

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

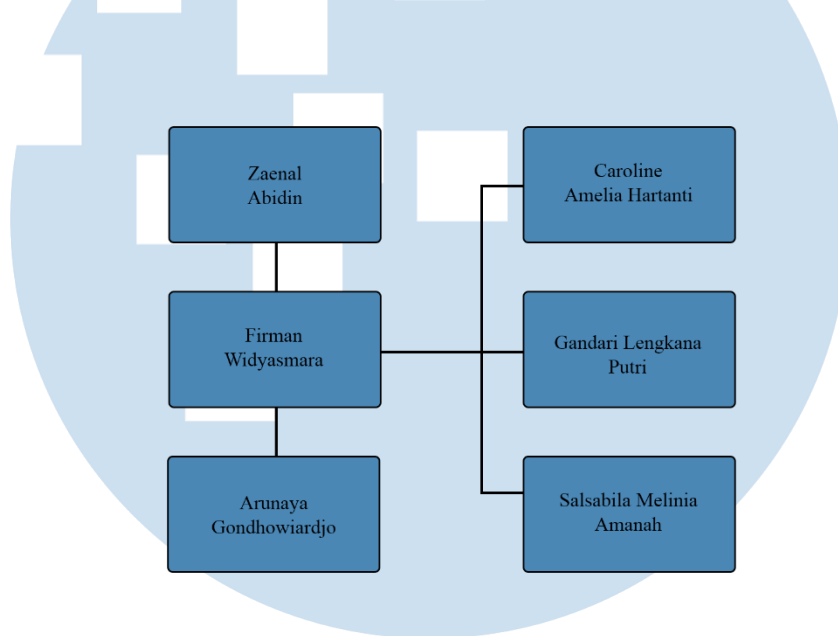
##### **3.1.1 Kedudukan**

*2D Generalist* merupakan seorang seniman yang bertanggung jawab untuk membuat karya menggunakan teknik animasi dan ilustrasi yang bersifat 2D. Sebagai *2D Generalist*, atau generalis 2D, di Lanting Animation, penulis dapat ditugaskan untuk membuat karya-karya seperti ilustrasi dan animasi demi keperluan *intellectual property* (hak milik intelektual), maupun keperluan jasa. Sebagian besar dari karya penulis selama bekerja di Lanting Animation dirancang oleh penulis mulai dari pembuatan *storyboard* atau membuat draft utama dari karya, hingga pascaproduksi. Namun, konsep, ide utama, cerita, dan tema dirancang oleh para supervisor. Supervisor pun bertanggung jawab untuk memberi revisi jika dibutuhkan. Akan tetapi, tidak selalu penulis yang membuat karya dari awal. Terkadang, penulis diminta untuk melanjutkan atau menyelesaikan sebuah karya yang telah dibuat, seperti *coloring* dari sebuah animasi, maupun *rendering*.

##### **3.1.2 Koordinasi**

Ada beberapa cara Lanting Animation mendapatkan pekerjaan. Cara yang pertama adalah dengan mendapatkan klien yang ingin menggunakan jasa studio untuk membuat sebuah karya animasi, dan yang kedua adalah untuk membuat proyek-proyek internal yang dibuat oleh para anggota Lanting Animation kepada anggota studio sendiri, terutama untuk mengembangkan dan memperbanyak hak milik intelektual studio (IP). Orang yang biasanya bertanggung jawab atas pembagian tugas-tugas di studio adalah Firman Widyasmara, yang biasa membalas surel dan/atau tawaran kerjasama dari pihak eksternal. Firman bertanggung jawab untuk membahas pekerjaan dan membuat persetujuan dengan klien jika ada yang ingin bekerjasama atau meminta jasa dari Lanting Animation. Namun, dalam masa-masa tidak ada

pekerjaan dari pihak eksternal, Lanting Animation dengan tujuan untuk mengembangkan hak milik intelektual studio. Alur kerja dari sebuah tugas pun disesuaikan setelah tujuan dan kerjaan sudah jelas dari semua pihak, kemudian Firman secara langsung memberi masing-masing tugas yang sesuai dengan divisi dan kemampuan kepada anggota Lanting Animation.

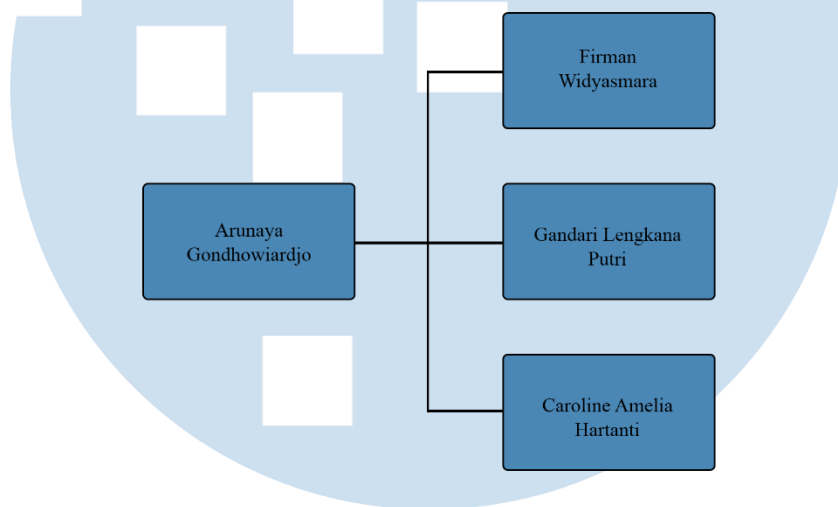


Gambar 3.1.2.1. Bagan Koordinasi Pekerjaan 1

(Lanting Animation Studio, 2021)

Selama menjalankan kegiatan magang di Studio Lanting Animation, sebagian besar dari cara perjalanan kerja, penulis berada di posisi yang berhubungan secara langsung dengan supervisornya, Firman Widyasmara. Karena Ia merupakan pendiri dari Lanting Animation, Firman juga mendapatkan tanggung jawab sebagai *managing director* yang berhubungan dengan pihak luar, kemudian menjadi perantara dari pihak tersebut dan anggota Lanting Animation, yang berarti Ia yang memberi tugas-tugas kepada para anggota yang terlibat pada proyek. Namun, Firman berjalan dengan membahas semua kegiatan dengan Arunaya dan Zaenal terlebih dahulu sebelum rencana dapat mulai dikerjakan. Sistem tersebut juga berlaku pada proyek internal. Firman biasa menginisiasikan sebuah ide untuk proyek yang akan dikerjakan oleh para anggota Lanting Animation. Setelah Ia

membahas keberlangsungan proyek dengan Arunaya dan Zaenal, Firman kemudian memberi penjelasan ide-ide kepada para anggota magang. Lalu selama proyek berlangsung, para anggota magang dapat memberi *update* atau meminta revisi dari Firman secara langsung. Namun, selama penulis melakukan kegiatan magang di Lanting Animation, penulis pun mengalami sebuah alur kerja yang sedikit berbeda saat mengerjakan proyek film pendek.



Gambar 3.1.2.2. Bagan Koordinasi Pekerjaan 2  
(Lanting Animation Studio, 2021)

Saat Lanting Animation mengadakan sebuah proyek internal yang berupa film pendek, penulis dapat membantu dalam produksi film tersebut. Penulis diberi tugas untuk melengkapi pewarnaan beberapa shot yang telah dibuat sebelumnya oleh *lead animator*, yaitu Arunaya Gondhowiardjo. Ia bukan hanya sebagai *lead animator*, tetapi Ia juga menjadi *lead* proyek tersebut, maka itu penulis berhubungan secara langsung dengan Arunaya. Arunaya yang menentukan arah cerita tersebut, dan Ia juga yang menentukan teknik animasi yang dipakai dalam proyek tersebut. Tugas penulis adalah untuk mengikuti teknik yang telah diajarkan oleh Arunaya supaya animasi tersebut tetap terlihat konsisten. Jika ada revisi atau kesusahan pun, penulis dapat langsung bertanya kepada Arunaya.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Tugas dan Uraian Kerja Magang

