

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Pada kegiatan magang di Lanting Animation, penulis ditunjuk sebagai *stop-motion* artist, tepatnya sebagai asisten sutradara, yang bertanggung jawab atas film *IP* Lanting Animation yang berjudul Leleng. Penulis bekerja sama dengan rekan penulis, Andre Febriadi, serta mas Zaenal Abidin untuk mengerjakan film ini. Penulis mengambil posisi sebagai asisten dari sutradara.

1. Kedudukan

Penulis memegang tanggung jawab menjadi asisten sutradara dalam proyek Leleng. Penulis bertanggung jawab atas *storyboard*, *dope sheet* (perencanaan gerakan yang ditulis atas *frame by frame*), kamera, serta gerakan animasi. Penulis juga membantu dalam pembuatan *set* dan *property* dari *environment* film Leleng.

Dalam divisi *stop-motion* terbagi atas tiga tugas yang dipegang oleh tiga orang yang berbeda. *Animator*, yang bertanggung jawab atas pergerakan dan animasi dari karakter, maupun obyek-obyek sekitar karakter. Sutradara, yang bertanggung jawab atas jalannya cerita, mengendalikan cerita dan pergerakan kamera, dan kegiatan pre-produksi, hingga post produksi. Asisten sutradara, yang bertanggung jawab atas kamera, *dope sheet* serta *storyboard*, mengendalikan apakah sesuai dengan gambaran yang ada di *storyboard*, hingga membantu sutradara untuk mengarahkan animator.

Selama magang, tugas penulis selain menjadi asisten sutradara juga membantu dalam pembuatan aset dari *environment* film Leleng. Setelah semua aset selesai, divisi *stop-motion* akan meminta bantuan dari divisi animasi 2 dimensi untuk membuat *guide* dari gerakan-gerakan yang akan dipakai pada film Leleng, seperti gerakan menari, berjalan, maupun menarik tali. Selain membuat animasi 2 dimensi, divisi *stop-motion* dan divisi animasi 2 dimensi mencoba untuk membuat video referensi yang direkam secara

bergantian untuk mengatur waktu dari kecepatan gerakan yang diinginkan, sehingga ketika diaplikasikan kedalam animasi 2 dimensi maupun *stop-motion*, gerakannya akan tetap sama dan sesuai dengan yang diperagakan.

Aplikasi yang digunakan untuk *stop-motion* di Lanting Animation adalah aplikasi *Dragon Frame*. Lanting Animation juga menggunakan kamera *Canon 550D* sebagai kamera utama. Penulis bertanggung jawab atas tata letak kamera dan menyesuaikan letaknya sesuai dengan *storyboard* agar tidak terjadi *miss continuity* atau terlepasnya kontinuitas antar shot.

Selain mengerjakan animasi *stop-motion* Leleng, penulis diberikan tugas untuk mengerjakan ilustrasi Hari Anak dan Hari Perdamaian Dunia. Penulis juga membuat bumper *stop-motion* untuk Lanting Animation, serta membantu dalam pembuatan meja-meja yang akan dipakai *workshop* oleh Lanting Animation.

Kedudukan di sini merupakan kedudukan penulis di perusahaan tempat kerja magang. Tergantung dari besar kecilnya perusahaan, di bagian ini dapat juga berisi bagan struktur organisasi divisi tempat penulis ditempatkan. Jika perusahaan tempat magang merupakan perusahaan kecil/perusahaan dengan struktur organisasi sederhana, maka bagan cukup diletakkan di poin 2.2.

2. Koordinasi

Pertama, sutradara mengajak divisi *stop-motion* untuk merundingkan ide cerita, serta meminta saran apa saja yang harus ditambah dan dihilangkan dari *storyboard* sementara. Kemudian, ketika semua telah setuju dengan cerita yang ada, sutradara meminta saran teknis dan material yang akan dipakai sebagai materi dasar dari aset *environment*.

Setelah sepakat akan menggunakan *Styrofoam* sebagai materi dasar, sutradara akan mengajarkan bagaimana cara menggunakan alat-alat bengkel yang ada seperti pemotong *styrofoam*, pemotong kayu balsa, teknik mengecat, dan pencampuran bahan-bahan yang dapat menghasilkan pondasi yang kuat

serta tekstur yang sesuai. Ketika sudah selesai mengajarkan, divisi *stop-motion* akan mulai untuk membuat aset sesuai dengan arahan yang telah diajarkan oleh sutradara. Selain membuat aset, tugas divisi *stop-motion* dibagi dua, yaitu tetap melanjutkan pekerjaan aset dan merevisi *storyboard* yang ada.

