

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PRO-STEP Road to Champion merupakan salah satu program mandiri akseleratif yang ditawarkan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Program tersebut memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkolaborasi dalam tim produksi dengan standar profesional industri kreatif. Penulis bersama dengan enam anggota lainnya bergabung dalam Rumah Produksi bernama Silkwing Studio untuk mengambil peluang tersebut. Pada Rumah Produksi tersebut, setiap anggota memiliki peran secara spesifiknya masing-masing. Lalu mendaftarkan konsep cerita, visual karakter, serta rencana produksi untuk dikurasi oleh dosen penguji. Setelah dinyatakan lolos seleksi dan layak produksi, target akhir dari karya yang dihasilkan adalah didistribusikan ke berbagai festival animasi dari nasional maupun internasional untuk berkompetisi.

Sebagai proyek utama dalam program tersebut, Rumah Produksi Silkwing Studio memproduksi animasi 2D berjudul *Omang si Kelomang*. Isu mengenai kelomang ini diangkat karena Indonesia sebagai negara maritim memiliki kekayaan biodiversitas yang luar biasa di zona litoral, termasuk kelomang laut. Namun disayangkan, satwa pesisir ini sering dieksploitasi demi kepentingan komersial dan dianggap sebagai komoditas mainan murah tanpa memperhatikan kesejahteraan atau kelangsungan hidup dari kelomang, seperti yang dilaporkan oleh Mongabay Indonesia (2023). Fenomena tragis yang sering luput dari perhatian publik inilah yang mendorong tim untuk menciptakan media visual yang diharapkan mampu menarik empati penonton.

Untuk mengeksekusi proyek ini dalam waktu singkat yang kurang dari satu semester, alur kerja tim dibagi ke dalam tiga fase utama, yaitu *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Fase *pre-production* berfokus pada pematangan naskah dan animatic, yang sebagian besarnya dipegang oleh sutradara, *character design artist*, *script writer* dan *storyboard artist*. Peran

seorang animator dalam proyek ini bukan sekadar menggerakkan gambar secara teknis, melainkan menjadi elemen kunci yang menghidupkan *acting* serta kedalaman emosi karakter. Tantangan terbesar penulis sebagai seorang animator adalah mengeksplorasi gestur dan *timing* gerak dari subjek karakter non-manusia. Penulis harus memahami anatomi kelomang secara presisi agar ekspresi ketakutan atau kesedihan Omang tetap tersampaikan secara organik kepada audiens tanpa terlihat distorsi visual. Berdasarkan konteks produksi tersebut, laporan ini disusun untuk membedah peranan serta implementasi kerja *2D animator* dalam menghidupkan narasi film *Omang Si Kelomang*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana peran *2D Animator* dalam produksi film animasi *2D Omang Si Kelomang*?

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan sang penulis dalam mengikuti program PRO-STEP Road to Champion melalui produksi animasi *Omang Si Kelomang* adalah untuk mengaplikasikan seluruh ilmu dan teknis yang telah diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam sebuah proyek nyata dengan standar yang lebih serius dan membuktikan bahwa peran dari seorang *2D Animator* tidak hanya sebatas pada teknis menggerakkan gambar, melainkan juga sebagai elemen kunci dalam menjaga kualitas artistik dan kedalaman emosi sebuah cerita, terutama dalam mengejar target produksi yang akseleratif selama kurang dari satu semester.

Selain itu, penulis juga memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah karya yang memiliki nilai daya saing tinggi supaya layak didistribusikan ke berbagai festival film animasi, sehingga pesan moral mengenai isu eksploitasi hewan, terutama hewan kecil seperti kelomang, dapat tersampaikan secara luas. Partisipasi dalam program ini juga menjadi sarana bagi penulis untuk menguji efisiensi alur kerja animasi dalam waktu terbatas, sekaligus menghasilkan gerakan yang ekspresif dan bermakna guna memperkuat portofolio milik penulis.