No.	Minggu	Pekerjaan	Keterangan
1.	Minggu ke-1 (14 Juni—18 Juni)	- Dailies	- Membuat berbagai macam karya menggunakan teknik apa saja (ilustrasi maupun animasi) yang kemudian di- <i>upload</i> di akun Instagram resmi Lanting Animation untuk mengembangkan <i>Intellectual Property</i> studio tersebut.
2.	Minggu ke-2 (21 Juni—25 Juni)	- Dailies - Artwork Perpisahan - Pelatihan Clip Studio Paint	- Membuat karya ilustrasi digital maupun animasi 2D yang bertema untuk diunggah di media sosial resmi Lanting Animation. - Membuat sebuah ilustrasi digital sebagai hadiah perpisahan dua anggota magang. - Belajar cara menggunakan software Clip Studio Paint, serta cara membuat

			animasi di software tersebut.
3.	Minggu ke-3 (28 Juni—2 Juli)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HOME</li> <li>- Dailies</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mewarnai shot 56, hingga 62 dari salah satu animasi yang sedang dalam proses produksi di Lanting Animation, yang berjudul <i>Home</i>.</li> <li>- Membuat karya-karya ilustrasi maupun animasi 2D sesuai dengan tema yang diberikan.</li> </ul>
4.	Minggu ke-4 (5 Juli—9 Juli)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selamat Pagi, Ibu (animasi kolaborasi)</li> <li>- Post Hari Raya Idul Adha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas proyek baru untuk dijadikan proyek kolaborasi antara anggota-anggota Lanting Animation, serta menentukan cerita yang akan diangkat.</li> <li>- Membuat animasi pendek sambutan Hari Raya Idul Adha 2021.</li> </ul>
5.	Minggu ke-5 (12 Juli—16 Juli)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Post Hari Raya Idul Adha</li> <li>- Dailies</li> <li>- Selamat Pagi, Ibu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan animasi pendek sambutan Hari Raya Idul Adha 2021.</li> <li>- Membuat karya dengan tema-tema yang ditentukan untuk minggu tersebut.</li> <li>- Membuat konsep dari</li> </ul>

			cerita untuk masing-masing tokoh dalam proyek animasi kolaborasi.
6.	Minggu ke-6 (19 Juli—23 Juli)	- Selamat Pagi, Ibu	- Membuat <i>rough draft</i> animasi untuk adegan tokoh ‘kakak’ dalam proyek kolaborasi.
7.	Minggu ke-7 (26 Juli—30 Juli)	- Selamat Pagi, Ibu	- Menyelesaikan <i>keyframe</i> yang digunakan untuk adegan tokoh kakak, kemudian melakukan <i>clean up lineart</i> dari <i>keyframe-keyframe</i> tersebut.
8.	Minggu ke-8 (2 Agustus—6 Agustus)	- Selamat Pagi, Ibu - Dailies	- Melanjutkan pembuatan <i>lineart</i> untuk adegan tokoh kakak dalam <i>Selamat Pagi, Ibu</i> . - Membuat karya individu sesuai dengan tema <i>Dailies</i> yang diberi pada hari-hari tertentu.
9.	Minggu ke-9 (9 Agustus—13 Agustus)	- Dailies - Post Hari Pramuka	- Membuat ilustrasi dan/atau animasi individu sesuai dengan tema yang diberi. - Membuat karya ilustrasi untuk menyambut Hari Pramuka 2021 yang kemudian diunggah di

			media sosial Lanting Animation.
10.	Minggu ke-10 (16 Agustus—20 Agustus)	- Selamat Pagi, Ibu	- Menyelesaikan <i>lineart</i> dan <i>clean up</i> untuk pergerakan animasi adegan tokoh kakak dalam proyek animasi kolaborasi.
11.	Minggu ke-11 (23 Agustus—27 Agustus)	- Selamat Pagi, Ibu - Dailies	- Mulai proses mewarnai ( <i>coloring</i> ) adegan tokoh kakak dalam animasi kolaborasi. - Membuat karya ilustrasi dan/atau animasi per hari sesuai dengan tema yang ditentukan.
12.	Minggu ke-12 (30 Agustus—3 September)	- Selamat Pagi, Ibu - Dailies	- Melanjutkan <i>coloring</i> pada animasi tokoh kakak dalam proyek animasi kolaborasi. - Membuat karya ilustrasi dan/atau animasi digital sesuai dengan tema yang diberi untuk kegiatan <i>dailies</i> .
13.	Minggu ke-13 (6 September—10 September)	- Dailies - Facebook Cover	- Membuat karya ilustrasi dan/atau animasi digital sesuai dengan tema yang diberi untuk kegiatan <i>dailies</i> .

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat ilustrasi 2D digital yang menggambarkan “belajar bersama” untuk dijadikan <i>banner Group Cover, Page Cover, dan Profile Picture</i> di akun Facebook resmi Lanting Animation.</li> </ul>
14.	Minggu ke-14 (13 September—17 September)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Facebook Cover</li> <li>- Selamat Pagi, Ibu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyelesaikan tugas Facebook <i>Page Cover, Group Cover, dan Profile</i>.</li> <li>- Menyelesaikan bagian tokoh ‘kakak’ untuk proyek kolaborasi <i>Selamat Pagi, Ibu</i>.</li> </ul>

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama menjalankan kegiatan magang di Lanting Animation Studio, penulis dapat mengerjakan beberapa macam pekerjaan. Namun, karena terjadinya beberapa kendala untuk mendapatkan klien, semua kegiatan yang dikerjakan oleh penulis di masa 450 jam pertama sebagai anggota magang merupakan proyek-proyek internal yang dirancang oleh Lanting Animation sendiri. Maka itu, penulis ingin membahas mengenai tiga proyek internal terbesar yang dikerjakan oleh penulis, yaitu *Dailies, HOME*, dan animasi kolaborasi antar anggota Lanting Animation yang berjudul *Selamat Pagi, Ibu*. Lebih tepatnya peran generalis 2D dalam mengerjakan tugas-tugas tersebut yang membantu mengembangkan hak milik intelektual studio.



