

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **1.1. Kedudukan dan Koordinasi**

Selama magang di Lanting, penulis diposisikan sebagai *stop-motion artist* di bawah pembimbing lapangan yaitu mas Zaenal Abidin yang juga merupakan sutradara pada proyek IP “Leleng”. Tidak hanya *stop-motion*, penulis juga diberikan pekerjaan lainnya karena Lanting Animation merupakan studio kecil yang jobdesknya dapat merangkap.

#### **1. Kedudukan**

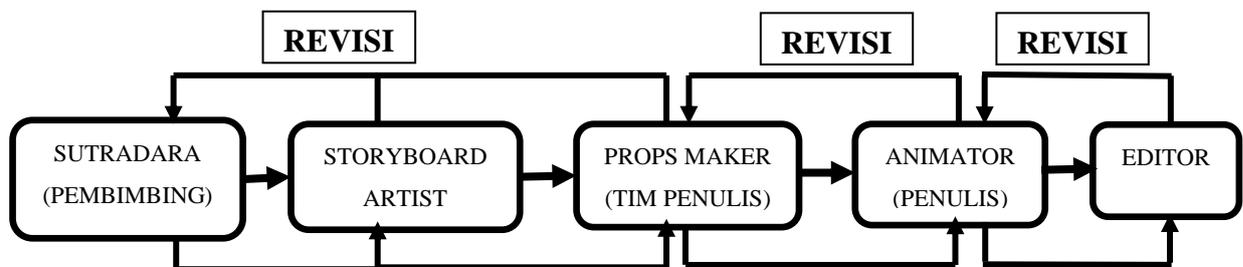
Kedudukan penulis selama magang di Lanting adalah sebagai *stop-motion artist* yang bekerja untuk membantu proses pembuatan animasi *stop-motion*. Tidak hanya terbatas pada *stop-motion*, penulis juga ditugaskan untuk membantu pekerjaan lainnya seperti membuat empat ilustrasi IP lainnya berjudul “Home” yang digunakan sebagai ilustrasi dalam *web browser*, bumper Lanting sebagai pelengkap tugas, animasi untuk keperluan alumni magang dan *workshop, feed* untuk keperluan media sosial Instagram, serta props workshop berupa meja lipat akrilik untuk *stop-motion*.

*Stop-motion artist* bekerja dalam beberapa posisi dengan supervisi *director*, dari awal proses pembuatan aset, penggunaan *software*, hingga *animating test* dan *animating*. *Stop-motion artist* juga dibantu oleh *animator* untuk membuatkan referensi gerakan yang digunakan saat *shooting*. Setiap langkah yang dilakukan harus kembali dikonsultasikan kepada *director* agar siap jika terjadi perubahan mendadak.

Selama masa magang, penulis mendapat fokus tugas utama untuk menyelesaikan semua aset IP “Leleng” yang diperlukan dan melakukan *animating test* Leleng dengan *software Dragonframe*.

#### **2. Koordinasi**

Awalnya, penulis berdiskusi bersama sutradara mengenai cerita dari Leleng, serta membuat *list* mengenai benda-benda dan *props* yang harus ditaruh disetiap scene. Setelah cerita fix, rekan penulis membuat storyboard dan penulis melanjutkan kegiatan untuk membuat aset yang diperlukan dalam cerita Leleng. Sutradara akan mengarahkan apa saja yang akan dibuat hingga mengajari penulis bagaimana membuatnya. Pembuatan aset dimulai dengan pembuatan bentuk dasar, penyempurnaan, lalu didiskusikan bersama dengan sutradara dan mendapatkan revisi. Setelah semua pembuatan aset selesai, penulis melanjutkan kegiatan dengan menyusun set agar sesuai dengan *shot-shot* yang akan diambil. Sebelum memulai proses *shooting*, dilakukan tes animasi untuk mencoba dan melihat jika terdapat kesalahan teknis mekanisme dan visual boneka serta aset yang dibuat. Dalam proses ini, terjadi diskusi dengan sutradara agar tetap sesuai visi dan mendapatkan saran untuk lebih baik lagi. Jika sutradara kurang puas, maka *props* akan direvisi kembali lalu dianimasikan lagi. Setelah melewati revisi, penulis bersama tim akhirnya mengeksekusi *animating* Leleng yang nantinya setelah selesai akan disalurkan kepada editor untuk menyatukan dan mengedit setiap hal yang kurang cocok.