Pada pembuatan aset, divisi *stop-motion* akan membuat *base* dari aset tersebut. Jika tidak ada revisi dan tambahan dari sutradara, divisi *stop-motion* akan melanjutkan kepada tahapan *detailing* dari aset tersebut. Sebelum pembuatan aset selesai, revisi *storyboard* harus selesai terlebih dahulu agar dapat mengatur tata letak dari aset. *Storyboard* telah disetujui, maka *animatic* akan mulai dibuat. Tugas pembuatan *animatic* ini meminta bantuan produser agar aset dapat segera selesai. Setelah pembuatan aset selesai, aset-aset akan mulai ditaruh sesuai dengan tata letak yang ada di *storyboard*. Produser akan membantu dalam membuat *shot list* sebagai pemandu dari proses produksi.

Divisi *stop-motion* juga meminta bantuan divisi animasi 2 dimensi untuk membuat *dope sheet* yang sesuai dengan ketukan gerakan karakter. Setelah semua selesai, proses produksi dimulai. *Animator* akan bertugas untuk menggerakkan karakter sesuai dengan *dope sheet* maupun video referensi yang telah dibuat. *Animator* akan melaporkan proses dari setiap *shot* ketika telah selesai dikerjakan. Jika sutradara memberikan revisi, *animator* akan terus melanjutkan ke *shot* berikutnya.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1-5 Juli 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita ‘Leleng’ • Bumper <i>stop-motion</i> • Ilustrasi Hari Anak Nasional 	Diskusi untuk cerita ‘Leleng’, pembuatan bumper <i>stop-motion</i> , pembuatan ilustrasi ‘Hari Anak Nasional’, pembuatan <i>stop-motion</i> untuk contoh workshop, pembuatan

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Stop-motion</i> workshop • Aset 'Leleng' 	aset 'Leleng' (burung enggang).
2	8-12 Juli 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Ilustrasi • Finishing asset • Pembuatan sample <i>stop-motion</i> workshop • Pembuatan meja workshop 	Revisi ilustrasi untuk 'Hari Anak Nasional', finishing aset burung enggang 'Leleng', pembuatan sample animasi <i>stop-motion</i> untuk workshop, pembuatan meja untuk workshop.
3	15-19 Juli 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Development cerita 'Leleng' • Pembuatan aset environment untuk 'Leleng' 	Development terakhir untuk cerita 'Leleng', pembuatan aset environment 'Leleng' berupa bonggol dan pohon.
4	22-26 Juli 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Pengecatan dan finalisasi aset 'Leleng' • Revisi <i>storyboard</i> 	Pengecatan, detailing, dan finalisasi aset bonggol dan pohon 'Leleng', revisi <i>storyboard</i> 'Leleng'
5	29 Juli-2 Agustus 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>storyboard</i> • Pembuatan teknis bonggol 'Leleng' • <i>Touch up</i> bonggol utama 'Leleng' • Pengecatan dan pemberian tekstur karung goni 	Revisi terakhir <i>storyboard</i> 'Leleng', pembuatan teknis bonggol terbuka 'Leleng', <i>touch up</i> bonggol utama 'Leleng', pengecatan dan pemberian tekstur pada karung goni dengan menggunakan <i>gesso</i> .
6	5-9 Agustus	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tata letak environment dan 	Diskusi tata letak environment dan tempat untuk shooting, pengecatan

	2019	<p>tempat shooting</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengecatan karung goni • Pembuatan efek daun • Tes <i>lighting</i> 	karung goni sebagai <i>base</i> dari hutan, pembuatan efek daun di hutan, tes <i>lighting</i> di hutan.
7	12-16 Agustus 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki <i>rigging</i> api • Tes <i>lighting</i> • Tes animasi Surda, burung, ngengat, dan api • Briefing untuk workshop 	Perbaiki <i>rigging</i> api agar lebih mudah digerakkan, tes <i>lighting</i> di hutan, tes animasi Surda, burung, ngengat dan api, briefing untuk workshop.
8	19-23 Agustus 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Tes animasi burung enggang, lelung, dan bonggol utama • <i>Setting up lighting</i> • Tes sunting <i>greenscreen</i> dan <i>bluescreen</i> • Merekam video referensi • Pembuatan debu dari karung goni 	Tes animasi burung enggang, lelung, dan bonggol utama; penataan <i>lighting</i> , tes menyunting <i>greenscreen</i> dan <i>bluescreen</i> , merekam video referensi, pembuatan efek debu-debu dari karung goni.
9	26-30 Agustus 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Tes animasi Leleng menarik tali 	Tes animasi Leleng menarik tali.