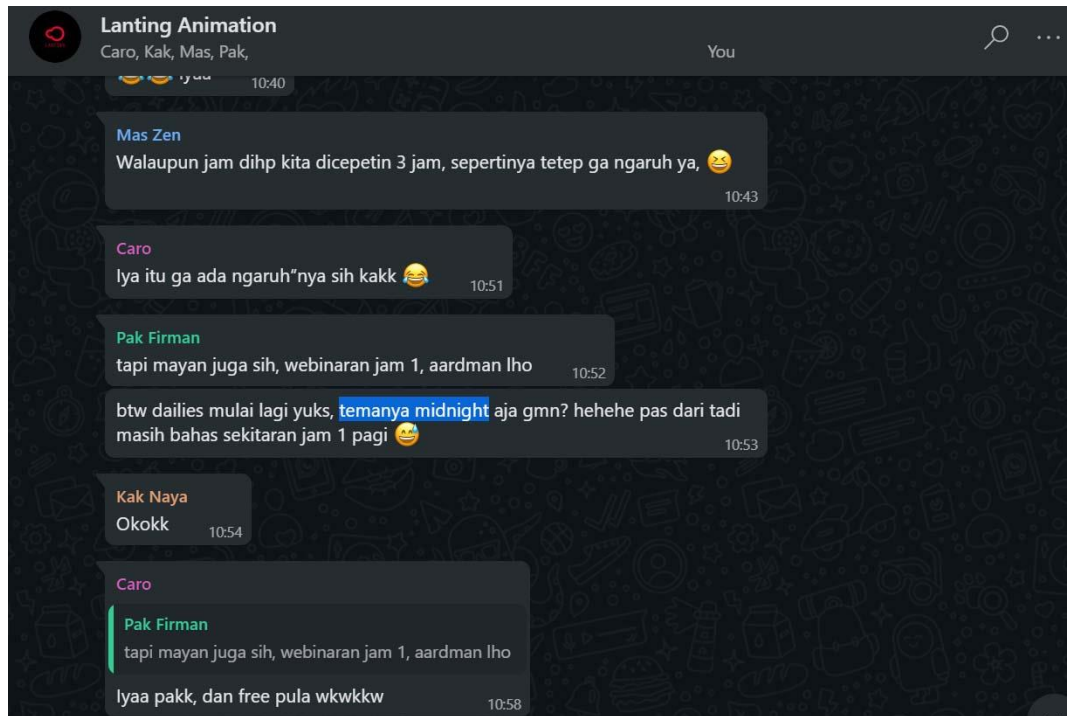
### 3.2.2.1 Dailies

*Dailies* merupakan sebuah judul atau sebutan untuk salah satu kegiatan internal yang diadakan oleh Lanting Animation Studio. Kegiatan ini diberi kepada para anggota Lanting Animation untuk membuat karya masing-masing yang kemudian akan di-*upload* atau diunggah ke akun media sosial resmi dari Lanting Animation, terutama di aplikasi *Instagram*. Setiap hari, penulis, serta anggota-anggota magang lainnya, diberi sebuah tema atau judul yang kemudian akan dijadikan sebuah karya. Firman Widyasmara, selaku supervisor dan penemu Lanting Animation, memiliki tanggung jawab untuk membuat tema yang berbeda setiap hari, lalu tugas penulis adalah untuk membuat sebuah karya yang berhubungan dengan tema yang diberi, dan dikumpulkan pada akhir hari. Teknik yang digunakan untuk membuat masing-masing karya dibebaskan sesuai dengan kemauan masing-masing anggota. Namun, diutamakan menggunakan platform 2D, atau *stop-motion*. Penulis pun paling sering menggunakan teknik ilustrasi dan animasi 2D yang bersifat digital untuk membuat karya-karya *dailies*. Akan tetapi, penulis juga dapat membuat karya yang berifat tradisional, tergantung kepada temanya. Salah satu contoh dari kegiatan *dailies* yang dikerjakan oleh penulis adalah *dailies* ke-7 yang bertema “*Midnight*” yang penulis buat sebagai karya digital *loop animation 2D frame-by-frame*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 1. Perancangan Produksi

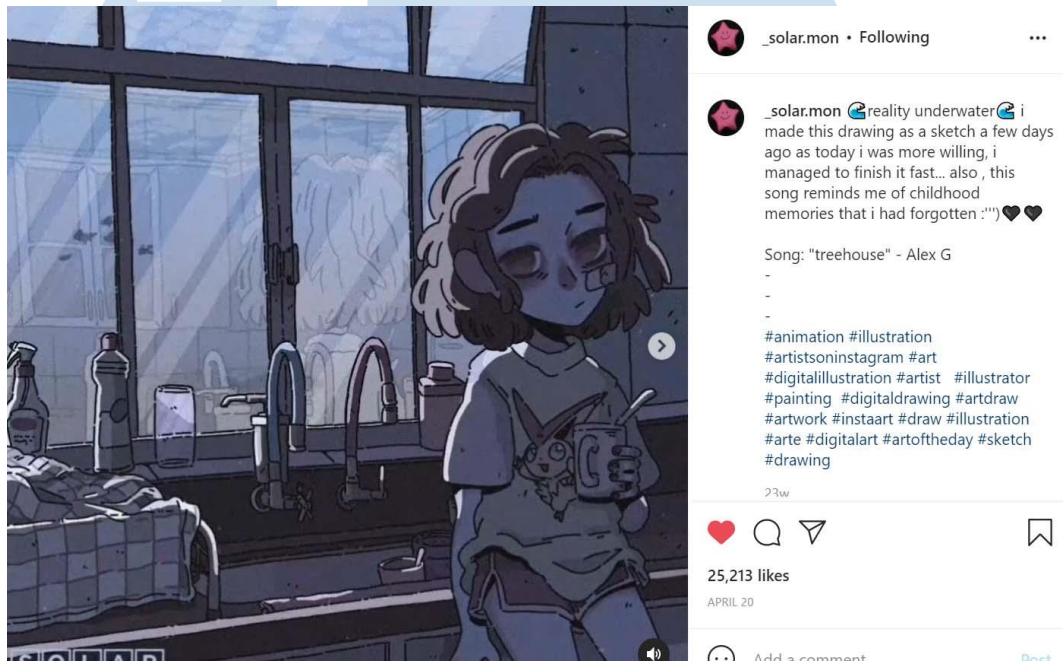


Gambar 3.2.2.1.1. Pemilihan Tema Untuk Dailies Ke-7  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setiap hari, supervisor penulis mengabarkan di grup *Whatsapp* studio mengenai tema yang akan diangkat untuk dijadikan *dailies* pada hari itu. Biasanya, tema juga ditentukan secara spontan, tanpa perencanaan terlebih dahulu. Kebetulan, pada pagi itu, grup *Whatsapp* studio sedang membahas tentang kegiatan yang dapat dilakukan saat menunggu jam subuh. Maka itu, Firman, supervisor penulis, mencetuskan untuk menggunakan “*Midnight*” atau “tengah malam” sebagai tema *dailies* pada hari itu. Dari situ, penulis, bersama anggota-anggota Lanting Animation lainnya, dibebaskan untuk membuat karya macam apa saja menggunakan teknik yang bebas, mau itu animasi, ilustrasi, 2D, *stop-motion*, dan lain segalanya.

Untuk karya *dailies* yang bertema “*Midnight*,” penulis memutuskan untuk membuat sebuah karya animasi 2D *frame-by-frame* yang bersifat *looping*, atau berulang-ulang. Penulis pun berencana untuk menggunakan *software Adobe Photoshop CC 2018* untuk membuat karya tersebut. Setelah

menentukan teknik dan medium yang akan digunakan untuk membuat *dailies* tersebut, penulis mulai mencari ide-ide dan referensi untuk menjadi basis dari karya yang ingin dibuat oleh penulis. Untuk melakukan hal tersebut, penulis mulai mencari referensi karya dari aplikasi *Instagram* dan melihat akun-akun seni digital.



Gambar 3.2.2.1.2. Karya @\_solar.mon di *Instagram* yang Dijadikan Referensi Animasi (Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis mendapatkan referensi dari akun *Instagram* @\_solar.mon untuk membuat animasi *looping* pendek. Akun tersebut dibuat oleh seorang seniman yang sering membuat visual animasi 2D pendek yang berulang-ulang, disertakan dengan sebuah cuplikan lagu yang berdurasi kurang dari 1 menit. Penulis ingin membuat sebuah hal seperti ini, tetapi karena takut kena hak cipta, penulis berencana untuk tidak menggunakan lagu dalam karyanya yang akan diunggah di akun media sosial resmi Lanting Animation.

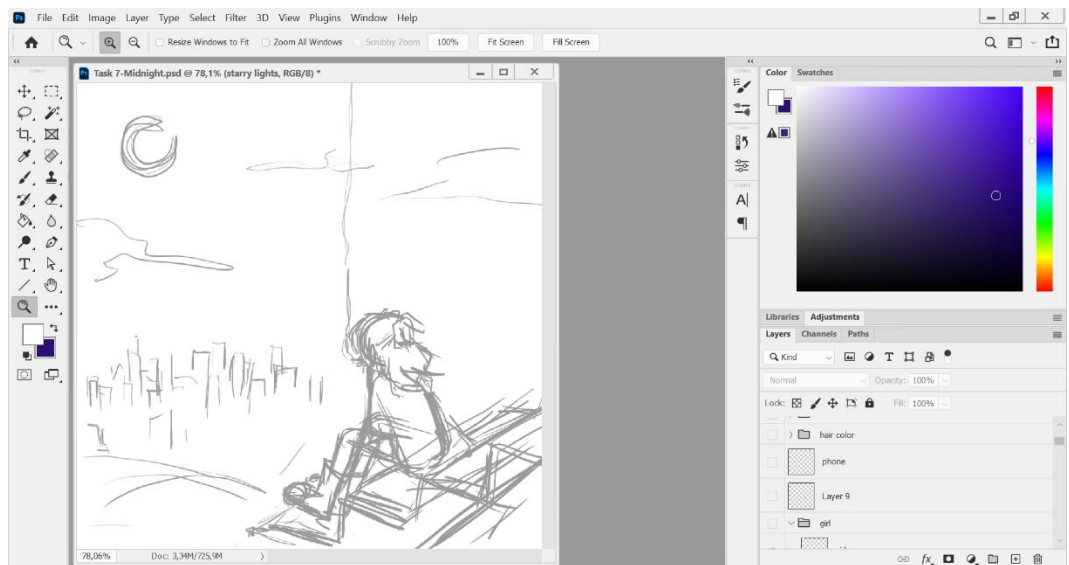


Gambar 3.2.2.1.3. Karya @amidst.silence di Instagram yang Dijadikan Referensi *Color Palette* (Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah mendapatkan referensi karya yang ingin dibuat, penulis kemudian mencari referensi palet warna (*color palette*) yang akan digunakan. Emosi yang ingin diangkat oleh penulis adalah perasaan “melankolis,” karena konsep karya yang ingin dibuat oleh penulis adalah seorang yang sedang berbicara dengan pihak kedua melalui telepon genggam, dan mengangkat *mood* kesepian, tetapi tidak sendiri, seakan-akan tokoh dalam karya sedang merasakan perasaan “kangen,” tetapi tidak sedih. Maka itu, dengan dukungan warna gelap dari warna-warna malam, penulis akhirnya menggunakan palet warna ungu-biru-pink yang diambil dari salah satu karya @amidst.silence di Instagram.

