

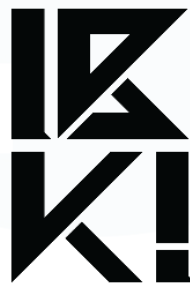
## BAB II

### GAMBARAN UMUM MITRA/PERUSAHAAN

#### 2.1 Deskripsi Production House



Gambar 2.1.1. Logo IBUKI Motion 2025.



Gambar 2.1.2. Logo IBUKI Motion 2026.

IBUKI Motion merupakan tim produksi animasi yang dibentuk di lingkungan akademik Universitas Multimedia Nusantara sebagai bagian dari program PRO-STEP, khususnya dalam skema Road to Champion. Tim ini pertama kali dibentuk pada Agustus 2025 dengan enam anggota untuk mengerjakan proyek animasi perdana berjudul *FETCH!* dalam mata kuliah produksi animasi. Melalui proyek tersebut, anggota tim menemukan kecocokan dalam bekerja secara kolaboratif dan berhasil menghasilkan karya yang berpartisipasi dalam berbagai festival film serta memperoleh sejumlah nominasi.

Pada semester berikutnya, anggota tim sempat terlibat dalam proyek yang berbeda sesuai kebutuhan akademik masing-masing. Namun, saat memasuki semester enam dalam program Road to Champion, tim kembali bekerja bersama

dengan tambahan satu anggota baru sehingga total anggota yang tergabung dalam IBUKI Motion berjumlah tujuh orang.

Nama “IBUKI Motion” diambil dari kata “Ibuki” yang memiliki arti napas atau kehidupan, dipadukan dengan kata “*Motion*” yang berarti gerakan. Nama tersebut mencerminkan tujuan tim dalam menciptakan animasi yang dapat menghidupkan karakter dan cerita secara visual. Dalam pelaksanaannya, IBUKI Motion berfokus pada produksi animasi 2D dan film pendek dengan pengembangan visual serta cerita yang dinamis. Selain itu, tim juga memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk mempublikasikan dan membagikan karya kepada audiens yang lebih luas.

### **2.1.1 Visi Misi**

#### **a. Visi**

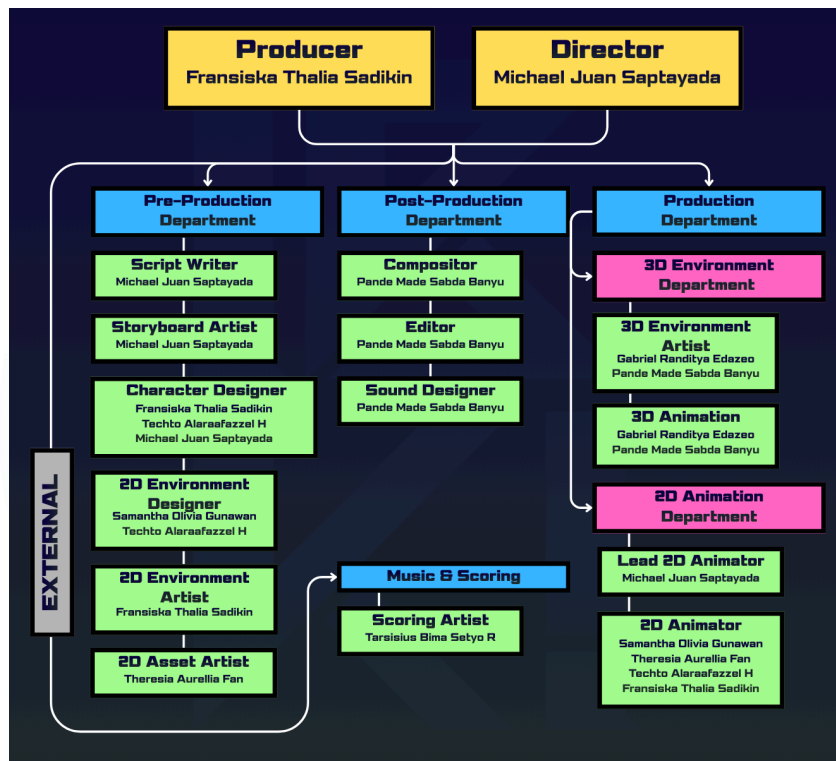
Visi IBUKI Motion adalah menciptakan karya animasi yang mampu menghadirkan kehidupan dan emosi melalui pergerakan visual, sehingga karakter yang dihasilkan terasa hidup dan memiliki daya tarik bagi penonton.