Gambar 3.1. Bagan alur koordinasi  
(Dokumentasi pribadi)

## 1.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 1/7/2019	1. Pre-produksi animasi “Leleng”	1. Penulis dikenalkan pada cerita “Leleng” yang masih belum

	- 5/7/2019	2. Bumper Lanting 3. Feed Instagram	<p>mencapai kesepakatan final dan mendapat tugas membuat aset list per <i>shot</i>, penulis juga membuat salah satu aset karakternya yaitu burung gagak dari rangka yang sudah disiapkan.</p> <p>2. Untuk mengisi waktu, penulis ditugaskan untuk membuat bumper Lanting berbasis stop-motion yang cenderung sangat jarang dibuat kawan magang di Lanting.</p> <p>3. Sebagai tugas perbulan dan strategi pemasaran dengan merayakan hari-hari besar, penulis mendapat tugas mengerjakan feed Instagram untuk “Hari Pramuka” tanggal 14 Agustus 2019</p>
2	2 8/7/2019 - 12/7/2019	1. Workshop Lanting 2. Animasi “Pak Paling” 3. Pre-produksi animasi “Leleng” 4. Animasi “Home”	<p>1. Untuk persiapan workshop Lanting di daerah Kemang, penulis mendapat tugas membuat empat animasi simpel stop-motion yang akan digunakan sebagai contoh di workshop. Penulis juga membantu proses pembuatan sembilan meja lipat workshop dari awal mendesain, menggergaji, mengebor, hingga menempel kaki meja yang nantinya digunakan sebagai media pembantu stop-motion.</p> <p>2. Dalam rangka kerjasama antara Lanting dengan salah satu alumni</p>

			<p>kawan magang, Lanting menugaskan penulis untuk membuat animasi stop-motion simpel “Pak Paling” sebagai video sampel dari produk yang dirancang alumni tersebut.</p> <p>3. Penulis melanjutkan proses pembuatan aset Leleng dan berhasil menyelesaikan karakter burung gagak, penulis juga mulai belajar ilmu sculpting kayu dari pembimbing lapangan untuk membantu proses pembuatan aset.</p> <p>4. Sebagai pengisi waktu, penulis juga membantu membuat empat ilustrasi yang akan digunakan sebagai desain web dalam animasi “Home” karya Kak Arunaya Gondhowiardjo.</p>
3	3 15/7/2019 - 19/7/2019	1. Pre-produksi animasi “Leleng”	1. Setelah melewati tahap diskusi, cerita “Leleng” akhirnya mencapai tahap final dan siap direvisi storyboardnya, penulis juga membuat aset pohon dari bahan <i>styrofoam</i> sebanyak delapan pohon hingga selesai.
4	4 22/7/2019 - 26/7/2019	1. Pre-produksi animasi “Leleng”	1. Penulis bersama tim membuat aset bonggol utama dan bonggol-bonggol kecil berbahan <i>styrofoam</i> . Penulis juga membuat beberapa ranting, lumut, dan daun sebagai penambah

			aksen. Penulis mendesain dan membuat api unggun berbahan clay yang merupakan salah satu aset Leleng.
5	5 29/7/2019 - 2/8/2019	1. Pre-produksi animasi Leleng	1. Penulis bersama tim mengembangkan system bonggol utama agar dapat digerakkan terbuka dan tertutup dengan menambahkan rig. Dalam tahap pembuatan aset dan diskusi, karakter burung gagak akhirnya diubah menjadi burung enggang yang menjadi tanggung jawab penulis.
6	6 5/8/2019 - 9/8/2019	1. Pre-produksi animasi Leleng	1. Penulis bersama tim melakukan tes visual <i>shot</i> di gurun pasir dan hutan, serta menambah aset props yang dirasa kurang seperti penambahan tekstur pada karung goni, aksen cahaya pada hutan, dan tambahan lumut
7	7 12/8/2019 - 16/8/2019	1. Pre-produksi animasi Leleng	1. Penulis bersama tim memperbaiki rigging serta material api agar lebih mudah digerakkan dan dapat tembus cahaya lalu melakukan tes untuk melihat efeknya pada lingkungan hutan. Penulis juga melakukan tes <i>animate</i> ngengat, Surda, dan burung.
8	8 19/8/2019 -	1. Pre-produksi animasi Leleng	1. Penulis melakukan tes <i>animate</i> burung, Leleng dan bonggol. Penulis bersama tim juga melakukan tes