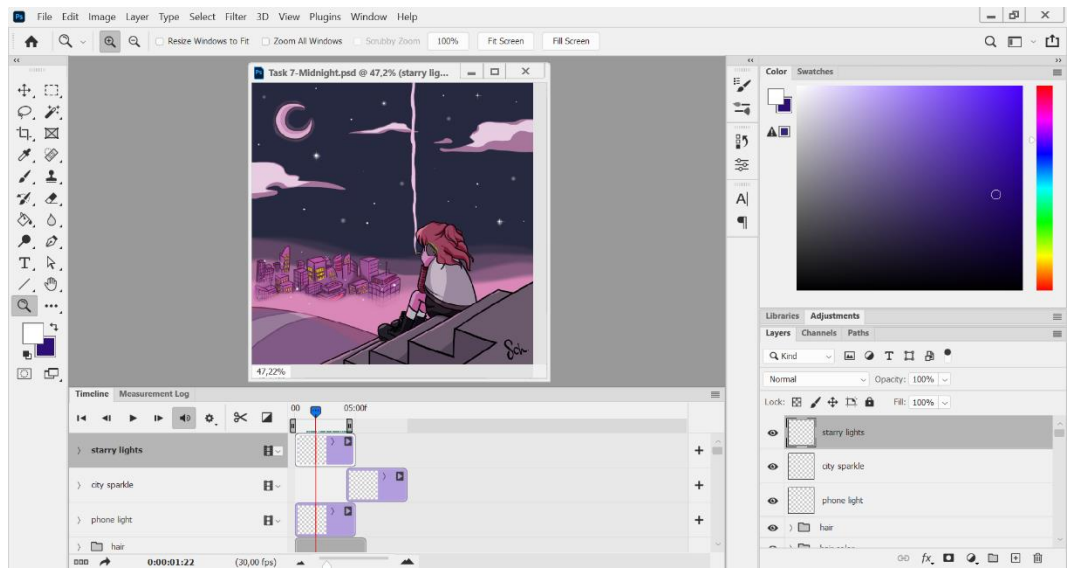
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2. Produksi



Gambar 3.2.2.1.4. Sketsa Awal Karya *Dailies Ke-7* yang Bertema “Midnight”  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

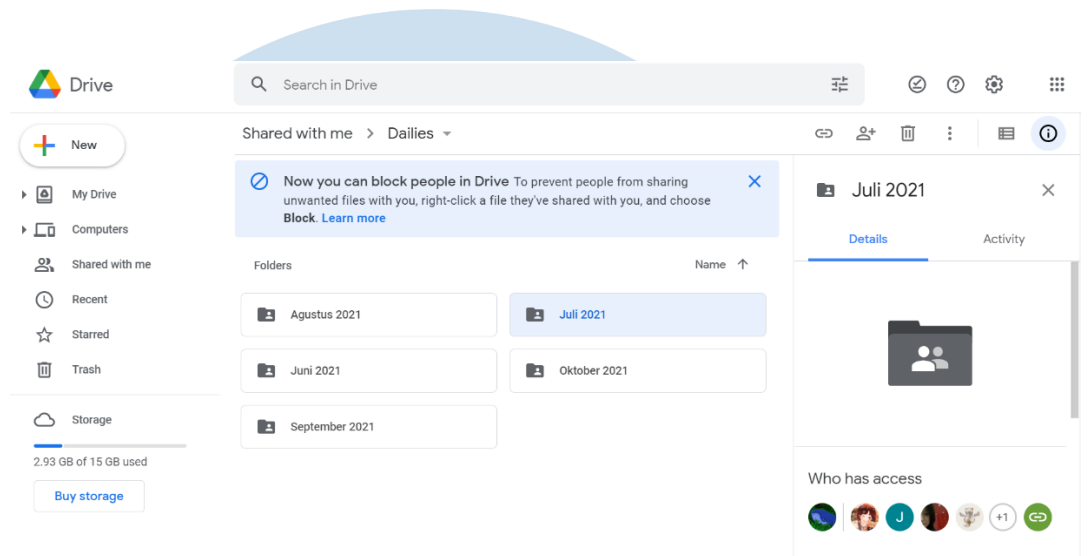
Setelah mendapatkan semua referensi yang dibutuhkan, penulis kemudian mulai proses produksi, yang diawali dengan pembuatan sketsa kasar dari bentuk-bentuk yang digunakan untuk membuat gambar besarnya. Setelah sudah yakin dengan sketsa dan penempatan dari segala hal yang berada dalam gambar tersebut, penulis kemudian membuat *lineart* dengan menggunakan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Setiap *lineart* dari objek yang dibuat dilakukan pada lapisan, atau *layer*, yang berbeda supaya penulis lebih mudah untuk memanipulasikannya, apa lagi saat langkah menganimasikan objek-objek tertentu. Sama dengan proses pewarnaan yang dilakukan setelah semua *lineart* yang dibutuhkan sudah lengkap. Dengan menggunakan palet warna yang telah diambil dari referensi sebelumnya, penulis mewarnai karya sesuai dengan konsep dan *mood* yang ingin diangkat pada karya tersebut.



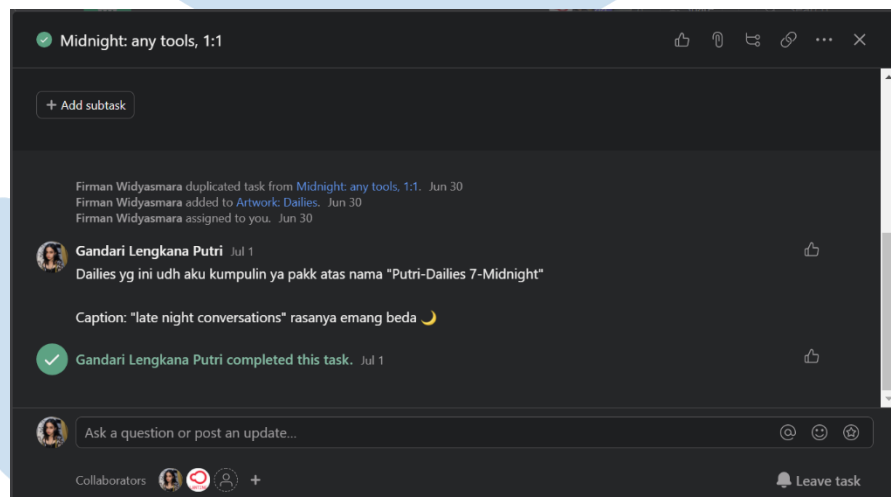
Gambar 3.2.2.1.5. Proses Animasi *Dailies* Ke-7 yang Bertema “Midnight”  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Saat ilustrasi sudah berhasil diwarnai dengan warna-warna yang tepat, karya tersebut mulai dianimasikan. Dengan menggunakan fitur *timeline* yang telah disediakan dari software *Photoshop CC 2018*, penulis mulai menganimasikan masing-masing objek yang perlu dianimasikan. Demi mengikuti cerita yang diangkat dalam ilustrasi tersebut, yaitu seorang perempuan yang sedang menyendiri di tengah malam sambil menelepon seseorang dan melihat ke arah kota yang mengkilap, penulis mengambil kesempatan ini untuk menganimasikan rambut tokoh, asap rokok, awan-awan, serta kedap-kedip lampu kota dan bintang. Penulis menganimasikannya selama 4 detik, dengan menggunakan 30 fps (*frames per second*). Namun, karena kendala waktu yang tidak cukup untuk menyelesaikan animasi tersebut sebelum *deadline*, penulis memutuskan untuk mengumpulkan 1 *frame* ilustrasi dari karya saja.