#### **b. Misi**

Untuk mencapai visi tersebut, IBUKI Motion memiliki beberapa misi sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan teknis dan kreatif anggota tim dalam produksi animasi.
2. Menghasilkan karya animasi yang memiliki kualitas visual dan naratif yang baik.
3. Mengeksplorasi berbagai pendekatan visual dan teknik animasi, termasuk penggabungan elemen 2D dan 3D.
4. Menciptakan karya yang relevan dengan audiens serta mampu memberikan pengalaman yang menarik dan menghibur.

## 2.2 Struktur Organisasi Production House



Gambar 2.2.1 Struktur Organisasi Production House IBUKI Motion 2026

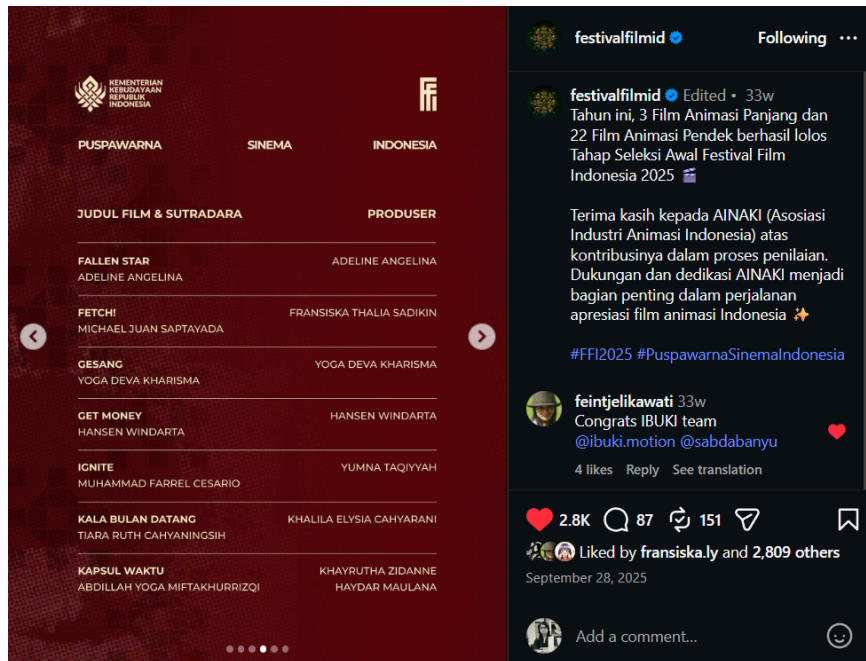
Sumber: IBUKI Motion, 2026

## 2.3 Portofolio Production House



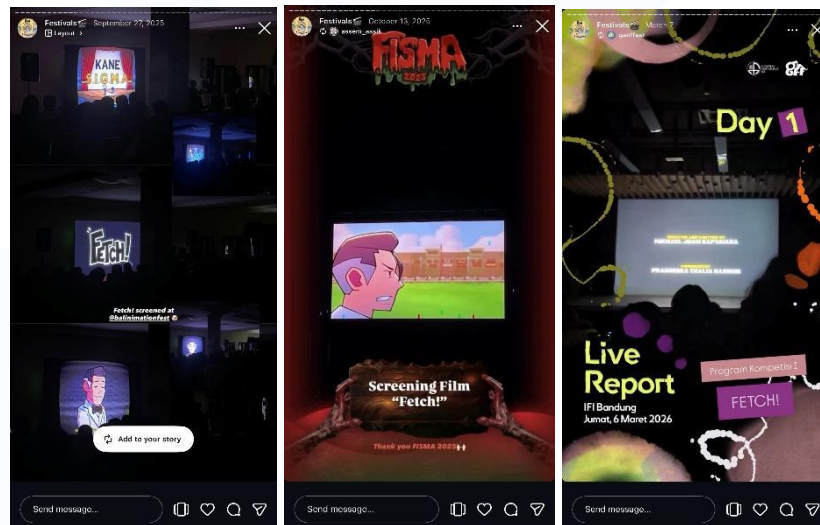
Gambar 2.3.1 Postingan pengumuman pemenang “Best 2D Animation”

