru sehingga total anggota menjadi tujuh orang. Dalam program tersebut, IBUKI Motion mengembangkan proyek animasi 2D *OTW* (2026) sebagai

proyek utama tim dengan target produksi yang lebih matang dari segi visual, teknis, dan manajerial.



Gambar 2. 5 Media Sosial IBUKI Motion  
Sumber: ibuki.motion, Instagram

Selain berfokus pada produksi animasi pendek, IBUKI Motion juga memanfaatkan media sosial sebagai sarana publikasi, dokumentasi, dan distribusi karya kepada audiens yang lebih luas. Melalui berbagai proyek yang dikerjakan, IBUKI Motion terus mengembangkan identitas visual dan sistem produksi tim untuk menghasilkan karya animasi yang mampu bersaing dalam festival maupun industri kreatif.

### 2.1.1 Visi Misi

IBUKI Motion memiliki visi dan misi yang menjadi dasar dalam proses produksi serta pengembangan karya animasi. Adapun visi dan misi IBUKI Motion adalah sebagai berikut.

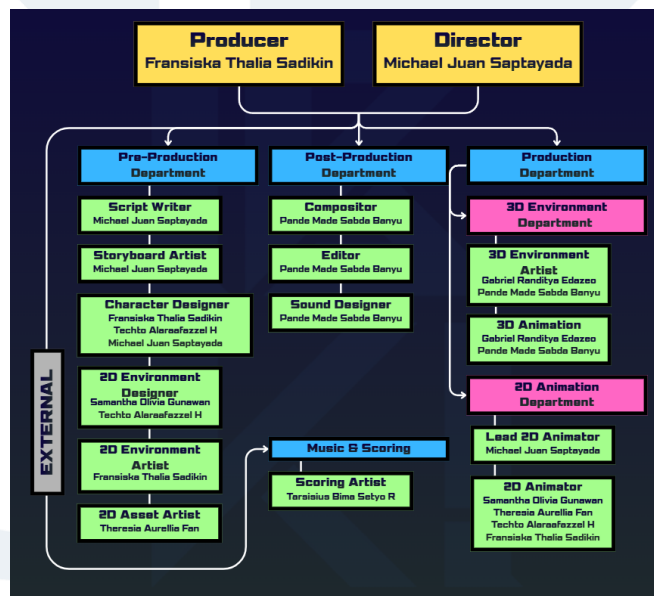
#### 1. Visi

Menjadi tim produksi animasi yang mampu menghadirkan karakter dan cerita yang hidup melalui visual, gerakan, dan *storytelling* yang emosional serta berkualitas.

## 2. Misi

- a) Mengembangkan karya animasi 2D dan film pendek dengan visual yang dinamis dan komunikatif.
- b) Menghasilkan karya animasi yang mampu menyampaikan emosi dan cerita kepada penonton melalui eksplorasi gerak dan visual.
- c) Membangun lingkungan kerja kolaboratif yang mendukung pengembangan kemampuan teknis dan profesional setiap anggota tim.
- d) Mengembangkan kualitas produksi animasi yang mampu bersaing dalam festival dan industri kreatif.
- e) Memanfaatkan media sosial dan platform digital sebagai sarana publikasi, distribusi, dan pengembangan identitas karya IBUKI Motion.