1.4. Manfaat

Isi dari penelitian dan produksi film animasi *Omang si Kelomang* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang jelas dari berbagai aspek. Bagi penulis, proses ini bermanfaat untuk mengasah keterampilan teknis dalam mengeksekusi gerakan animasi yang kompleks di bawah tekanan waktu program *Road to Champion* yang terbatas dan mengasah kemampuan sosial untuk bekerja sama dalam tim untuk mengejar tujuan yang lebih besar. Secara akademis, laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa perfilman animasi lainnya mengenai efektivitas peran *2D animator* dalam menyampaikan isu-isu sensitif melalui metafora visual dan akting karakter non-manusia.

Sedangkan bagi industri kreatif dan masyarakat luas, karya ini bermanfaat sebagai media edukasi dan advokasi lingkungan yang memancing empati melalui pendekatan animasi. Dengan menonjolkan keadaan tragis dari nasib kelomang yang dieksploitasi, film ini diharapkan dapat mengubah perspektif penonton terhadap praktik perdagangan kelomang warna-warni, sekaligus membuktikan bahwa animasi 2D merupakan komunikasi yang kuat dalam menyuarakan isu-isu sosial dan ekologis yang sering luput dari perhatian publik.

1.5. Waktu dan Prosedur

Pelaksanaan proyek PRO-STEP *Road to Champion* ini dimulai selama 6 bulan, atau 1 semester yang dimulai pada tanggal 6 Februari 2026. Berikut adalah uraian *timeline* dari proyek ini :

1) Tahap *Development*

Pada tahap ini, konsep dan cerita dalam masa pematangan. *Storyboard*, *script*, *character design*, *environment concept*, dan *animation layout* didiskusikan dan dirancang secara daring sehingga lebih siap saat *pitching* ke dosen. Semua elemen tersebut kemudian dimasukkan ke dalam sebuah *Pitch Deck*, kemudian dipresentasikan kepada dosen pembimbing selama 4 minggu secara daring di bulan Februari.

2) Tahap *Production*

Tahap produksi dilakukan secara daring. Para animator, termasuk penulis, bertugas membuat *keyframe* dan *in-between* sebelum dilanjutkan ke tahap *clean-up*, dan *coloring*. Di saat yang bersamaan, *environment artist* juga sudah mulai membuat background yang digunakan oleh para animator sebagai panduan dalam membuat animasi sesuai dengan posisi yang ada di *storyboard*. Tahap ini dimulai dari minggu ke-5 hingga 10 (Maret-April).

2026			PRODUCTION																													
No	TASK	ASSIGNED TO	WEEK 5							WEEK 6							WEEK 7							WEEK 8							UTS	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Animation Keyframe	Carla Grace																														
2	Animation Inbetween	Juke Grace																														
3	Animation Clean up	Belle																														
4	Animation Coloring	Belle																														
5	Background 2D	Amay																														
6	Scoring	External																														
7	Sound Design	External																														

2026			PRODUCTION																													
No	TASK	ASSIGNED TO	UTS							WEEK 8							WEEK 9							WEEK 10								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Animation Keyframe	Carla Grace																														
2	Animation Inbetween	Juke Grace																														
3	Animation Clean up	Belle																														
4	Animation Coloring	Belle External																														
5	Background 2D	Amay																														
6	Scoring	External																														
7	Sound Design	External																														

Gambar 1.1 *Timeline Silkwing Studio (2026)*

(Sumber gambar: Dokumentasi Internal Silkwing Studio, 2026)

3) Tahap *Post-Production*

Pada tahap pascaproduksi, animasi diharapkan selesai di minggu ke-11, sehingga proses *compositing* dimulai. Animasi dan *background* yang telah diproduksi digabungkan (*compile*), kemudian diedit dan ditambahkan suara sehingga menyatu satu sama lainnya menjadi sebuah animasi pendek final. Tahap ini dimulai dari minggu ke-11 hingga minggu Ujian Akhir Semester (UAS) di bulan Mei sampai Juni.

4) Tahap *Distribution*

Tahap distribusi adalah tahap dimana animasi yang sudah selesai dibuat dikirim ke festival-festival film yang dituju. Melalui produser, animasi yang dibuat oleh tim akan didistribusikan di bulan Juli. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengerjaan animasi diselesaikan dalam 5 bulan, dengan 1 bulan untuk pendistribusian.