	23/8/2019		greenscreen dan membantu proses pembuatan video referensi gerakan Leleng.
9	9 26/8/2019 - 30/8/2019	1. Pre-produksi animasi Leleng	1. Penulis bersama tim kembali melakukan test <i>animate</i> Leleng, menggunakan pakaian yang sudah direvisi. Penulis juga membuat panggung <i>styrofoam</i> yang akan digunakan sebagai panggung munculnya Leleng.
10	10 2/9/2019 - 6/9/2019	1. Produksi animasi Leleng	1. Penulis bersama tim dan Pak Firman memulai proses produksi dengan meng <i>animate</i> kemunculan Leleng dan bonggol yang terbuka, melakukan <i>troubleshooting</i> adegan, dan mempersiapkan adegan Leleng menari.
11	11 9/9/2019 - 13/9/2019	1. Produksi animasi Leleng	1. Penulis bersama tim <i>menshooting</i> adegan Leleng menari dan mempersiapkan props untuk adegan selanjutnya yaitu Leleng menarik tali.
12	12 16/9/2019 - 20/9/2019	1. Produksi animasi Leleng	1. Penulis bersama tim membuat set padang gurun untuk bayi, lalu <i>menshooting</i> adegan Leleng menarik tali dan bayi yang ditarik. Penulis juga <i>menshooting</i> burung menggali
13	13 23/9/2019 -	1. Produksi animasi Leleng	1. Penulis bersama tim <i>menshooting</i> adegan-adegan pendek, seperti burung berkoak, bayangan burung

	27/9/2019		bergerak, burung mendarat, <i>close-up</i> kepala Surda, Surda berjalan, Surda meraba bonggol, Surda mundur, dan <i>wide lens</i> suasana gurun.
--	-----------	--	--

### 1.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama magang, penulis difokuskan untuk membantu proses pembuatan IP milik Lanting Animation berjudul “Leleng” yang disutradarai *supervisor* praktik magang, Zaenal Abidin yang akrab dipanggil Mas Jejen. Penulis juga mendapat beberapa tugas tambahan untuk membantu ilustrasi, bumper, dan props *workshop*, seperti meja serta animasi untuk referensi selama kegiatan *workshop*.

#### 1.3.1. Proses Pelaksanaan

Dari beberapa pekerjaan yang diberikan, penulis hanya akan membahas tugas inti penulis yaitu IP “Leleng” dan membaginya menjadi dua tahap yaitu pre-produksi dan produksi.

##### 1.3.1.1. Pre-produksi

Animasi Leleng adalah *Intellectual Property* (IP) milik Lanting Animation yang disutradarai oleh Zaenal Abidin atau yang lebih akrab dipanggil Mas Jejen selaku *Art Director* dan *Music Engineer* di Lanting Animation. Cerita Leleng telah dikembangkan sebelum penulis magang. Namun, produksi Leleng mengalami keterhambatan karena proses cerita serta mekanisme *puppet* yang dirasa belum sesuai harapan sutradara, ditambah dengan banyaknya pekerjaan dari luar yang bermunculan. Setelah mencapai masa cukup tenang dan mekanisme *puppet* yang dikira cukup memuaskan, akhirnya proses produksi mulai dilanjutkan kembali pada bulan Juli dengan target berhasil menyelesaikan tes *animating* pada akhir September untuk *pitching*, *crowdfunding*, mencari tim baru, dan *shooting*.