### 2.2 Struktur Organisasi *Production House*



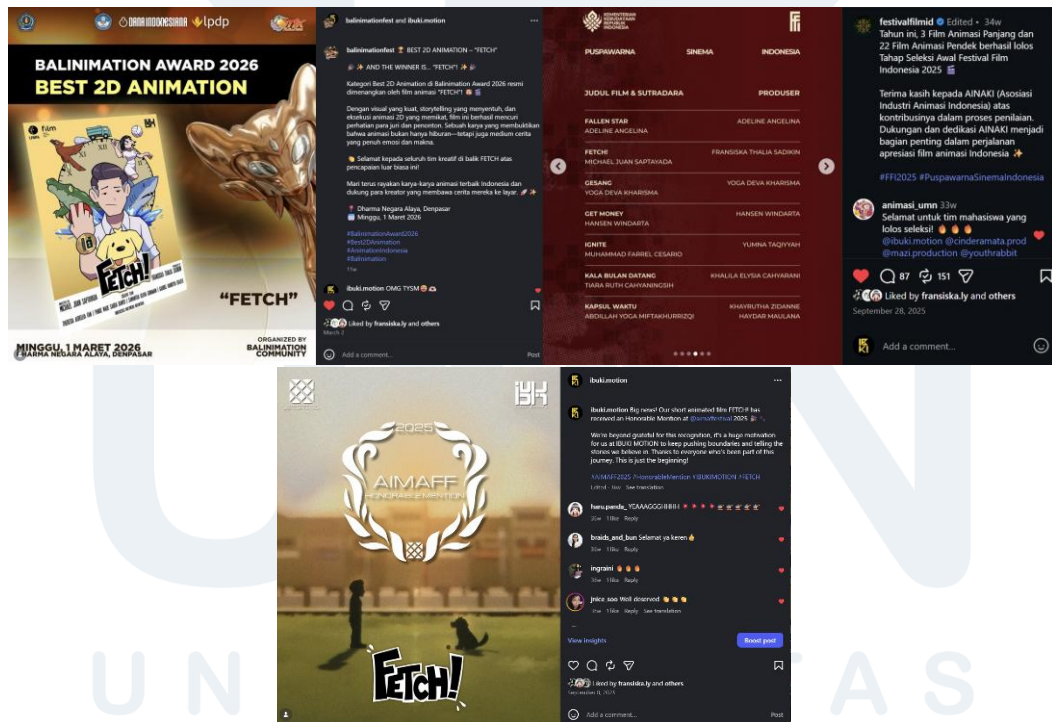
Gambar 2. 6 Struktur Organisasi *Production House* IBUKI Motion 2026

Sumber: penulis

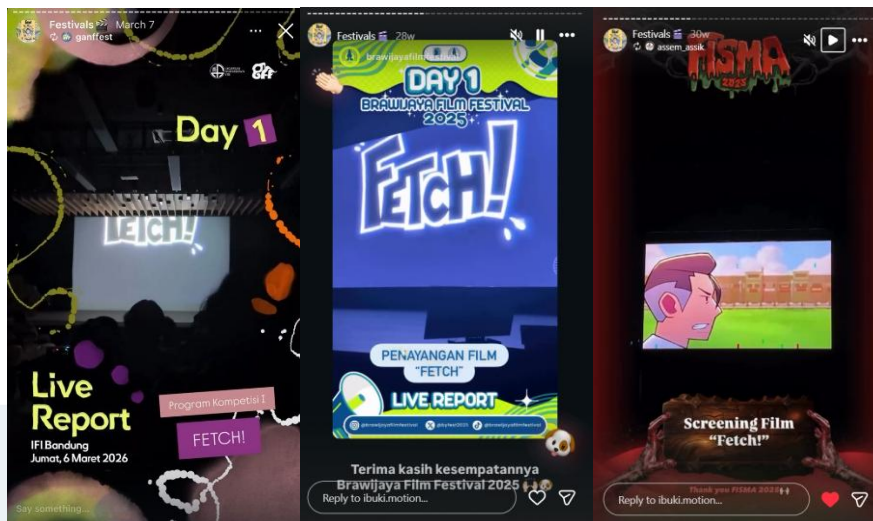
### 2.3 Portofolio Production House



Gambar 2. 7 Kompilasi Laurel yang diperoleh *FETCH!*  
Sumber: penulis



Gambar 2. 8 Kompilasi Laurel Penghargaan yang diperoleh Film *FETCH!*  
Sumber: festivalfilmid, balinimationfest, dan ibuki.motion, Instagram



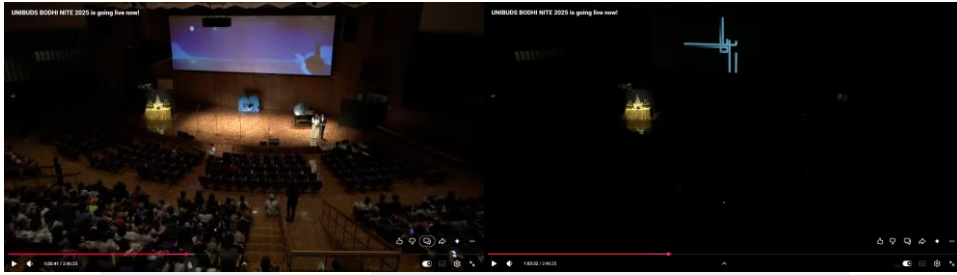
Gambar 2. 9 Kompilasi Instagram Story Penayangan Film *FETCH!*  
Sumber: ibuki.motion, Instagram

