

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proyek ini akan kami buat berupa film animasi pendek dengan gaya 2D, dimana background dan animasi akan digambar secara keseluruhan dengan tangan. Target dari animasi pendek ini adalah untuk memasuki film festival, secara nasional atau internasional. Cerita yang berlatar luar angkasa dengan tema cinta juga jarang dalam konteks animasi pendek indonesia. Oleh dari itu kami akan memberikan hasil karya yang cukup unik dibanding dengan animasi lain. Distribusi film festival akan dilaksanakan secara nasional (FFI, JAFF, Minikino), maupun secara internasional (BMA, CUS, ASESFF, Digicon6 Asia, Annecy, ZFF, Cinema World).



Gambar 1.1 Logo *The Space You Left*

Kisah *The Space You Left* menyoroti keindahan hidup kita yang fana, serta bagaimana kita mengembangkan pola dan rutinitas bersama orang-orang di sekitar tanpa pernah menyadari betapa berharga momen-momen tersebut saat mereka telah pergi. Kisah ini berfokus pada keindahan hal-hal yang sederhana, serta duka yang datang ketika kehilangan seseorang yang kita sayangi. Kesedihan yang menyeluruh yang harus dilalui, sebelum pada akhirnya menemukan cahaya untuk terus hidup. Karena meskipun mereka telah meninggal, kenangan yang kita miliki bersama mereka akan selalu hidup di ingatan dan hati kita. Itu saja sudah menjadi alasan untuk terus hidup, meskipun kita menyadari kefanaan hidup ini. Melalui

animasi pendek ini, kami bertujuan untuk mengirimkan animasi ini kepada berbagai festival film, baik nasional maupun internasional.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana peranan *storyboard artist* dan *lead keyframer* dalam produksi animasi 2D *The Space You Left*?

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari program Road to Champion bagi tim adalah untuk mengasah keahlian artistik dalam cinematography dan kemampuan bekerja secara mandiri dalam jangka waktu pendek. Tujuan program Road to Champion adalah membuka kesempatan berkarya cipta bagi mahasiswa dengan karya yang akan dikompetisikan dalam festival film, serta menambah portofolio yang selaras dengan kemampuan dan kompetensi mahasiswa.

1.4. Manfaat

Program Road to champion dapat memberi manfaat yaitu menghasilkan film animasi yang menyentuh hati penonton. Tim dapat kesempatan untuk memproduksi film yang dapat membawa cerita dan film hasil mahasiswa Indonesia pada film festival. Kesempatan ini juga dapat memberi peluang untuk menunjukkan kemampuan *Production house* Chimera. Program ini juga dapat membangun portofolio sebelum bekerja.

1.5. Waktu dan Prosedur

Tim mulai membuat konsep awal film dari pertengahan Desember 2025 sampai Januari 2026. Konsep awal tersebut merupakan hasil *brainstorming* bersama seluruh tim. Tim selesai dengan pembuatan pitch deck dan proposal, bahan tersebut di pitching pada para dosen-dosen pada tanggal 6 Januari 2026. Masa program Road to Champion mulai pada tanggal 2 Februari 2026 sampai 30 Mei 2026.

Prosedur Road to Champion dimulai dengan pembuatan akun pada website Pro-step dan mengumpulkan surat yang diperlukan untuk registrasi. Setelah selesai mulai mengisi daily task tentang produksi film dan bimbingan counseling bersama dosen pembimbing. Laporan Road to Champion ditulis selama program berjalan. Setelah film dan laporan selesai, melakukan register exam untuk sidang pada akhir semester.