Cerita Leleng mengangkat isu penggundulan hutan di Kalimantan dan mengakibatkan bonggol-bonggol pohon yang dinilai sudah tidak berharga lagi diabaikan. Namun dalam proses finalisasi cerita, ditemukan banyak kemungkinan yang bermunculan, dari metode dan alat yang digunakan Surda, peran dari setiap karakter yang terus diganti, hingga akhir cerita yang sangat beragam. Hal ini akhirnya didiskusikan secara bersama antara Pak Firman, Mas Jejen, Kak Naya, dan penulis serta rekan penulis. Penulis dan rekan hanya terlibat sedikit dalam berpendapat, namun banyak yang dapat dipelajari dari proses penyimpulan cerita dari diskusi ini, seperti metode *sketch* panel simpel untuk menyusun cerita, *role* pelaku dan *observer*, dan melihat pemikiran dari sisi penonton terutama dalam menerjemahkan simbol. Setelah berdiskusi panjang, akhirnya cerita Leleng berhasil diselesaikan.

Menceritakan tentang Surda, seorang pria tua yang bertugas bersama burung gagaknya menanam kembali pohon di tanah kering. Suatu hari ia menemukan Leleng, seorang ibu bonggol tua yang hampir mati dan baru melahirkan anaknya. Dalam menghadapi takdirnya, akhirnya Leleng memberikan anaknya kepada Surda untuk dirawat menjadi pohon baru. Melalui cerita ini, sutradara memberi pesan bahwa hal yang terlihat tidak berguna mungkin masih memiliki manfaat, ia juga ingin memperlihatkan dampak dari penggundulan hutan yang mengakibatkan banyaknya kematian. Dengan catatan adanya kemungkinan cerita terus bergeser menyesuaikan kebutuhan, cerita final Leleng kemudian diproses rekan magang penulis untuk dibuat menjadi *storyboard* yang akhirnya direvisi oleh Pak Firman.

Selama menunggu *storyboard* selesai, aset mulai dibuat. Dengan latar belakang seniman, Mas Jejen selaku sutradara ingin mencoba medium yang belum pernah beliau coba, yaitu *styrofoam*. Setelah membeli alat pengukir *styrofoam*, akhirnya beliau, penulis, dan rekan penulis mencoba untuk *sculpting styrofoam* hingga hasilnya cukup memuaskan. Ditambah dengan gesso, yaitu pelapis yang biasa digunakan pelukis untuk menutup

pori-pori benda agar dapat dicat serta kombinasi cat yang cukup unik, akhirnya kombinasi inti dalam membuat aset-aset Leleng ditemukan.

Awalnya penulis ditugaskan membuat beberapa pohon dari *styrofoam* dan mengukir teksturnya, *styrofoam* juga disusun secara acak pada dasar batang dan dipotong untuk membuat akarnya yang terlihat natural, hal-hal ini dilakukan bersama rekan penulis. Setelah jadi, *styrofoam* kemudian dilapisi gesso dan harus dikeringkan sekitar 2-3 jam di bawah terik matahari. *Styrofoam* yang sudah dilapisi kemudian dicat dengan kombinasi warna sesuai instruksi Mas Jejen, yaitu kombinasi warna cokelat, merah, oranye, kuning, hijau, hitam, dan putih. Teknik ini juga diaplikasikan saat membuat bonggol namun dengan kombinasi warna yang cenderung lebih keabu-abuan agar terlihat mengering. Daun pada pohon hanya dibuat dari kardus yang dibolong-bolongkan karena tidak masuk di *scene*, namun tetap harus memberikan efek cahaya yang menembus dedaunan. Akar pohon ditambahkan dengan kertas krep hijau yang dicat kecokelatan agar mudah membaurkannya dengan tanah. Setiap proses yang dilakukan terkadang mendapat revisi yang membangun dari Mas Jejen.