Sumber: balinimationfest, Instagram



Gambar 2.3.2 Postingan pengumuman lolos seleksi awal

Sumber: festivalfilmid, Instagram



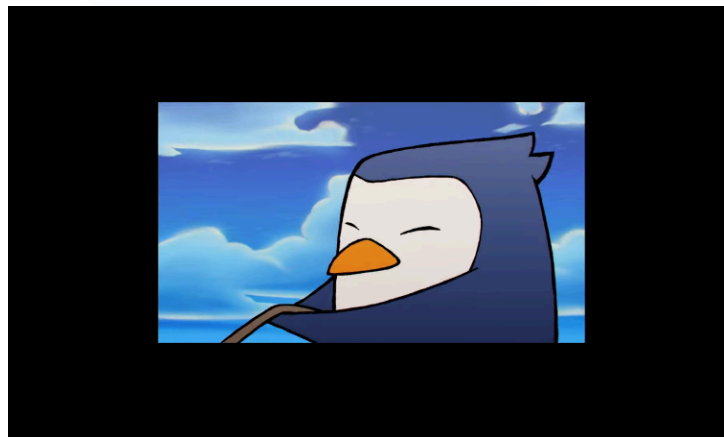
Gambar 2.3.3 Kompilasi *Instagram Story* penayangan “*FETCH!*” dari berbagai festival film

Sumber: dokumentasi pribadi

Sejak dibentuk, IBUKI Motion telah menghasilkan beberapa karya animasi yang menjadi bagian dari pengembangan identitas tim sekaligus portofolio profesional. Salah satu proyek utamanya adalah film animasi *FETCH!* yang

diproduksi pada tahun 2025 dan memperoleh berbagai pencapaian sebagai berikut:

- *Best 2D Animation* – Balinimation Awards 2026
- *Best Animated Film* – Bangkok Movie Awards
- *Honorable Mention* – AIMAFF
- *Official Selection* – Brawijaya Film Festival 2025
- *Official Selection* – AICIFEST 2025
- *Official Selection (Non-Competition)* – JOFAFEST
- *Official Selection* – Festival Seniman Muda UKM ASSEM
- *Official Selection* – Kronik Nonton Film
- *Official Selection* – WAINI Volume 6
- *Official Selection* – Ganesha Film Festival
- *Official Selection* – Golden Short Film Festival
- *Screening* – LEDAKAN 8



Gambar 2.3.4 Penayangan animation opening karya *IBUKI Motion* pada acara *UNIBUDS BODHI NITE 2025*.

Sumber: UNIBUDS, 2025, YouTube

Selain memproduksi film animasi, *IBUKI Motion* juga pernah mengerjakan proyek komisi berupa animation opening untuk acara Bodhi Nite 2025 yang diselenggarakan oleh UNIBUDS. Proyek berdurasi sekitar tiga menit ini digunakan sebagai video pembuka acara dan menjadi pengalaman bagi tim dalam

membuat karya visual yang disesuaikan dengan kebutuhan dan konsep acara tertentu.

Saat ini, IBUKI Motion sedang mengembangkan proyek animasi terbaru berjudul *OTW* dalam program PRO-STEP Road to Champion. Proyek ini berupa film animasi 2D dengan pendekatan hybrid 3D yang dipersiapkan untuk mengikuti berbagai festival film dan animasi. Karya ini juga menjadi bentuk pengembangan dari proyek-proyek sebelumnya, terutama dalam eksplorasi visual dan penyampaian cerita yang lebih dinamis. Selain itu, IBUKI Motion aktif menggunakan media sosial, khususnya Instagram, untuk membagikan proses produksi dan hasil karya kepada publik. Melalui berbagai proyek yang telah dikerjakan, IBUKI Motion terus menunjukkan konsistensinya dalam menghasilkan karya animasi yang memiliki nilai akademik sekaligus potensi untuk berkembang di industri kreatif.