BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Road to Champion (RTC) merupakan bagian dari program PRO-STEP sebagai sarana pengembangan kompetensi mahasiswa lewat pengerjaan proyek independen dengan bobot sebesar 20 SKS. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam pembuatan film dan animasi dengan kualitas tinggi merupakan fokus dari program RTC. Tujuan dari program RTC agar mahasiswa dapat menghasilkan karya yang kompeten, kompetitif, dan dapat bersaing di tingkat nasional serta internasional.

Kehadiran jasa ojek online berbasis aplikasi merupakan salah satu dampak perkembangan teknologi yang semakin praktis dan menawarkan berbagai kemudahan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat lewat aplikasi digital (Anam, et al., 2020). Layanan yang ditawarkan adalah kemudahan transportasi dan jasa berbayar lainnya yang dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh berbagai kalangan. Namun hal itu tidak dapat dicapai tanpa kontribusi dari para pengemudi ojek yang memegang peranan penting agar sistem layanan dapat berjalan dengan baik. Meski begitu, kesejahteraan para pengemudi ojek online belum sepenuhnya terpenuhi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa pengemudi ojek di kawasan Jabodetabek, ditemukan berbagai permasalahan yang belum banyak diketahui oleh masyarakat. Seperti sistem kerja yang kurang adil, tuntutan mempertahankan rating tinggi agar tetap mendapatkan pelanggan, dan kendala eksternal seperti cuaca yang kurang mendukung serta menghadapi berbagai perilaku pelanggan. Salah satu keluhan utamanya adalah minimnya upah karena adanya pemotongan pendapatan dari sistem. Hal ini selaras dengan pernyataan Flora & Puspita (2025) dalam penelitiannya mengenai kesulitan finansial yang dihadapi para pengemudi ojek online. Temuan ini juga sejalan dengan artikel Putra (2026) yang menyatakan bahwa sebagian pengemudi ojek online

mengeluhkan pendapatan yang semakin berkurang akibat berbagai potongan dan biaya operasional yang harus ditanggung. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengemudi ojek online menghadapi berbagai tantangan di balik layanan yang memberikan kemudahan dalam masyarakat.

Fenomena tersebut menjadi dasar penciptaan animasi pendek dengan genre aksi komedi berjudul "*OTW*". Animasi ini menceritakan seorang pengemudi ojek bernama Joko yang mengalami kesulitan finansial, namun harus berjuang di tengah kondisi tersebut dipengaruhi oleh sistem kerja yang kurang adil dan rating rendah oleh pelanggan. Karena itu, Joko terpaksa harus mengambil pesanan jarak jauh demi mendapatkan target pendapatannya. Tidak hanya menjadi sarana hiburan, animasi ini juga menjadi media untuk mengungkapkan realitas kehidupan para pengemudi ojek dengan pendekatan cerita dan visual yang ringan serta menyenangkan.

Pemilihan genre aksi komedi berdasarkan kebutuhan animasi dalam menyampaikan cerita dengan gaya visual yang dinamis dan *storytelling* yang menarik. Unsur komedi dipilih untuk menyampaikan isu sosial secara ringan, menghibur, dan mudah untuk diterima penonton. Menurut Berger dalam Sugiarto (2016), humor dapat muncul dari berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari, seperti kejadian yang tidak terduga, kesalahan kecil, maupun pengulangan suatu peristiwa. Sedangkan unsur aksi digunakan untuk memperkuat visualisasi jalanan yang penuh dengan rintangan dan tantangan lewat adegan yang penuh pergerakan. Selain itu, pemilihan genre ini juga dikarenakan masukan oleh salah satu pengemudi ojek online yang diwawancara sebelumnya, yaitu agar cerita disajikan secara menyenangkan dan komedik.

Proyek RTC merupakan kegiatan kolaboratif yang menjadikan pembagian peran sebagai salah satu hal terpenting. Setiap tahapan produksi bergantung pada setiap kontribusi anggota dengan peran yang saling berkaitan. Salah satu peran yang dibutuhkan dalam produksi animasi tersebut adalah *environment concept artist*. Dalam animasi pendek "*OTW*", penulis berperan sebagai *environment concept artist* yang bertugas merancang konsep visual latar lingkungan sesuai kebutuhan cerita. Peran ini dijalankan sebagian besar pada masa *pre-production*

dan berkaitan erat dengan *director*, *storyboard artist*, serta *2D* dan *3D environment artist*. Selain itu, penulis juga berperan sebagai *animator* yang bertanggung jawab menggerakan karakter dalam berbagai shot animasi sesuai kebutuhan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan proses pengerjaan yang telah dijelaskan, *environment concept artist* berperan penting dalam pengembangan visual animasi pendek "*OTW*". Tidak hanya merancang, namun juga memperkuat suasana lewat visual sesuai kebutuhan cerita. Hal ini menunjukkan bahwa peran ini mempengaruhi penyampaian cerita dan visual yang dihasilkan. Karena itu, rumusan masalah untuk laporan ini adalah:

"Bagaimana *environment concept artist* dapat berkontribusi pada animasi 2D *OTW*?".