10	2-6 September 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Penataan untuk adegan Leleng kebuk • Syuting untuk adegan Leleng keluar dari bonggol dan bonggol terbuka • Penataan cahaya untuk pergantian <i>scene</i> • Pembuatan <i>dope sheet</i> • Pembuatan mekanisme Leleng menari 	<p>Penataan environment untuk adegan Leleng kebuka, syuting untk adegan Leleng keluar dari bonggol dan bonggol terbuka, penataan cahaya untuk penambahan <i>shot</i> pergantian cahaya, pembuatan <i>dope sheet</i> untuk Leleng menari, diskusi dan pembuatan mekanisme Leleng menari.</p>
11	9-13 September 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Syuting adegan Leleng menari • Pembuatan <i>dope sheet</i> untuk adegan Leleng menarik tali 	<p>Syuting untuk adegan Leleng menari, pembuatan <i>dope sheet</i> untuk adegan Leleng menarik tali.</p>
12	16-20 September 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Syuting Leleng menarik tali • Syuting Burung mengorek bayi • Penataan environment untuk <i>scene</i> berikutnya 	<p>Syuting Leleng menarik tali, syuting burung enggang mengorek bayi, penataan environment untuk syuting berikutnya.</p>

13	23-27 September 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Syuting burung berkoak • Syuting bayangan burung • Syuting burung mendarat • Syuting Surda berjalan • Syuting <i>close up</i> kepala Surda • Syuting Surda memegang bonggol • Syuting <i>long shot</i> bonggol • Syuting Surda berjalan mundur 	<p>Syuting burung berkoak 2 kali, syuting bayangan burung terbang, syuting burung mendarat, syuting Surda berjalan di gurun, syuting <i>close up</i> kepala Surda, syuting Surda memegang bonggol, syuting <i>long shot</i>, syuting Surda berjalan mundur.</p>
----	----------------------------	---	---

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama magang, penulis diberikan tugas utama untuk membantu dalam penyelesaian film IP Lanting yang berjudul, 'Leleng'. Pekerjaan penulis dalam proyek ini adalah sebagai asisten sutradara yang mengendalikan *shot list*, mengatur *timing* dan *pace* dari animasi Leleng, dan merevisi *storyboard* yang ada. Penulis juga turut ikut membantu dalam pembuatan aset *environment* dari film Leleng ini.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. Pengembangan cerita dari film Leleng

Film Leleng merupakan film dari IP Lanting Animation yang dibuat oleh mas Zaenal Abidin. Bercerita mengenai roh bonggol yang telah ditinggalkan dengan

anaknya yang baru lahir. Leleng sudah dibuat sejak tahun 2017, dan masih dalam tahap pengembangan cerita.

Penulis diajak untuk berdiskusi mengenai alur cerita Leleng, teknis dari pengerjaan, serta ide-ide untuk material yang akan dipakai, seperti karung goni sebagai alas dari *environment* gurun maupun hutan. Sutradara meminta pendapat apakah cerita yang akan disampaikan dapat dimengerti oleh olah lain, terutama untuk kalangan seusia penulis. Sutradara juga menyampaikan beberapa percobaan untuk membuat aset dari Leleng, seperti saat pembuatan boneka pertama kali hingga pembuatan karakter yang dipakai saat ini. Penulis juga diminta untuk membantu dalam revisi *storyboard* dari Leleng dan meminta pendapat atas *shot-shot* yang ada di *storyboard* yang lama.

2. Pengerjaan asset

Penulis, bersama teman penulis, mendapat tugas untuk mengerjakan aset-aset yang ada di film Leleng, baik untuk *environment* maupun karakter. Pada hari awal, penulis membantu dalam pembuatan burung enggang. Penulis memegang tugas sebagai pembuat bulu dari burung enggang. Penulis membuat bulu burung dari kain perca hitam yang memiliki tekstur *glossy* untuk memberikan kesan bersinar pada bulu burung, lalu ditempel di atas karton.