### 3. Pascaproduksi



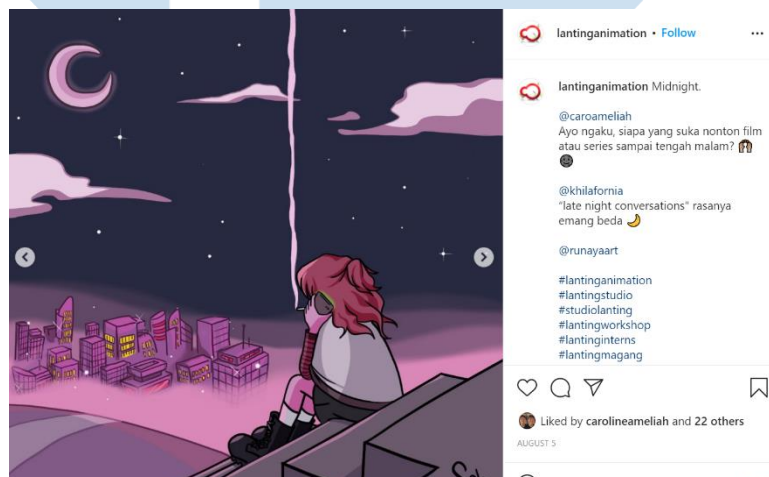
Gambar 3.2.2.1.6. Halaman *Google Drive* Pengumpulan Tugas *Dailies* Lanting Animation Studio (Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 3.2.2.1.7. Halaman Tugas *Dailies-Midnight* yang Telah Dicentang Selesai, Beserta dengan *Caption* Karya (Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah memilih *frame* yang ingin dikumpulkan sebagai karya ilustrasi *dailies* ke-7, penulis mengeksport karya tersebut sebagai format JPEG (jpg) dengan kualitas tinggi, menggunakan ukuran kanvas 1080 x

1080. Penulis kemudian mengunggah karya tersebut ke dalam *Google Drive* resmi studio yang digunakan sebagai tempat pengumpulan tugas-tugas *dailies* yang telah dikerjakan. Karena *dailies* tersebut dibuatnya pada bulan Juli 2021, penulis mengumpulkannya pada folder yang memiliki nama demikian dengan nama *file* “Putri-Dailies 7-Midnight.” Setelah mengumpulkan file tersebut di *Google Drive* Lanting Animation, penulis memasuki *website* yang digunakan oleh para anggota Lanting Animation untuk melihat semua kegiatan dan tugas-tugas yang diberi bernama *Asana*. Di laman tersebut, penulis mencentang bagian tugas *Dailies-Midnight* dan membuat sebuah *caption* yang akan digunakan pada saat karya diunggah di *Instagram* untuk memastikan bahwa penulis sudah menyelesaikan dan mengumpulkan tugas tersebut, hingga supervisor dapat mengecek dan mengunduh karya yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 3.2.2.1.8. Post Instagram *Dailies* Ke-7  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Pada hari berikutnya, supervisor penulis, Firman Widyasmara, akan kemudian mengunduh karya-karya yang telah dikumpulkan sehari sebelumnya dan membuat sebuah koleksi dari tema tersebut yang kemudian akan diunggah di halaman *Instagram* resmi Lanting Animation Studio, yaitu @lantinganimation. Unggahan karya-karya tersebut digabung menjadi



sebuah *post* di *Instagram* yang dapat dilihat oleh umum. *Post* tersebut diawali dengan sebuah *thumbnail* atau gambar utama yang berupa judul dari koleksi karya tersebut, yaitu “*Midnight*,” dan orang-orang yang melihat dapat menggeser ke kiri beberapa kali untuk melihat semua karya yang telah dibuat oleh para anggota studio mengenai tema tersebut. Bukan hanya itu, tetapi *caption* yang telah dibuat oleh masing-masing anggota pun dimasukkan di *post* tersebut beserta dengan nama-nama pembuat karya.

Unggahan karya *Dailies* ke dalam halaman *Instagram* resmi Lanting Animation menjadi salah satu mengembangkan IP atau *intellectual property* yang dimiliki studio. Dengan adanya kegiatan *Dailies*, Lanting Animation dapat terus mempromosikan karya dan ketrampilan para anggota perusahaan di media sosial yang dapat diakses oleh umum. Bukan hanya itu, tetapi dengan bantuan *Dailies*, kehadiran Lanting Animation di mata publik dapat terlihat lebih aktif dari sebelumnya yang dapat menarik perhatian lebih oleh orang-orang yang sebelumnya tidak mengetahui tentang Lanting Animation. Melihat pengaruh aktivitas *Dailies* pada *intellectual property* Lanting Animation di media sosial, sebagai generalis 2D, penulis dapat memperbanyak variasi karya yang dapat dibuat untuk aktivitas tersebut untuk mengembangkan gaya kesenian Lanting Animation lebih jauh lagi dengan menggunakan teknik-teknik yang bervariasi pada setiap karya *Dailies* yang dibuat.

### **3.2.2.2 HOME**

Akibat dari terjadinya pandemi COVID-19, Lanting Animation mengalami beberapa penundaan untuk menyelesaikan beberapa proyek internal yang sedang dikerjakan oleh studio, terutama proyek pembuatan film pendek. Namun, adanya sebuah film pendek dari Lanting Animation yang tetap berjalan untuk produksi. Proyek tersebut merupakan sebuah film pendek yang berjudul *HOME*. Film pendek ini merupakan sebuah film animasi 2D yang menggunakan gaya artistik sederhana atau minimalis. Proyek tersebut juga dipimpin oleh *Lead Animator* Lanting Animation, Arunaya Gondhowiardjo, dengan bantuan supervise oleh Firman Widyasmara.

*HOME* merupakan sebuah film pendek animasi yang menceritakan tentang seorang anak orangutan yang terpisah dari orang tuanya saat habitatnya mengalami kebakaran. Setelah kejadian tersebut, anak orangutan pun dibawa ke sebuah fasilitas perlindungan orangutan untuk diselamati, dan tinggal di fasilitas tersebut dengan orangutan-orangutan lain hingga ia besar. Pada awalnya, *HOME* direncanakan untuk menjadi sebuah film dokumenter yang menceritakan kehidupan seorang anak orangutan yang dibesarkan di sebuah fasilitas perlindungan orangutan. Namun, para pembuat film merasa adanya sebuah halangan untuk menjadi objektif jika membuat dokumenter. Alasan yang sama pun menjadi halangan untuk membuat film fiksi yang bersifat naratif karena susahnyanya untuk mengerti perasaan orangutan tersebut tanpa terpengaruh oleh sudut pandang manusia. Maka itu, pada akhirnya, para pembuat film setuju untuk membuat sebuah film puitis dengan menggunakan syair dari sebuah puisi tentang menyelamatkan orangutan.

Karena proses animasi untuk film *HOME* hanya dikerjakan oleh satu orang, penulis diberi tugas untuk membantu mewarnai *shot-shot* yang belum sempat diwarnai oleh animator utama, yaitu shot 56 hingga 62. *Shot-shot* tersebut merupakan adegan transisi orangutan saat masih bayi, hingga menjadi dewasa. Penulis diberi kuas dan palet warna yang persis dengan apa yang digunakan oleh Lead Animator supaya gaya pewarnaan tetap konsisten sepanjang film. Bukan hanya itu, tetapi penulis juga menyesuaikan teknik pewarnaan adegan-adegan yang diberi supaya terlihat hampir sama persis dengan yang sudah dikerjakan. Setelah melakukan pewarnaan dari *shot-shot* tersebut, penulis mengabarkan kepada Lead Animator mengenai progresnya dan bertanya mengenai perlunya ada revisi atau tidak. Kemudian, setelah *shot-shot* tersebut sudah difinalisasikan, penulis kemudian mengekspor dan merender video supaya dapat dikomposisikan dengan adegan-adegan lainnya.