1.3.Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penulis dalam mengikuti PRO-STEP program Road to Champion adalah:

1) Melatih kemampuan penulis dalam bekerja secara kolaboratif lewat proses produksi animasi yang mengikuti pipeline menyerupai dunia kerja profesional.
2) Menghasilkan karya animasi pendek yang kompeten dan siap diikutsertakan pada kompetisi serta target festival.
3) Mengembangkan dan memperkaya kemampuan teknis penulis lewat penerapan teori dan pembelajaran yang telah didapatkan selama perkuliahan.

1.4. Manfaat

Bagi penulis, program RTC memberikan manfaat dalam mengembangkan kemampuan bekerja secara kolaboratif lewat pipeline produksi yang juga diterapkan pada industri profesional. Proses tersebut memberikan pengalaman pada penulis mengenai pembagian peran, manajemen produksi, dan koordinasi

antar divisi. Selain itu, program ini menjadi sarana bagi penulis dalam mengasah kemampuan teknis, terutama dalam bidang *concept environment art*. Pengalaman yang didapatkan dari program RTC diharapkan menjadi bekal bagi penulis untuk menghadapi dunia industri profesional di masa yang akan mendatang.

Untuk masyarakat dan penonton, hasil output dari program RTC diharapkan dapat menjadi hiburan dan media dalam menyampaikan pesan sosial. Animasi pendek "*OTW*" menggunakan pendekatan visual dan cerita yang menyenangkan dalam menyampaikan realitas yang dihadapi pada pengemudi ojek online. Diharapkan lewat penyampaian cerita yang mudah diterima penonton dapat membuat masyarakat lebih memahami permasalahan yang dialami pengemudi ojek online. Selain itu, animasi "*OTW*" diharapkan mampu mendorong munculnya karya animasi lain, terutama dari Universitas Multimedia Nusantara, yang mengangkat isu sosial yang dekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari.

1.5. Waktu dan Prosedur

Proyek animasi "*OTW*" dikerjakan sejak November 2025 hingga Juni 2026. Proses pembuatan terbagi menjadi empat tahap, yaitu *development*, *pre-production, production*, dan *post-production*. Kemudian dilanjutkan dengan proses distribusi karya pada tahap *promotion*.

a) *Development* (November 2025 - Januari 2026)

   Tahap ini meliputi perumusan ide dan dasar dari cerita animasi. Proses ini dimulai dari November 2025 dengan pencarian ide cerita lewat identifikasi isu sosial yang sedang terjadi di Indonesia. Riset fenomena juga dilakukan lewat observasi dan wawancara terhadap beberapa pihak yang berhubungan. Proses pengembangan cerita dimulai pada akhir November 2025 hingga Desember 2026. Hasil output dari tahap ini adalah hasil riset, ide cerita, konsep cerita (*logline, sinopsis*, dan *message*), *character design* tokoh utama, dan *test animation*.

b) *Pre-production* (Januari 2026 - Februari 2026)

   Tahap ini dimulai sejak Januari 2026 dengan penulisan skrip yang dikembangkan dari konsep cerita dan masukan dosen pembimbing.

Setelah skrip diselesaikan, proses *pre-production* dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* dan *animatic* sesuai naskah, desain karakter, dan konsep *environment* sesuai kebutuhan cerita. Tahap ini diakhiri dengan selesainya *animatic storyboard* pada akhir Februari 2026. Hasil output dari tahap *pre-production* adalah naskah cerita, *storyboard*, *animatic storyboard*, *character design final*, dan *environment concept design*.

c) *Production* (Februari 2026 - Mei 2026)

Masa produksi dimulai pada akhir Februari hingga Mei 2026. Tahap ini meliputi pembuatan animasi yang terdiri dari *keyframe, inbetween, clean up,* dan *coloring*. Pembuatan *2D* dan *3D environment* dimulai setelah mendapatkan hasil *concept design environment*. Selain itu proses perekaman suara (*Voice Actor*) dilakukan sebagai acuan untuk beberapa shot yang memerlukan dialog. Pembuatan musik *scoring* juga dilakukan dengan pihak eksternal sesuai kebutuhan cerita. Hasil output dari tahap ini adalah animasi, *2D* dan *3D environment*, hasil rekaman dengan *voice actor*, musik *scoring*, dan *VFX*.

d) Post-production (Mei 2026 - Juni 2026)

Tahap ini berfokus dalam menyatukan dan menyempurnakan keseluruhan aspek film animasi menjadi satu. Masa *post-production* dimulai pada Mei hingga Juni 2026 yang dimulai dengan menggabung dan menyusun keseluruhan shot menjadi satu. Selain itu proses editing suara dan musik juga dilakukan untuk mendukung suasana dan emosi dalam animasi. Lanjutan pembuatan *VFX* juga dilakukan dalam proses compositing dengan menggabungkan asset 2D dan 3D. Hasil output dari tahap ini adalah karya akhir animasi yang telah disusun dan disempurnakan.

e) *Promotion* (Juni 2026 - Februari 2027)

Tahap ini berfokus pada publikasi karya lewat media sosial dan distribusi ke lomba dan festival yang telah ditargetkan. Konten trailer dan poster akan dipublikasikan lewat instagram @ibuki.motion untuk menarik perhatian audiens dan membangun *awareness*. Setelah itu hasil karya akan diikutsertakan pada berbagai festival film dan animasi yang telah

ditargetkan. Hal ini dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan nilai kompetisi karya baik di tingkat nasional maupun internasional. Hasil output dari tahap *promotion* adalah publikasi karya, *screening*, dan keikutsertaan karya ke festival

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA