

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program PRO-STEP Road to Championship (RTC) yang sebelumnya dikenal sebagai MBKM Project independen, merupakan program pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa, untuk merealisasikan ide kreatif menjadi sebuah karya orisinal yang mampu membawa pengaruh baik bagi masyarakat. Program Road to Championship menjadi inovasi pembelajaran setara 20 SKS yang jauh berbeda dari pembelajaran reguler. Dalam program ini mahasiswa diminta untuk menciptakan suatu karya secara independen berkelompok, dimana kelompok/*production house* diberikan kebebasan menciptakan karya animasi tanpa adanya intervensi pihak eksternal kelompok, hadirnya dosen pembimbing disini untuk memantau dan memberikan masukan karya, bukan sebagai penentu berjalanya *project*. Segala kebebasan berkreasi diberikan penuh kepada mahasiswa untuk menghasilkan karya yang autentik, serta mencerminkan ciri khas dari *production house* itu sendiri.

Proyek animasi OTW (2026) merupakan animasi 2 dimensi karya IBUKI Motion bergenre komedi/aksi. Pemilihan judul *OTW* sendiri diambil dari singkatan modern “*On The Way*” yang biasanya digunakan ketika seseorang hendak pergi atau sedang dalam perjalanan menuju suatu tempat. Animasi ini menceritakan perjalanan karakter Joko, seorang *driver* ojol yang rela mengantarkan sebuah paket ke titik terjauh, demi melunasi hutangnya di hari itu. Penggunaan judul *OTW* tidak hanya merepresentasikan proses perjalanan karakter Joko dari tujuan awal ke tujuan akhir, tetapi juga merepresentasikan perjuangan Joko dalam memenuhi suatu orderan, yang merubah sudut pandangnya sebagai seorang *driver* ojek online yang berjasa untuk masyarakat. Hal ini menjadi semangat dan harapan di tengah tuntutan ekonomi yang menekan rakyat kecil.

Adanya aplikasi *mobile* penyedia jasa transportasi telah menjadi bagian dalam kehidupan modern yang serba cepat dan efisien, terlebih lagi dengan adanya aplikasi semacam Gojek, Grab, Maxim, Shopee Food menjadi lapangan pekerjaan bagi masyarakat Indonesia. Tercatat lebih dari 4 juta orang berprofesi sebagai driver ojek online berdasarkan wawancara garda Indonesia (gabungan aksi roda dua) tahun 2020 (CNN Indonesia, 2026)

Film ini berusaha menampilkan cerita suka duka kehidupan driver ojek online yang belum banyak orang ketahui. Sebelumnya penulis dan anggota kelompok telah melakukan wawancara langsung dengan beberapa *driver* ojek online, baik secara luring maupun daring, Lewat pengalaman serta penjelasan sistem aplikasi secara mendalam dari mereka sangat membantu lancarnya penulisan naskah. Akhirnya terbentuklah naskah final animasi lewat referensi realitas kehidupan driver ojol yang dibalut dengan komedi *slapstick fresh* dengan sentuhan aksi jalanan yang apik sehingga menyeimbangkan pesan mendalam dibelakangnya. Selain itu, genre aksi dipilih untuk mendukung dinamika visual yang sesuai dengan latar cerita yang banyak menampilkan aktivitas di jalanan. Unsur aksi memungkinkan adanya adegan yang cepat, menantang, dan penuh gerak, sehingga meningkatkan keterlibatan penonton. Penggabungan genre ini juga menjadi ruang eksplorasi teknis bagi tim untuk mengembangkan kualitas animasi, terutama dalam perancangan shot, sudut kamera, dan pengaturan ritme visual. tim menggunakan referensi episode "*The Ollie*" dari series animasi *The Amazing World of Gumball* serta karya *Punch Punch Forever* untuk membangun gaya visual yang dinamis sekaligus ritme komedi yang efektif. Perpaduan genre komedi dan aksi ini diharapkan dapat menghadirkan keseimbangan optimal antara penyampaian pesan dan nilai hiburan.

Pesan yang diberikan driver ojol ketika proses wawancara, yakni meminta untuk direpresentasikan sebagai sosok yang selalu berusaha tanpa adanya bumbu drama kental untuk menjual kesedihan. Sebab lewat karya ini kelompok ingin masyarakat lebih menghormati kerja keras mereka bukan hanya empati atas kesulitan yang mereka alami.



Gambar 1.1 Dokumentasi Wawancara dengan Driver Ojol

Sumber: Divisi Produksi IBUKI Motion

Konflik cerita disuguhkan selama perjalanan mengantar barang, diterapkan lewat hal-hal kecil yang mungkin dialami *driver* ketika memenuhi suatu orderan. Tidak ada antagonis yang menghalangi perkembangan cerita, hanya keadaan di perjalanan yang menghambat perjalanan Joko. Karya ini diharapkan mampu memproyeksikan tantangan yang dihadapi driver ojol demi memenuhi kebutuhan pelanggan, sekaligus menjadi upaya pembiasaan kepada masyarakat untuk selalu memberikan tip tambahan semampunya untuk mereka. *Tipping* merupakan pemberian lebih diluar biaya perjalanan aplikasi, dengan jaminan 100% diberikan kepada *driver*. Dengan melakukan *tipping* masyarakat telah ikut mendukung kesejahteraan driver ojek online.

Latar belakang pembuatan karya animasi OTW (2026) didasari pada keresahan driver ojek online terhadap sistem aplikasi yang dianggap merugikan. Adanya fitur hemat sebagai langkah promosi aplikasi dalam upaya bersaing dengan kompetitor tidak disesuaikan dengan kapasitas driver ojol, apalagi dengan adanya potongan aplikator yang dituding tembus 20% (Metro TV, 2025) dari keseluruhan tarif perjalanan, semakin merusak ekosistem layanan penyedia transportasi, baik bagi driver maupun pelanggan. Sebagai seorang driver ojol tidak mendapatkan jaminan kesehatan, riskan menjadi korban praktik pembegalan,

pengalaman mendapatkan pelanggan melebihi batas kapasitas, menjadi korban order fiktif, dan banyak kendala lain dalam perjalanan, menjadikan pekerjaan driver ojol sebagai pekerjaan beresiko tinggi tanpa adanya jaminan kesejahteraan.

Dalam proyek animasi OTW penulis diberikan kepercayaan memegang peran sebagai perancang tokoh. Perancangan tokoh sendiri merupakan proses penciptaan karakteristik tokoh untuk menentukan keunikan karakter dalam cerita (Paramita Hapsari, 2021). Mendesain sebuah karakter dapat mencakup penentuan bentuk fisik, sifat, dan peran sosiologi karakter dalam cerita, pembuatan bentuk visual seperti menentukan proporsi tubuh berdasarkan usia, bentuk siluet yang membedakan satu karakter dengan karakter yang lainnya, warna dasar karakter sesuai psikologis, sampai ke detail kecil seperti cara berpakaian dan bentuk ornamen yang melekat dari karakter tersebut.

Dikarenakan animasi ini mengambil latar Indonesia di era modern, secara desain fisik dan pakaian disesuaikan serealistis mungkin dengan driver dan pelanggan itu sendiri. Dari segala elemen tersebut seorang perancang tokoh bertanggung jawab menghasilkan beberapa elemen pendukung dalam film seperti *3 Dimensional Character*, *Turn Around Character*, pose dan ekspresi, *guide lip sync*, kostum, hingga properti karakter.

Selain mengerjakan perancangan tokoh, penulis juga berkontribusi dalam beberapa fase pengerjaan mulai dari *brainstorming* awal plot cerita, *concept environment*, *design texture* untuk environment 3 dimensi, *keyframe*, *in between*, *clean up*, *color* animasi 2 dimensi.

Film ini dirancang untuk berpartisipasi dalam berbagai festival film nasional maupun internasional, deretan festival prestisius seperti Festival Film Indonesia, Jogja-NETPAC Asian Film Festival, CRAFT Animfest Indonesia, hingga Tokyo *Anime Award Festival*, menjadi tujuan utama pendistribusian karya ini. Hal ini tentu saja menjadi portofolio profesional bagi penulis dan kelompok, sekaligus membawa nama baik akademik Universitas Multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran perancang tokoh berkontribusi dalam proses perancangan desain tokoh cerita secara visual, berdasarkan 3 dimensional character?
2. Bagaimana tahapan kerja penulis dalam merancang desain tokoh Joko, Lina, Rei, dan para cameo dalam film?

1.3 Maksud dan Tujuan

Proyek ini bertujuan untuk menciptakan sebuah karya film animasi yang dapat berkontribusi dalam perkembangan industri animasi di Indonesia, karya ini menghadirkan cerita lokal yang relevan dengan kehidupan masyarakat di Indonesia, terutama untuk warga yang berprofesi sebagai *driver* ojek online yang menjadi sumber inspirasi dari karya ini. Meskipun begitu, film ini tetap dikemas dengan pendekatan komedi yang menghibur agar tetap bisa dinikmati. Secara teknis karya ini menggunakan metode *hybrid* animasi 2D yang dipadupadankan dengan *background* 3D, sehingga mempermudah proses produksi animasi, juga dapat menampilkan adegan secara dinamis.