1. Perancangan Produksi

Proses diawali dengan pembahasan bahwa Lanting Animation sedang dalam proses pembuatan film pendek yang sudah dalam produksi sejak awal pandemi. Namun, karena banyak terjadinya halangan, seperti

kekurangan anggota, dan hambatan proses memfinalisasikan arah cerita, film tersebut belum dapat diselesaikan. Akan tetapi, menurut anggota Lanting sendiri, produksi film tersebut sudah mencapai sekitar 70-80% penyelesaian, karena *lineart* dari animasi tersebut sudah selesai, tetapi pewarnaan belum lengkap. Maka itu, *Lead Animator*, Arunaya, yang memimpin proyek tersebut, meminta bantuan penulis dan anggota magang lainnya untuk mewarnai sisa adegan yang belum sempat diwarnai.

*Shot-shot* yang belum sempat diwarnai adalah *shot* 56, hingga *shot* 71. Karena jumlah *shot* yang lumayan banyak, penulis, bersama dengan kolega magangnya, yaitu Caroline, setuju untuk membagi tugasnya menjadi dua. Penulis dapat tugas untuk mewarnai *shot* dari 56, hingga 62. Setelah diberi *shot-shot* tersebut dari Arunaya, para anggota magang pun diberi *color palette* dan *brush* yang digunakan selama produksi animasi tersebut berlangsung. Arunaya memberi para anggota magang warna dan kuas yang sama supaya pengerjaan coloring dapat tetap terlihat konsisten dengan adegan-adegan yang sudah dikerjakan sebelumnya.

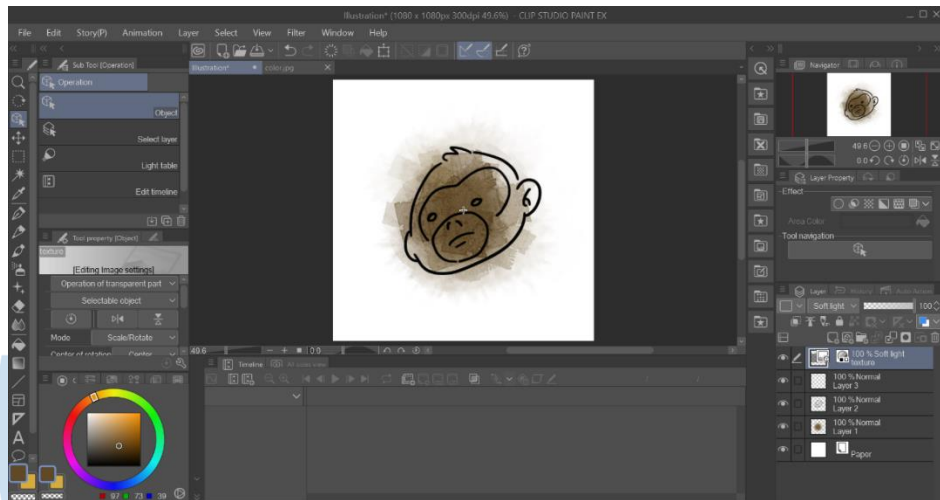


Gambar 3.2.2.2.1. *Color Palette* yang Digunakan Untuk Animasi Pendek

“HOME”

(Lanting Animation Studio, 2021)

## 2. Produksi



Gambar 3.2.2.2.2. Teknik Pewarnaan untuk Animasi Pendek “HOME”  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Dengan palet warna dan set kuas yang telah diberi oleh *Lead Animator*, penulis diarahkan untuk mewarnai adegan-adegan yang diberi dengan cara yang sederhana, ringan, dan berantakan dengan sengaja. Teknik ini digunakan untuk mewarnai animasi pendek ini supaya cocok dengan gaya animasinya yang cenderung sederhana, mudah, dan terlihat seperti gaya buku gambar anak-anak. Alasan mengapa Lanting Animation memilih gaya ini untuk digunakan dalam film pendek *HOME* adalah karena para pembuat film ingin memberi sebuah kesan yang polos kepada tokoh orangutan dalam film, serta penonton yang akan menyaksikan film ini. Hal ini pun didukung oleh alur cerita film yang menceritakan dari masa kecil seekor orangutan, dan perjalanannya hingga dewasa.

Adegan orangutan berjalan dari bayi hingga dewasa, merupakan satu adegan transisi yang dikerjakan oleh penulis. Warna yang digunakan pula berubah seiring dengan pertumbuhan orangutan tersebut. Saat ia masih kecil, warna dari bulunya merupakan coklat muda, dan penulis mewarnainya dengan menggunakan tekanan kuas yang lebih ringan. Sedangkan, saat orangutan membesar, tekanan kuas tambah keras, hingga warna terlihat lebih gelap dan jelas, tetapi tidak yang beda secara drastic supaya penonton masih dapat ketahui bahwa itu adalah orangutan yang

sama. Karena animasinya sudah dibuat oleh Arunaya, penulis hanya perlu mengikuti dan mewarnai dalam garis yang telah disediakan, tanpa perlu merubah apa-apa secara drastis.

### 3. Pascaproduksi

Setelah mewarnai adegan yang ditugaskan kepada penulis, penulis meminta revisi terlebih dahulu kepada *Lead Animator*, yaitu Arunaya. Setelah melihat *preview* dari apa yang telah penulis kerjakan dan sudah cukup puas dengan hasil tersebut, penulis akhirnya aman untuk berlanjut ke langkah terakhir. Langkah terakhir setelah *shot-shot* telah selesai diwarnai yang dimaksud adalah untuk mengeksport setiap *shot* menjadi *PNG SEQUENCE* yang kemudian akan dimasukkan ke dalam *software Adobe After Effects CC 2021*, untuk dirender menjadi format MOV, yaitu sebuah format video yang berukuran besar, tetapi mempertahankan kualitas yang bagus. Setelah *shot 52* sampai *62* dirender menjadi video MOV, penulis mengunggah video-video tersebut ke dalam *Google Drive* untuk film pendek tersebut untuk dikumpulkan. Setelah dikumpulkan, *-shot-shot* tersebut akan dikomposisikan oleh Arunaya pada saat proses pasca produksi nanti.

Sebagai salah satu proyek internal Lanting Animation yang cukup penting bagi perusahaan, HOME memiliki banyak tujuan untuk kedepannya, seperti dimasukkan ke dalam festival film. Namun, karena anggota yang mengerjakan proyek tersebut termasuk sedikit, Lanting Animation memerlukan bantuan lebih dari para anggota magang untuk menyelesaikan tahap produksi animasi tersebut, supaya dapat dibawa ke tahap pasca produksi. Karena konsep dan teknik pewarnaan sudah ditentukan oleh Arunaya, selaku pemimpin proyek ini, tugas penulis sebagai generalis 2D adalah untuk berusaha untuk menyesuaikan teknik pewarnaan tersebut supaya animasi tetap konsisten dari awal hingga akhir seperti yang telah dijelaskan. Oleh karena itu, dengan adanya generalis 2D yang dapat bekerja sebagai *color artist* dan menyesuaikan warna dengan konsep yang telah diberi, proses produksi animasi HOME dapat berjalan dengan lebih cepat dan mendekati pencapaian target publikasi film.