Penulis membentuk karton seperti bentuk bulu, lalu menempelkan karton diatas kain. Kain dipotong sedikit lebih besar dari bentuk karton. Setelah dipotong, bulu dipotong untuk memberikan tekstur seperti bulu yang berantakan. Ukuran bulu akan disesuaikan dengan ukuran *rigging* dan badan burung, sehingga tidak akan membuat burung terlihat seperti terlalu besar. Setelah pembuatan bulu burung selesai, penulis membantu dalam pemasangan bulu kepada badan burung enggang dan memberkan *touch up* berupa memasang serpihan kain untuk menutup beberapa bolongan yang ada dalam badan burung enggang. Penulis juga menambahkan lakban hitam sebagai pengganti kain yang sudah habis untuk menutup badan.



Gambar 3.1. Potongan karton untuk sayap burung.

(dokumentasi pribadi)

Setelah membuat burung, penulis dan tim melanjutkan ke tahapan membuat aset untuk *environment* hutan dan gurun. Penulis mengerjakan bagian pewarnaan dan pembuatan detail dari pohon-pohon hutan, serta mewarnai dasar dari pohon di hutan. Selain membuat pohon, penulis juga membuat rumput-rumput sebagai aset tambahan di hutan. Penulis membuat rumput dari kertas krep sisa dari dasar pohon.

Setelah selesai membuat rumput, penulis mendapat tugas untuk mengerjakan revisi *storyboard*. Penulis berdiskusi bersama sutradara untuk menentukan shot-shot yang akan dipakai dari *storyboard* lama, dan membuat beberapa shot baru yang belum ada. Penulis juga berdiskusi dengan produser untuk menanyakan apakah shot yang direncanakan dapat terealisasi dengan *environment* yang ada. Setelah menyelesaikan revisi *storyboard*, penulis memberikan revisi *storyboard* kepada produser untuk dibuat menjadi animatik dan mendata shot list untuk syuting.

Sebelum memulai proses syuting, bonggol utama yang sudah dibuat akan dites untuk melihat bagaimana teknis bonggol tersebut saat dianimasi. Terdapat banyak sekali *trial and error* dimana perlu mencoba beberapa kemungkinan agar bonggol dapat bergerak sesuai dengan yang diinginkan. Setelah mencapai kesepakatan, bonggol dipasang tali-tali yang merupakan alat penggerak dari bonggol tersebut, lalu dirapihkan agar tidak terlihat seperti tertempel dengan sengaja.

Setelah itu, penulis dan tim melapisi karung goni dengan menggunakan *gesso*. *Gesso* adalah pelapis kanvas yang biasanya digunakan pada kanvas melukis. *Gesso* dipakai untuk melapisi karung goni dan memberikan tekstur tidak datar pada karung, sehingga ketika dicat, karung terlihat seperti permukaan yang tidak datar, walau tetap mempertahankan tekstur dari karung tersebut.



Gambar 3.2. *Gesso* diatas karung goni
(dokumentasi pribadi)

Setelah melapisi karung goni dengan *gesso*, karung ditaruh diatas meja dan mulai menata *environment*. Penulis dan tim mencoba untuk menggambar denah dari tempat untuk syuting dikarenakan ruangan yang digunakan cukup sempit, sehingga perlu penataan ruangan yang maksimal agar tidak menghalangi jalan dari animator. Penulis dan tim lalu menata ruangan sesuai denah dan mulai meletakkan beberapa aset yang telah dibuat. Setelah penataan selesai, penulis membuat efek bayangan daun di hutan dengan menggunakan kardus yang dibolong-bolongi, lalu memotongnya secara acak agar memberikan kesan acak pada penataan daun di hutan. Setelah selesai, penulis dan tim menaruh efek daun tersebut dan mencoba tes *lighting* untuk adegan didalam hutan.



Gambar 3.3. Test *lighting* untuk *scene* hutan
(dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan tes *lighting*, penulis dan tim membuat efek api agar terlihat menyala ketika direkam kamera, sehingga api dibuat ulang dengan menggunakan lampu led yang dilapisi oleh plastik. Selesai membuat api, penulis dan tim mencoba untuk tes *lighting* untuk memastikan bahwa *lighting* telah sesuai dengan yang diinginkan. Tes *lighting* ini juga merangkap tes animasi untuk pergerakan api.



Gambar 3.4. Tes *lighting* terakhir.
(dokumentasi pribadi)

Setelah semua aset telah ditata, penulis dan tim memulai untuk mencoba tes animasi dari karakter-karakter yang ada. Penulis membantu untuk mengarahkan gerakan karakter kepada animator. Penulis mengendalikan gerakan dari karakter melalui layar di komputer. Penulis juga membantu tata letak kamera agar gambar dapat dilihat dengan jelas. Selama proses animasi, tugas penulis

membantu animator untuk mengarahkan gerakan dari karakter dan sesuai dengan yang ada di *storyboard*.

Selain mengerjakan animasi, penulis juga mencoba kemungkinan menyunting dengan menggunakan *greenscreen*. Penulis baru pertama kali mencoba untuk menyunting *greenscreen* sehingga terdapat beberapa kendala dan perubahan tata cahaya dikarenakan *greenscreen* yang dipakai tidak terlalu menonjol dan akan membuat proses sunting menjadi susah. Setelah berhasil mencoba menyunting video *greenscreen* maupun *bluescreen*, penulis, beserta tim studio lanting, merekam beberapa video referensi gerakan untuk beberapa shot yang cukup sulit untuk dibayangkan. Beberapa gerakan tersebut adalah menari, menarik tali, memegang, dan cara berjalan.



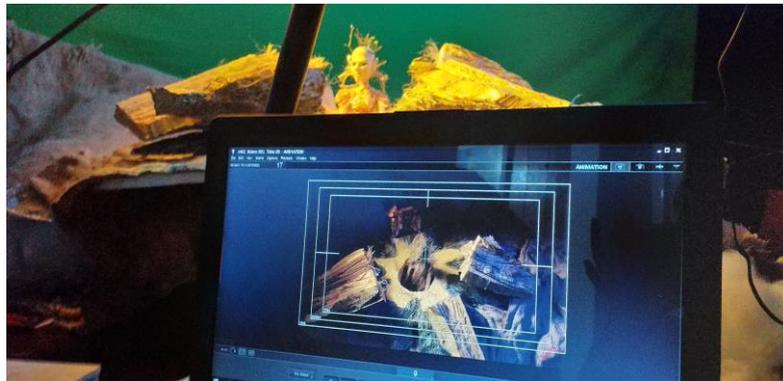
Gambar 3.5. Tes *bluescreen*.
(dokumentasi pribadi)

Setelah merekam, penulis dan tim mendiskusikan mengenai vfx yang akan ditampilkan dalam film. Produser dan sutradara sepakat untuk tidak menggunakan vfx secara digital agar tetap menyatu dengan film, sehingga vfx harus dibuat secara tradisional. Penulis dan teman penulis membuat vfx debu dengan menguraikan tali goni menjadi gumpalan yang memberikan kesan debu-debu. Debu-debu ini akan digunakan dibagian *scene* padang pasir. Setelah membuat debu-debu, penulis dan tim mencoba tes animasi adegan 'Leleng menarik tali', yang menjadi salah satu *scene* yang susah. Setelah menguasai karakter, penulis dan tim langsung menata *environment* untuk adegan 'Leleng kebuka'.

3. Proses syuting animasi

Pada proses syuting animasi ini, penulis dan tim menggunakan kamera Canon 550D dengan lensa kamera kit 15-50mm. Kamera ini sudah digunakan dari awal Lanting Animation membuat *stop-motion* dan sudah *disupport* oleh aplikasi yang digunakan oleh tim, yaitu Dragon Frame. Dragon Frame merupakan salah satu aplikasi *stop-motion* yang sering dipakai oleh animator *stop-motion* diberbagai proyek, sehingga Lanting Animation memilih untuk menggunakan Dragon Frame ini. Cara memakai yang mudah membuat Dragon Frame menjadi salah satu pilihan aplikasi untuk membuat animasi *stop-motion*.

Syuting animasi dimulai dengan adegan ‘Leleng kebuka’. Sebelum memulai proses syuting, penulis dan tim membuat *dope sheet* untuk adegan ini, sehingga timing dan gerakan dapat sesuai. Pada proses ini, penulis ditugaskan untuk mencatat dan mengawasi gerakan melalui *dope sheet* yang telah dibuat agar tidak keluar dari *dope sheet* dan merusak *timing*. Penulis juga ditugaskan untuk memastikan agar posisi kamera, aset, *lighting*, maupun karakter sesuai dengan posisi yang ada di *storyboard*, sehingga kesalahan sedikit saja penulis harus perhatikan sampai detail.



Gambar 3.6. Proses syuting ‘Leleng Kebuka’.

Setelah selesai syuting ‘Leleng Kebuka’, penulis dan tim melanjutkan ke adegan pergantian cahaya yang akan ditampilkan. Selama proses syuting, tugas penulis tetap memastikan bahwa semuanya berjalan sesuai dengan *dope sheet* dan sesuai shot list yang telah dibuat. Penulis juga bertugas untuk mengawasi apakah semua aset telah bergerak dan sesuai dengan gerakan sebelumnya. Setelah

mengerjakan pergantian cahaya, penulis dan tim mendiskusikan *dope sheet* untuk adegan ‘Leleng Menari’, dimana menjadi adegan utama dalam film ‘Leleng’ ini.

Dope sheet dibuat oleh kak Naya, yang juga membuat referensi Leleng menari. Selama membuat *dope sheet*, penulis dan teman penulis mencoba untuk mengikuti gerakan referensi yang pernah dibuat, sesuai dengan timing dalam video gerakan tersebut. Setelah *dope sheet* selesai dibuat, proses syuting ‘Leleng Menari’ dilaksanakan. Adegan ini memakan waktu tiga hari pengerjaan.

Selesai mengerjakan adegan ‘Leleng Menari’, penulis dan tim melanjutkan ke adegan berikutnya, yaitu ‘Leleng menarik tali’. Selama mengerjakan adegan ini, ada beberapa perubahan, seperti perubahan *angle* kamera, serta penambahan beberapa gerakan di luar *dope sheet* yang ada, sehingga proses syuting juga memakan waktu cukup lama, yaitu 2 hari. Setelah selesai syuting ‘Leleng menarik tali’, penulis dan tim melanjutkan ke adegan ‘Burung mengorek bayi’. Pada tahapan ini, penulis bekerja sama dengan animator mencoba untuk membuat *timing* sendiri dengan menghitung setiap frame gerakan.

Penulis dan animator menemukan bahwa dengan cara ini lebih cepat dan tetap sesuai dengan *timing* yang ada, sehingga penulis dan animator sepakat menggunakan cara seperti ini kedepannya. Setelah selesai syuting adegan ‘Burung mengorek bayi’, penulis dan tim merubah tata *environment* untuk adegan berikutnya. Syuting berikutnya adalah ‘Burung berkoak dua kali’, ‘Bayangan burung terbang’, ‘Burung mendarat’, ‘Surda berjalan di gurun’, ‘Close up kepala Surda’, ‘Surda memegang bonggol’, ‘Long shot bonggol’, dan ‘Surda berjalan mundur’. Selain harus mengawasi *timing* gerakan, penulis juga bekerja sama dengan sutradara untuk menentukan *scene* yang akan diambil terlebih dahulu, walau tidak sesuai dengan urutan.

Selain itu, penulis juga bertugas untuk menentukan apakah gerakan sudah sesuai atau perlu ditambah, sehingga proses syuting juga dapat berjalan lebih efisien, tanpa mundur lagi. Dikarenakan waktu magang penulis hanya sampai tanggal 30 September 2019, penulis hanya dapat membantu syuting 15 adegan, termasuk adegan tambahan seperti pergerakan perpindahan cahaya.



Gambar 3.7. Proses syuting ‘Leleng menarik tali’.
(dokumentasi pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala selama magang adalah adanya ketidaksamaan pikiran antara penulis dan animator ketika menentukan *pacing* gerakan karakter, terutama pada adegan-adegan yang cukup sulit untuk digerakkan. Sutradara yang memiliki banyak ide membuat penulis sulit untuk mengendalikan masuknya adegan tambahan seperti perubahan cahaya, dan lainnya yang cukup memakan waktu.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi untuk menghadapi kendala adalah penulis dan animator mencoba untuk bertukar pikiran mengenai gerakan pada adegan-adegan tertentu sehingga dapat mencapai kesepakatan dan syuting dapat berjalan kembali. Penulis mencoba untuk mengambil keputusan untuk mempertimbangkan adegan tambahan dengan sisa waktu yang ada, sehingga perubahan dari *storyboard* yang ada tidak signifikan dan tidak memakan waktu yang banyak.