Gambar 3.2. Pembuatan pohon *styrofoam*  
(Dokumentasi pribadi)

Selama pohon dan bonggol di buat, penulis bersama tim juga mulai membuat bonggol utama dimana Leleng akan muncul. Bonggol utama juga

dibuat menggunakan *styrofoam* dengan lapisan gesso dan dicat. Setelah melewati berbagai percobaan, akhirnya mekanisme menggerakannya dengan membagi bonggol menjadi empat bagian, diberi engsel pada dasarnya, dan di ganjal dengan *styrofoam* berbagai ukuran.

Melalui beberapa percobaan, penulis juga membuat beberapa aksesoris pada lingkungan hutan seperti ranting yang terbuat dari kawat diplester dan dicat agar dapat digerakkan, lumut yang terbuat dari campuran gabus bunga dihaluskan dan gesso, serta rumput dari potongan kertas krep.

Penulis juga mendapat tanggung jawab membuat aset api unggun, dengan membentuk tumpukan kayu menggunakan cara yang sama seperti pembuatan pohon, sementara api dibuat dari clay. Setelah dicek, Mas Jejen merasa kurang puas karena ia ingin memasukkan lampu ke dalamnya agar dapat menyala. Penulis pun menyarankan untuk menggunakan lampu LED kecil yang langsung disambung dengan baterai jam, sementara Mas Jejen mencoba membuat api dengan menggunakan bahan karet balon karena diduga dapat menembus cahaya. Setelah melakukan percobaan, balon dinilai kurang tembus cahaya karena cukup tebal, kertas krep pun kurang tembus cahaya. Akhirnya, bahan yang dipilih adalah plastik oranye yang berbahan tipis. Mas Jejen pun mendesain tempat baterai dari kayu balsa agar mudah menyalakan lampunya, sementara penulis mendapat tanggung jawab membuat *rigging* api agar mudah digerakkan. Namun masalah muncul ketika *rigging* menjadi terlihat karena bahan plastik yang tipis, solusi akhir yang didapat dari Mas Jejen adalah dengan hanya menggunakan satu *rigging* dan diletakkan di belakang agar tidak terlihat.



Gambar 3.3. Api unggun  
(Dokumentasi pribadi)

Penulis bersama rekan mendapat tanggung jawab untuk mendesain dan membuat burung gagak berdasarkan rangka yang sudah dibuat Mas Jejen. Setelah melewati beberapa percobaan, akhirnya dicapai kesepakatan untuk menggunakan kain hitam yang dilekatkan ke kertas karton hitam agar kokoh. Rekan penulis bertugas memotong dan menempel kain, sementara penulis bertugas menyusun dan menyatukan bulu ke rangka. Namun, pada pengembangannya, Mas Jejen merasa ragu karena burung gagak terlihat terlalu besar jika disandingkan dengan Leleng dan Surda. Akhirnya beliau memutuskan untuk mengubahnya menjadi burung enggang, dengan alasan bahwa ukurannya besar, merupakan burung endemik Kalimantan, dan terlihat unik. Penulis pun mendapat tanggung jawab untuk mendesain dan membuatnya, mendapat ilmu menyerut kayu balsa untuk membuat paruh burung, ditambah menggunakan *styrofoam* yang dilapis gesso dan dicat untuk tanduknya agar ringan, mengubah tanduk, paruh, dan leher yang dinilai Mas Jejen sudah cukup, namun penulis masih belum puas dan membuat penyesuaian. Akhirnya, setelah diubah sedemikian rupa, burung enggang pun selesai.



Gambar 3.5. Burung enggang  
(Dokumentasi pribadi)

Penulis juga mendapat tanggung jawab mendesain dan membuat ngengat untuk menambah suasana hutan. Berbekal referensi dari internet, ngengat dibuat menggunakan *styrofoam* dan sayapnya menggunakan kawat dilekatkan kertas krep agar bertekstur. Hasilnya cukup memuaskan dan sayap dapat cukup mudah digerakkan.



Gambar 3.4. Ngengat  
(Dokumentasi pribadi)

Untuk tanah, melihat foto-foto progress Leleng di masa lalu, rekan penulis meyakinkan Mas Jejen untuk tetap menggunakan karung goni karena memiliki tekstur yang unik dan memberi saran untuk diberi *hairspray* agar debunya tidak beterbangan. Ide tersebut kemudian disetujui dan dengan instruksi Mas Jejen, penulis bersama rekan membuat lapisan tekstur tambahan pada karung goni dengan kombinasi gesso, lem FOX, bubuk marmer, dan air. Kombinasi tersebut kemudian dikeringkan selama satu hari lalu di cat dengan campuran asturo warna hijau, kuning, coklat, merah, dan hitam. Melihat tanah hutan yang mengeras dan tidak berdebu, akhirnya *hairspray* hanya digunakan pada tanah yang gersang saja karena tidak dicat.



Gambar 3.6. Proses pembuatan tanah dari karung  
(Dokumentasi pribadi)

Sebelum tahap *animate*, studio Lanting bersama-sama membuat video referensi gerakan yang terlihat sulit untuk direalisasikan, seperti gerakan menari, orang buta berjalan, menarik tali, *pacing* meraba bonggol. Arunaya Gondhowiardjo atau yang lebih akrab dipanggil Kak Naya juga

membuatkan referensi animasi burung terbang dan mendarat, tarian Leleng, serta *dope sheet* untuk gerakan tarian dan menarik tali.



Gambar 3.7. Proses pembuatan video referensi  
(Dokumentasi pribadi)

Penulis bersama tim juga mulai melakukan tes *animate* agar dapat mengetahui jika ada komponen visual atau mekanisme aset yang kurang. Penulis selaku *animator*, rekan penulis selaku operator *Dragonframe* (software *stop-motion*) dan pengecek *dope sheet*, serta Mas Jejen selaku *director* dan membantu *animator*. Hasilnya ternyata ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti pembuatan penutup lampu dan *spotlight*, pakaian Leleng yang kurang menyatu dengan lingkungan, mekanisme karakter bayi yang ditarik, mekanisme Leleng muncul, dan komposisi *lighting* serta *greenscreen* yang digunakan. Setelah melewati masa revisi, akhirnya tahap produksi *shooting* dapat dimulai.

#### 1.3.1.2. Produksi

Setelah melewati masa tes *animating*, penulis yang awalnya kurang pengetahuan mengenai *timing* terutama dalam *stop-motion* perlahan-lahan mulai belajar dan mengenal aset-aset yang digunakan. Setiap *puppet* dan *props* yang harus digerakkan memiliki karakteristik tersendiri karena teknik

dan tenaga yang diperlukan untuk menggerakkannya berbeda-beda. *Fps* (*frame per second*) yang digunakan pada pembuatan IP ini tidak ditetapkan secara spesifik, normalnya menggunakan 10 *fps*, namun untuk beberapa *shot* utama dan jika memungkinkan beberapa *shot* lainnya menggunakan 12 *fps*. Berdasarkan instruksi Pak Firman yang lebih berpengalaman dalam bidang *stop-motion*, beliau lebih setuju untuk menganimasikan *shot* yang paling sulit dahulu. Setelah berdiskusi dan mencapai kesepakatan, penulis bersama tim memutuskan untuk langsung *animate* tarian Leleng dalam waktu dekat, namun jika gagal dapat dijadikan tes *animate* saja.

Akhirnya, penulis bersama tim ditambah dengan Pak Firman memulai *animate* adegan Leleng muncul dari bonggol. Dengan mekanisme panggung *styrofoam* dan diganjal dari bawah, Leleng dapat dimunculkan secara dramatis ditambah efek-efek debu dari tali karung yang dibuka. *Shot* ini memakan satu hari untuk dibuat.

Berikutnya, tim *stop-motion* membuat *shot* bonggol terbuka. Berdasarkan tes *animate* yang sudah dilakukan, *shot* ini cukup mudah diselesaikan namun tetap memakan waktu, sehingga juga membutuhkan satu hari.

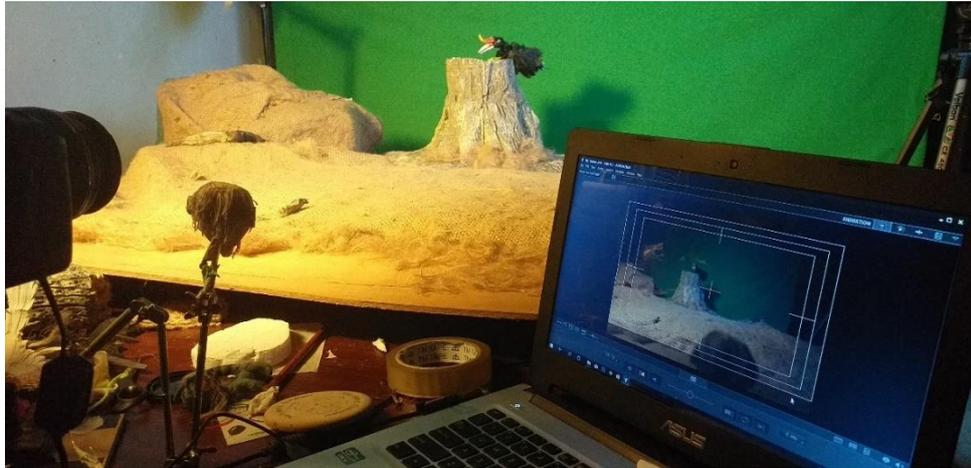


Gambar 3.8. Proses *shooting* Leleng keluar bonggol  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah melewati beberapa revisi, akhirnya tim penulis memulai adegan menari. Adegan menari cukup sulit dilakukan karena banyak aspek yang digerakkan, dari setiap gerakan badan, *base* yang diputar agar lebih dramatis, pakaian dari tali goni yang juga ikut digerakkan tertiuip angin, mulut Leleng yang bersenandung, hingga suasana tanah kering dimana banyaknya debu bergerak tertiuip angin. Adegan ini memakan waktu tiga hari dan menghasilkan sekitar 320 *frame*. Melihat hasilnya yang cukup memuaskan, kami memutuskan tarian ini memiliki kualitas yang cukup untuk digunakan.

Penulis juga mengalami situasi dimana harus menganimasikan gerakan yang harus dikalkulasi, namun tidak menggunakan *dope sheet*, contohnya gerakan Surda berjalan dan Leleng menarik tali. Tanpa panduan, terjadi perdebatan dalam menentukan jumlah *frame* hingga menimbulkan emosi yang harusnya tidak boleh muncul di studio profesional. Setelah beberapa jam Mas Jejen membiarkan penulis dan rekan saling emosi, akhirnya penulis mencapai titik tenang dan harus meredam emosi untuk mencapai kesepakatan. Hasilnya *shot* tersebut kurang maksimal dan membuat penulis sangat kecewa karena kurang profesionalnya penulis dalam bekerja.

Selain *shot* sulit, penulis bersama tim juga berhasil menyelesaikan beberapa *shot* pendek sebelum waktu magang selesai, seperti *shot* burung berkoak, bayangan burung bergerak, burung mendarat, *close-up* kepala Surda, Surda berjalan, Surda meraba bonggol, Surda mundur, dan *wide lens* suasana gurun. Dengan selesainya lima belas *shot* pada tanggal 30 September 2019, penulis bersama rekan pun menyelesaikan praktik magang di Lanting Animation yang ditutup dengan sesi *review sharing* selama magang.



Gambar 3.9. Proses shooting *wide lens* tanah gersang  
(Dokumentasi pribadi)

### 1.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama magang, penulis menemukan beberapa kendala terutama saat pembuatan IP “Leleng”. Terdapat beberapa peralatan yang tidak ada, yaitu *spotlight* untuk lampu, tutupan pada lampu untuk mengubah cahaya terang menggelap dan sebaliknya, serta panggung untuk Leleng.

Dalam prosesnya, juga terdapat beberapa kendala mekanisme dan visual dalam animasi *stop-motion*, seperti pembuatan bonggol yang terbuka perlahan, penambahan tekstur pada *environment*, dan pembuatan efek asap yang menyatu dengan warna tanah.

Penulis juga mengalami kendala saat *shooting*, yaitu beberapa gerakan yang membutuhkan *timing* yang tepat seperti Leleng menari, Leleng menarik tali dengan anggun namun rapuh, burung terbang dan mendarat ke tanah, orang buta yang berjalan dan mengambil anak bayi di tanah.

Selain teknis, terdapat juga kendala *teamwork*. Terjadi perdebatan hingga emosi ketika *shooting shot* yang tidak menggunakan *dope sheet* karena menurut penulis, *timing* yang diajukan kurang tepat dan terlalu cepat.

### 1.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dalam menghadapi peralatan yang belum ada, penulis, rekan, dan pembimbing cenderung membuatnya secara DIY, yaitu membuat efek lampu *spotlight* dengan gulungan kardus berbentuk tabung yang ditempel pada lampu, membuat tutupan lampu dengan *infraboard* yang bermetode seperti pintu geser untuk membuka dan menutup lampu secara perlahan, dan membuat panggung sederhana dengan *styrofoam* yang dilapis karung untuk menambahkan tekstur.

Untuk kendala mekanisme, Mas Jejen memberikan banyak ide baru yang akhirnya penulis coba aplikasikan pada pembuatan aset, seperti pembuatan bonggol bergerak dengan bahan *styrofoam* yang dipecah dan dibuat engsel pada dasarnya agar lebih mudah digerakkan. Menambahkan tekstur dengan mencampurkan gesso, bubuk marmer, lem PVAC/ lem FOX, dan air yang biasanya campuran tersebut digunakan sebagai pembuat tekstur timbul pada lukisan akrilik, namun kali ini diaplikasikan pada aset-aset *stop-motion*. Untuk pembuatan efek asap awalnya ingin menggunakan kapas isi bantal, namun karena warnanya yang kurang menyatu dengan tanah berbahan karung goni, penulis memberikan ide untuk menggunakan tali goni yang ikatannya dilepas agar berbentuk seperti debu dan berhasil, walaupun efek sampingnya banyak partikel tali yang tersebar dan harus menggunakan masker untuk menganimasikannya.

Sebelum memulai proses *shooting* tim penulis bersama pembimbing memutuskan untuk membuat video referensi dengan akting orang buta berjalan dan mengambil bayi serta lelung yang menarik tali. Untuk *shooting* burung dan tarian, kak Naya selaku animator utama di Lanting membuat animasi *lineart*-nya. Setelah hal-hal tersebut dilakukan, penulis dan rekan juga diajarkan membuat *dope sheet*, yaitu lembar untuk memastikan hal apa saja yang digerakkan dalam setiap *frame* dan dibuatkan oleh Kak Naya karena *dope sheet* Lelung cenderung cukup sulit dan hitungan *frame*nya harus tepat. *Dope sheet* tersebut dibuat untuk *shot* Lelung menari dan menarik tali.

*Dope sheet* yang dibuat oleh kak Naya hanya untuk *shot* yang sulit, sementara *shot* lainnya mengandalkan video referensi atau hanya membayangkan saja, hal ini membuat penghitungan *frame* menjadi kurang terukur namun jika

berhasil, gerakannya dapat menjadi lebih dinamis karena ide yang bermunculan di tengah *shooting*. Ketika penghitungan *frame* berbeda antara penulis dan rekan, terkadang emosi bermain dan perdebatan menjadi tidak sehat, Mas Jejen pun membiarkan kami dan hanya mengecek setiap beberapa waktu, karena hal ini merupakan dinamika studio untuk mencapai sesuatu yang lebih baik dan sebagai refleksi diri untuk lebih profesional nantinya. Solusi atas permasalahan ini yaitu penulis berusaha meredam ego agar tenang kembali dan mencapai persetujuan dengan rekan penulis. Penulis bersama rekan juga meminta maaf ketika *review* di akhir magang atas kurang profesionalnya penulis dalam bekerja yang mengakibatkan ada *shot* kurang maksimal dan Lanting menerima permintaan maaf tersebut dengan membagikan pengalaman serta solusinya juga ketika dinamika tersebut muncul.