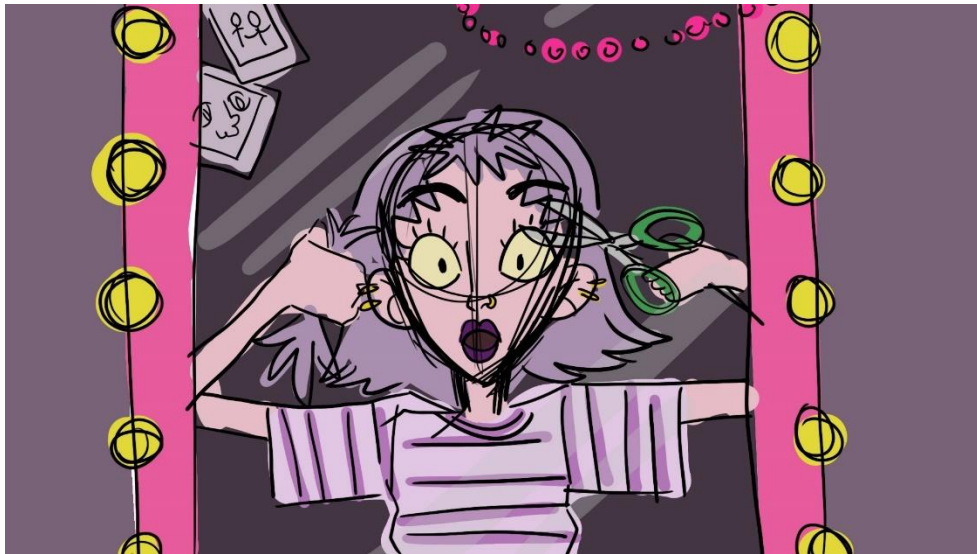
### **3.2.2.3 Selamat Pagi, Ibu**

*Selamat Pagi, Ibu* merupakan sebuah proyek internal yang memiliki tujuan untuk memamerkan kemampuan dan gaya animasi para anggota Lanting Animation. Proyek tersebut dirancang sebagai sebuah animasi pendek yang dibagi menjadi 5 cerita yang saling bersambung. Animasi pendek tersebut menceritakan tentang sebuah keluarga yang sedang melakukan kegiatan masing-masing dalam masa pandemi COVID-19. Keluarga ini terdiri dari seorang bapak, seorang anak perempuan, seorang adik laki-laki, seorang nenek, dan seorang ibu. Karena latar dari cerita ini berlangsung saat pandemi, kegiatan yang dilakukan para anggota keluarga ini terjadi di satu rumah atau di halaman rumah mereka, kecuali sang ibu yang sedang dirawat di rumah sakit. Namun, walaupun tokoh ibu berada di rumah sakit, bukan berarti cerita tersebut menyedihkan, melainkan menunjukkan sisi kesenangannya memiliki keluarga yang saling sayang.

Sejak pandemi COVID-19 ini yang berlangsung dari tahun 2019, hidup tentunya menjadi sangat berat dan penuh dengan kesedihan. Maka itu, Lanting Animation memutuskan untuk membuat sebuah cerita yang ringan dan membangkitkan semangat untuk menunjukkan kesenangan-kesenangan kecil yang dapat terjadi di masa pandemi. Maka itu, para anggota Lanting Animation ditugaskan untuk memikirkan sebuah kegiatan yang dapat membuat seorang bahagia dengan cepat untuk masing-masing tokoh dalam cerita. Penulis dapat bagian untuk membuat cerita untuk kakak perempuan, dan penulis memutuskan untuk menganimasikan tokoh tersebut memotong rambutnya sendiri dan puas dengan hasilnya, dan membuatnya senang.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 1. Perancangan Produksi



Gambar 3.2.2.3. Konsep Awal Tokoh Kakak dalam *Selamat Pagi, Ibu*  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah mendapatkan kesempatan untuk memilih tokoh yang akan dibuatkan cerita pendek, penulis dapat mulai proses pembuatan animasi cerita tersebut mulai dari perancangan produksi. Penulis bermula dengan membuat konsep dari cerita yang ingin diangkat terlebih dahulu. Supervisor penulis menyarankan untuk membuat sebuah cerita yang dapat menghasilkan kesenangan dalam durasi waktu 5 detik, atau dapat disebut sebagai “*small victories*” (kemenangan kecil) yang dapat dilakukan selama pandemi. Supaya tidak mencari hal yang susah, penulis mengambil inspirasi dari kemenangan kecil yang pernah penulis alami saat pandemi, seperti memotong rambut sendiri dan puas dengan hasilnya. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat cerita tentang seorang kakak perempuan yang sedang memotong rambutnya sendiri, tetapi dengan tanpa sengaja memotong poninya terlalu kecil. Namun, bukannya sedih atau menyesal, ia malah merasa bahagia dengan rambut lucunya.



Gambar 3.2.2.4. Screenshot dari Video Youtube “floatland” Oleh vewn  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)



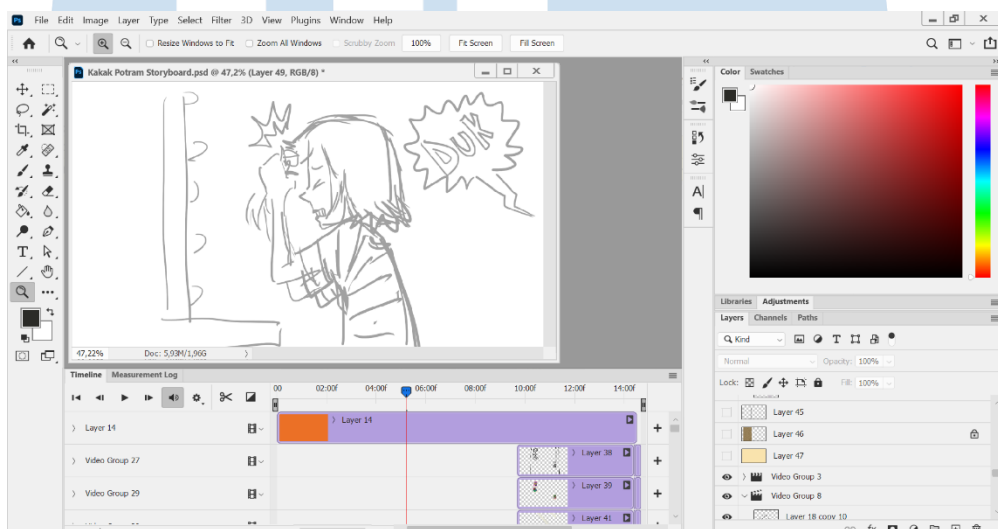
Gambar 3.2.2.5. Referensi *Color Palette* dari Salah Satu Ilustrasi  
@carles\_dalmau

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah penulis membuat konsep, ternyata pemilihan warna untuk adegan tokoh Kakak masih kurang cocok dengan tema keseluruhan dari film pendek *Selamat Pagi, Ibu* yang ingin menggunakan warna hangat dan cerah, seperti kuning dan oren. Maka itu, penulis kemudian mencari referensi



warna yang akan lebih cocok untuk digunakan. Penulis melihat referensi-referensi dari karya seniman lainnya yang menggunakan pemilihan warna dominasi kuning, ditambah yang berlatar di dalam ruangan. Karya-karya seniman seperti *vewn* dan *@carles\_dalmau* pun dijadikan referensi animasi dan warna untuk adegan tokoh Kakak dalam film pendek. Kemudian, setelah referensi sudah cocok dengan konsep yang ingin dibawa, penulis akhirnya dapat mulai membuat storyboard.



Gambar 3.2.2.6. Sketsa Awal Adegan Tokoh Kakak dalam Animasi

*Selamat Pagi, Ibu*

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

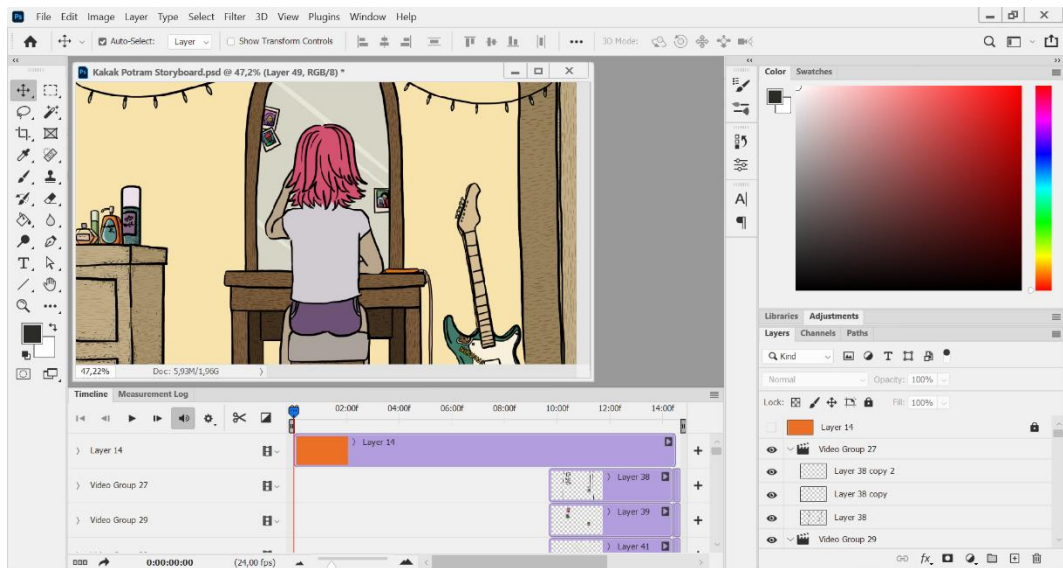
Dengan menggunakan 24 fps (*frames per second*), penulis merancang sebuah *animatic storyboard* atau storyboard bergerak yang berdurasi sekitar 9 detik dengan total 5 *shot*. Pada awalnya, penulis ingin membuat kakak kaget dan memotong poninya terlalu pendek, hingga terlihat aneh dan membuat kakak ketawa. Alur ini pun sudah disetujui oleh Firman dan anggota-anggota Lanting Animation lainnya. Akan tetapi, terjadinya beberapa perubahan seiring dengan berjalannya tahap produksi, sesuai dengan apa yang penulis rasa paling cocok dengan ceritanya. Setelah

storyboard sudah selesai dan sudah disetujui, penulis kemudian mulai tahap produksi.