Karya ini dirancang dengan matang sebagai upaya representasi kualitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, yang diharapkan dapat berpartisipasi dalam ajang festival film baik nasional maupun internasional mendatang. Diluar ambisi besar kelompok mengangkat karya ini ke berbagai festival film, karya ini menjadi syarat kelulusan dalam skema program PRO-STEP Road to Championship, menjadikan project ini memiliki peranan penting dalam pencapaian kompetensi untuk anggota kelompok khususnya.

berikut beberapa tujuan pencapaian yang ingin dicapai penulis secara pribadi dalam mengikuti program RTC:

- Menambah credit penulis yang berkontribusi dalam sebuah karya film animasi, sebagai upaya memperkaya portofolio pribadi

- Memperluas oportunitas penulis untuk berkarya dalam bidang industri kreatif
- Mengejar pengalaman karya masuk ke festival ternama, dikarenakan penulis belum mendapatkan kesempatan itu
- Meningkatkan relasi penulis dengan orang-orang baru dalam suatu project animasi
- Penulis mempelajari sistem kerja di kelompok baru, untuk mengambil kelebihan dan menghindari kekurangannya.
- Mengeksplorasi peran baru sebagai perancang tokoh diluar ranah peran yang diambil penulis.

1.4 Manfaat

karya animasi OTW mengangkat tema cerita mengenai rintangan yang dilalui *driver* ojek online dalam memenuhi *orderan*, Melalui karya animasi ini diharapkan dapat memperlihatkan usaha yang diberikan para *driver* ojek online untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Sekaligus meningkatkan *awareness* kepada masyarakat, untuk selalu mengapresiasi kerja keras mereka dengan pemberian uang tip.

1.5 Waktu dan Prosedur

1.5.1 Pencarian PH (Agustus 2025-September 2025)

Penulis berencana mengikuti program project Independen yang kini menjadi Road to Champion sejak awal tahun 2025. pada awalnya penulis hendak berpartisipasi dengan teman-teman dari *production house* sebelumnya, namun dikarenakan ada satu dan lain hal penulis kemudian memutuskan mencari kelompok baru untuk mengikuti program RTC.

- Penulis mencari informasi dan mengontak kelompok yang mengambil program RTC

- Bertemu dengan sutradara IBUKI Motion, kemudian memberikan masukan untuk ide awal karya “OTW” dan pitching konsep cerita pribadi sebagai pilihan kedua
- Diterima menjadi anggota IBUKI Motion pada bulan Oktober 2025

1.5.2 Development (Oktober 2025 - Januari 2026)

Tahap awal pembangunan pondasi karya banyak melakukan riset terkait isu sosial yang sedang ramai dibicarakan maupun yang banyak dirasakan oleh masyarakat, kemudian melakukan pencarian data yang bersangkutan dengan konsep cerita yang sudah ada.

- Melakukan asistensi dengan beberapa dosen mengenai kedua konsep cerita yang akan di produksi
- Penentuan cerita OTW sebagai konsep yang akan digarap dalam project RTC
- Pembuatan kuesioner yang berkaitan dengan pengalaman berkendara kemudian menyebarkan kuesioner kepada pengendara dan pengguna ojek online
- Melakukan studi lapangan melalui wawancara dengan sekelompok pengendara ojek *online* secara daring, penulis berperan sebagai moderator yang menghubungkan pengendara ojek online dengan kelompok.
- Proses *brainstorming* ide cerita dan konsep animasi setelah mendapatkan data melalui wawancara dan pengisian kuesioner.

1.5.3 Pre production (Januari-Februari 2026)

Pada fase ini penulis berkontribusi dalam perancangan awal plot cerita maupun desain karakter dalam film.

- Penulis membantu proses *brainstorming* plot, pesan, alur, dan detail-detail kecil yang mendukung ide cerita.
- Proses penggarapan naskah yang dikerjakan sutradara, penulis membantu memberikan masukan mengenai dialog bahasa indonesia.

- Perancangan konsep visual untuk animasi 2D dan *environment* 3D
- Perancangan *animatic storyboard* sekaligus melakukan dubbing karakter dengan eksternal.

1.5.4 Production (Februari-Mei 2026)

- Proses pengerjaan animasi 2D meliputi pengerjaan *keyframe*, *In Between*, *Clean up*, dan *Color*
- Pembuatan *environment* secara 3D berdasarkan konsep visual yang sudah dibuat
- Berkolaborasi dengan pihak eksternal untuk pembuatan *music scoring*.

1.5.5 Post production (Mei-Juni 2026)

- Proses compositing untuk menggabungkan animasi 2D dengan elemen visual dan *environment* 3D.
- Memasukan *sound design* dan *music scoring* kedalam karya
- Finalisasi karya sekaligus menyesuaikan kekurangan untuk persiapan distribusi festival

1.5.6 Promotion (Juni 2026-Februari 2027)

- Mendistribusikan karya ke festival film maupun film screening
- Mempromosikan film ke media sosial seperti *Instagram*, *Youtube*, *Tik tok*, dll
- Menghadiri kegiatan film screening maupun festival film untuk meningkatkan jangkauan audiens