Selama menjalankan kegiatan produksi, IBUKI Motion telah mengembangkan beberapa karya animasi yang menjadi bagian dari proses pengembangan kemampuan teknis dan identitas visual tim. Salah satu karya utama yang diproduksi adalah *FETCH!* yang dibuat pada tahun 2025 sebagai proyek animasi pendek pertama tim. Melalui proyek tersebut, IBUKI Motion mulai aktif mengikuti berbagai festival, *screening*, dan kompetisi film di tingkat nasional maupun internasional. Pengalaman tersebut menjadi langkah awal tim dalam membangun portofolio produksi sekaligus memperluas eksposur karya kepada publik. Adapun pencapaian dan partisipasi festival dari *FETCH!* adalah sebagai berikut.

#### 1. Penghargaan dan Festival

- *Honorable Mention* – Athens International Monthly Art Film Festival (2025)
- *Best Animated Film* – Bangkok Movie Awards (2025)
- *Best 2D Animated Film* – Balinimation Fest (2026)
- Seleksi Awal 22 Besar – Festival Film Indonesia (2025)
- *Session Official Selection* – Lift-Off Global Network (2025)
- *Official Selection* – Festival Seniman Muda (2025)
- *Official Selection* – Kronik Nonton Film (2025)
- *Official Selection Non-Competition* – JOFAFEST (2025)
- *Official Selection* – AICIFEST (2025)





Gambar 2. 11 Penayangan *Animation Opening* Karya IBUKI Motion pada Acara UNIBUDS BODHI NITE 2025.

Sumber: UNIBUDS, 2025, YouTube

Selain produksi film pendek, IBUKI Motion juga pernah mengerjakan proyek animation opening untuk acara Bodhi Nite 2025 yang diselenggarakan oleh UNIBUDS. Proyek tersebut digunakan sebagai video pembuka acara dengan pendekatan visual yang disesuaikan dengan identitas acara. Pengalaman ini menjadi salah satu bentuk pengembangan kemampuan tim dalam mengerjakan proyek berbasis kebutuhan dengan *pipeline* produksi yang terstruktur.

Saat ini, IBUKI Motion tengah mengembangkan proyek animasi terbaru berjudul *OTW* sebagai bagian dari program PRO-STEP Road to Champion. Proyek ini merupakan film animasi 2D dengan pendekatan *hybrid* 3D yang dikembangkan untuk partisipasi dalam festival film dan animasi nasional maupun internasional. Melalui proyek ini, IBUKI Motion berupaya meningkatkan kualitas produksi dari segi visual, storytelling, serta manajemen produksi berdasarkan pengalaman dari proyek-proyek sebelumnya.



Gambar 2. 12 *Stills Image* Film *FETCH!*  
Sumber: penulis

Dalam proses publikasi dan distribusi karya, IBUKI Motion juga memanfaatkan media sosial sebagai sarana dokumentasi, promosi, serta pengembangan portofolio *production house*. Melalui akun Instagram @ibuki.motion, tim secara aktif membagikan proses produksi, dokumentasi kegiatan, perkembangan proyek, serta hasil akhir karya kepada audiens yang lebih luas. Kehadiran media sosial tersebut tidak hanya berfungsi sebagai media publikasi, tetapi juga sebagai wadah untuk mendokumentasikan rekam jejak IBUKI Motion dalam berbagai kegiatan industri kreatif, seperti partisipasi festival film, program *screening*, seleksi resmi festival, hingga berbagai penghargaan yang berhasil diraih. Melalui publikasi yang dilakukan secara konsisten, IBUKI Motion membangun identitas sebagai *production house* animasi mahasiswa yang aktif berkarya, memiliki pengalaman distribusi karya di berbagai festival dan pemutaran film, serta terus mengembangkan reputasi melalui pencapaian dan prestasi yang diperoleh dari karya-karya yang diproduksinya.

