

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Road to Champion (RTC) merupakan bagian dari program PRO-STEP yang dirancang sebagai sarana pengembangan kompetensi profesional mahasiswa secara independen melalui pembelajaran berbasis praktik (Program Studi Film & Televisi, 2025). Melalui program ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk menghasilkan karya nyata sebagai bentuk penerapan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan. RTC berfokus pada pembuatan karya film yang ditujukan untuk mengikuti festival tertentu, sehingga mahasiswa tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga belajar memenuhi standar produksi dan distribusi industri kreatif. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa tetap mendapatkan pendampingan serta evaluasi dari dosen pembimbing dan pihak terkait untuk memastikan proses pengerjaan berjalan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

Sejalan dengan tujuan Road to Champion (RTC) sebagai wadah pengembangan kompetensi melalui penciptaan karya yang relevan dengan realitas sosial, proyek animasi *OTW* mengangkat fenomena transportasi berbasis aplikasi yang telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern. Kehadiran layanan ojek online tidak hanya memberikan kemudahan dalam mobilitas masyarakat, tetapi juga menciptakan peluang ekonomi baru bagi masyarakat yang bekerja sebagai pengemudi ojek online. Perkembangan ini menunjukkan bahwa teknologi telah memengaruhi pola sosial dan ekonomi masyarakat perkotaan (Thoriq, 2026).

Namun, di balik kemudahan tersebut, pengemudi ojek online masih menghadapi berbagai tantangan dalam menjalankan pekerjaannya, seperti ketidakpastian pendapatan, potongan dari sistem aplikasi, serta kurangnya perlindungan kerja (Dananjaya & Kurniawan, 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya perbedaan sudut pandang antara pengguna layanan yang melihat ojek online sebagai solusi mobilitas, dengan pengemudi yang mengalami langsung

berbagai tekanan dalam menjalankan pekerjaan dan memenuhi kebutuhan ekonomi.

Berdasarkan fenomena tersebut, animasi *OTW* menggunakan sudut pandang pengemudi ojek online melalui karakter utama bernama Joko, yang digambarkan menghadapi tekanan ekonomi serta tuntutan dalam pekerjaannya. Pemilihan judul *OTW* didasarkan pada istilah yang telah dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat, khususnya dalam konteks perjalanan dan mobilitas. Selain menggambarkan aktivitas tokoh yang banyak berlangsung di jalan, istilah tersebut juga memiliki makna simbolis sebagai perjalanan hidup Joko dalam menghadapi berbagai hambatan. Melalui pendekatan ini, *OTW* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai bentuk penyampaian realitas sosial melalui medium animasi.

Pemilihan genre komedi dan *action* dalam proyek animasi *OTW* dilakukan untuk menghadirkan cerita yang ringan namun tetap mampu menyampaikan isu sosial yang diangkat. Penggunaan pendekatan komedi dipilih karena *humor* dapat menjadi media untuk menyampaikan komentar sosial dengan cara yang lebih mudah diterima oleh audiens, tanpa harus menyampaikan kritik secara langsung atau terlalu menggurui (Akhtar, 2024). Melalui unsur komedi, permasalahan yang dialami pengemudi ojek online dapat dikemas dengan pendekatan yang lebih menghibur, namun tetap mempertahankan pesan yang ingin disampaikan. Sementara itu, genre *action* digunakan untuk mendukung visual cerita yang banyak menampilkan pergerakan dan aktivitas di jalan. Kombinasi kedua genre tersebut membantu menciptakan keseimbangan antara penyampaian pesan dan unsur hiburan. Dalam pengembangan visual dan ritme cerita, proyek ini menggunakan referensi dari episode *The Ollie* dalam *The Amazing World of Gumball* serta *Punch Punch Forever* karya Speedoru sebagai acuan dalam membangun pendekatan komedi dan visual yang dinamis.

Dalam proyek animasi *OTW*, penulis berperan sebagai *2D Asset and Property Artist* yang bertanggung jawab dalam merancang konsep visual serta mengembangkan aset dan properti yang digunakan dalam proses produksi animasi. Peran ini mencakup proses eksplorasi ide, pencarian referensi visual,

pembuatan konsep desain, hingga pengembangan aset dan properti final yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita dan arahan visual proyek. Melalui proses tersebut, penulis memastikan setiap properti memiliki bentuk, warna, dan detail yang konsisten dengan gaya visual *OTW*, sehingga dapat mendukung pembangunan dunia cerita, memperkuat konteks adegan, serta membantu penyampaian narasi secara visual.

Proyek ini bertujuan untuk menghasilkan film animasi 2D dengan pendekatan hybrid 3D berdurasi sekitar tujuh menit yang memenuhi standar teknis distribusi festival. Karya ini ditargetkan untuk mengikuti berbagai ajang film dan animasi, baik nasional maupun internasional, sebagai bagian dari pengembangan portofolio tim serta representasi hasil pembelajaran dalam program PRO-STEP. Selain itu, *OTW* diharapkan dapat berkontribusi dalam menghadirkan cerita lokal yang relevan dengan kehidupan masyarakat modern melalui pendekatan action-comedy. Dari sisi teknis, proyek ini juga menjadi sarana eksplorasi dalam menggabungkan elemen 2D dan 3D agar menghasilkan visual yang lebih menyatu serta mendukung penyampaian cerita secara efektif.

1.2. Rumusan Masalah

Salah satu aspek penting dalam proses produksi animasi adalah pembuatan aset visual dan properti yang digunakan untuk mendukung jalannya cerita dan membangun lingkungan yang sesuai dengan konsep karya. Dalam proyek animasi *OTW*, peran *2D Asset and Property Artist* menjadi bagian yang mendukung kebutuhan visual produksi melalui pembuatan berbagai konsep aset dan properti yang digunakan dalam animasi. Oleh karena itu, rumusan masalah yang akan dibahas dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana *2D Asset and Property Artist* berperan dalam produksi animasi 2D *OTW*?

1.3. Maksud dan Tujuan

Pelaksanaan kegiatan Road to Champion (RTC) memiliki beberapa maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis selama mengikuti program ini. Adapun maksud dan tujuan tersebut adalah sebagai berikut.

a. Maksud:

1. Memenuhi salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengembangkan keterampilan di bidang animasi melalui pengalaman kerja secara langsung dalam proyek produksi
3. Menghasilkan karya film animasi yang berkualitas, orisinal, dan layak didistribusikan ke berbagai festival film sebagai bentuk capaian program.

b. Tujuan:

1. Menerapkan ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam proses produksi animasi.
2. Memahami alur produksi animasi secara menyeluruh, mulai dari tahap pengembangan hingga penyelesaian karya.
3. Mengembangkan kemampuan kerja sama tim dalam lingkungan produksi yang kolaboratif.
4. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan problem solving selama proses pengerjaan proyek.
5. Menambah pengalaman serta mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia industri kreatif setelah lulus.

1.4. Manfaat

Bagi penulis, pelaksanaan kegiatan Road to Champion (RTC) menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan kreatif, teknis, dan profesional melalui pengalaman produksi animasi secara langsung. Melalui peran sebagai *2D Asset and Property Artist*, penulis memperoleh pengalaman dalam merancang aset dan properti yang digunakan dalam produksi animasi, memahami alur kerja kolaboratif dalam tim, serta menyesuaikan hasil desain dengan kebutuhan visual

dan narasi karya. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi kesempatan untuk membangun portofolio, memperluas wawasan mengenai standar produksi animasi, serta memperoleh pengalaman yang dapat menjadi bekal dalam memasuki industri kreatif.

Bagi karya dan lingkungan akademik, proyek yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan animasi Indonesia melalui penyajian cerita yang dekat dengan kehidupan masyarakat modern. Melalui pendekatan yang menghibur, karya ini juga dapat meningkatkan apresiasi terhadap animasi lokal sekaligus menjadi representasi kualitas akademik mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam menghasilkan karya yang memiliki nilai kreatif dan potensi untuk ditampilkan di berbagai festival film dan animasi.

1.5. Waktu dan Prosedur

Proyek animasi *OTW* dilaksanakan selama kurang lebih 9 bulan, dimulai dari November 2025 hingga Juli 2026, dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Development (November 2025 – Januari 2026):
 1. Pencarian ide dan riset terkait fenomena yang ingin diangkat.
 2. Pengumpulan data melalui wawancara dan penyebaran kuesioner.
 3. Analisis data untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diangkat dalam cerita.
 4. Pengembangan konsep cerita yang meliputi logline, premis, dan sinopsis.
 5. Perancangan konsep visual serta pengembangan desain aset dan properti yang akan digunakan dalam produksi.
 6. Pembuatan test animation sebagai uji coba visual dan teknis produksi.

- b. Pre-production (Januari – Februari 2026):
 1. Asistensi dan diskusi dengan dosen pembimbing untuk mematangkan konsep cerita.
 2. Revisi cerita berdasarkan masukan yang diberikan.
 3. Pembuatan script, storyboard, dan animatic.

4. Perekaman suara (voice actor).
 5. Perancangan visual environment 2D dan awal pengerjaan environment 3D Pencarian ide dan riset terkait fenomena yang ingin diangkat.
- c. Production (Februari – Mei 2026):
1. Pembuatan aset visual 2D dan 3D.
 2. Proses animasi yang meliputi keyframe, in-between, clean up, dan coloring.
 3. Pengembangan lanjutan environment 3D.
 4. Kolaborasi dengan pihak eksternal untuk proses coloring dan pembuatan musik.
 5. Produksi elemen visual dan audio sesuai kebutuhan animasi.
- d. Post-production (Mei – Juni 2026):
1. Proses editing dan penyusunan seluruh shot animasi.
 2. Proses compositing untuk menggabungkan seluruh elemen visual dan audio.
 3. Penyempurnaan visual serta perbaikan hasil produksi.
 4. Finalisasi animasi untuk persiapan distribusi.
- e. Promotion & Distribution (Juli 2026 – Februari 2027):
1. Pembuatan materi promosi untuk publikasi karya.
 2. Promosi karya melalui media sosial.
 3. Distribusi karya ke berbagai festival film dan animasi yang telah ditargetkan.
 4. Partisipasi dalam kegiatan festival dan publikasi karya kepada audiens yang lebih luas.