## 2. Produksi

Dengan adanya storyboard, seorang animator dapat membuat *in-between frames* dengan lebih mudah, karena storyboard dapat berguna sebagai *keyframe* kasar. Maka itu, penulis langsung membuat *lineart* dari *shot-shot* yang sudah dibuat untuk *animatic storyboard*, supaya *in-between keyframes* dapat langsung dibuat dengan menggunakan *lineart* yang sudah bersih, tanpa membuat draft sebelumnya, dan tinggal mengikuti pergerakan saja. Teknik ini sangat efisien dan menghemat waktu. Penulis membuat animasi per 2 dan 1 *frame* untuk mendapatkan pergerakan yang lebih mulus dan terlihat natural, tetapi tergantung juga dengan kecepatan yang ingin dicapai antar pergerakan. Setelah membuat *lineart* animasi masing-masing *shot*, penulis akhirnya menambahkan 3 *shot* berikutnya, dan mengubah akhir cerita. Daripada tokoh Kakak mengetawakan penampilannya, Ia melihat dirinya di kaca dan sadar bahwa ternyata hasilnya bagus dan cocok dengan dirinya, dan itu membuat tokoh Kakak menjadi senang. Hal ini dikarenakan adegan ini akan disambungkan ke adegan lain yang berbeda, maka itu, penulis perlu mendapatkan cara untuk membuat sebuah transisi yang terlihat natural, dan penulis memilih untuk membuat transisi menggunakan *shot* akhir di mana Kakak memutuskan untuk mengambil foto dirinya sendiri menggunakan telepon genggamnya, dan transisinya terjadi saat *flash* dari kameranya menimpa seluruh *frame*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

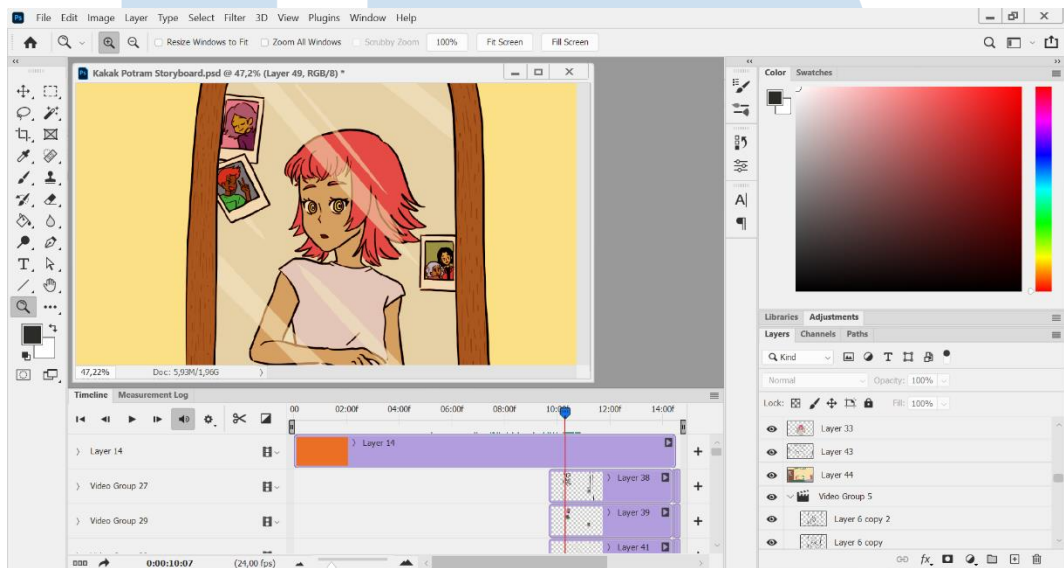


Gambar 3.2.2.7. Gambaran Tokoh dan Latar pada Adegan Kakak dalam Animasi *Selamat Pagi, Ibu* (Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah semua *lineart* animasi tokoh sudah selesai, penulis kemudian mulai mewarnai tokoh tersebut sesuai dengan pilihan warna yang sudah dipilih pada tahap perancangan produksi. Setiap *keyframe* diwarnai secara individu, hingga akhirnya animasi sudah terlihat bersih. Kemudian penulis berlanjut untuk membuat latar tempatnya. Adegan ini ditempatkan dalam kamar kakak, di mana ia sedang duduk di depan kacanya sambil memegang gitar yang besar. Kakak dikelilingi oleh perabotan kamar dan dekorasi, seperti lemari baju, kosmetik-kosmetik, sebuah gitar, dan foto teman-temannya yang ia tancap di kacanya. Dekorasi yang digunakan pada latar juga harus sesuai dengan konsep karakter Kakak, yaitu seorang perempuan berumur 25 tahun yang menyukai musik dan mengekspresikan dirinya dengan rambutnya.

Setiap sudut dan *shot* yang berbeda tentunya memperlihatkan perbedaan benda dan dekorasi dari kamar Kakak, maka itu, penulis berusaha untuk tetap konsisten dengan dekorasi dan perabotan yang ingin dimasukkan ke dalam kamar tidur Kakak. Setelah latar sudah digambarkan

di setiap *shot*, penulis kemudian mewarnai latar tempat dari *shot* pertama sampai akhir. Untuk menyelesaikan keseluruhan animasi, penulis menambahkan satu *layer* di paling atas dari seluruh aset animasi dan memenuhi *layer* tersebut dengan warna oren, yang kemudian *layer mode*-nya diubah menjadi *soft light*, supaya keseluruhan dari adegan disatukan dengan sedikit warna oren.



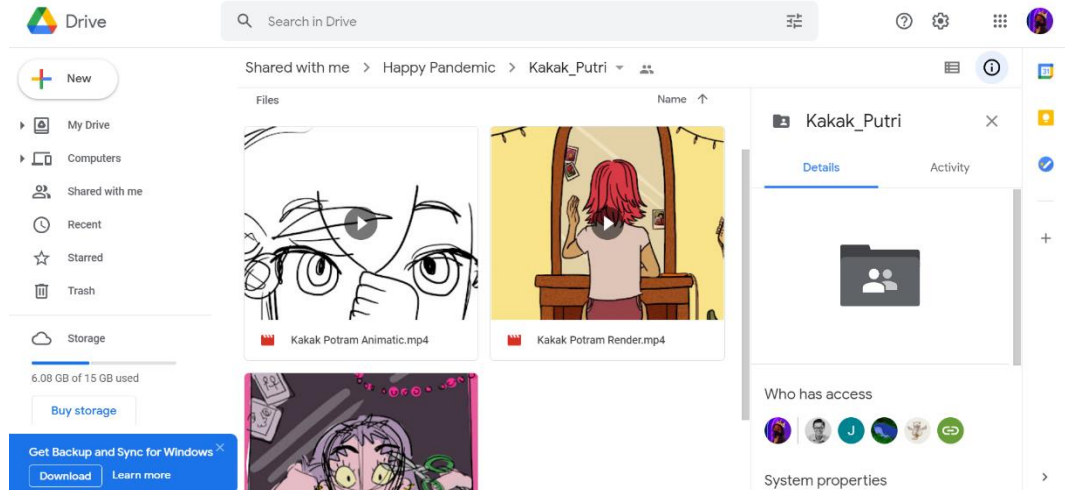
Gambar 3.2.2.8. *Final Look* dari Adegan Kakak dalam Animasi *Selamat Pagi, Ibu*

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

### 3. Pascaproduksi

Tentunya, setelah animasi selesai dan sudah tidak ada revisi dari supervisor penulis, penulis lanjut untuk merender keseluruhan dari animasi yang akhirnya berdurasi 14 detik. Animasi yang sudah dirender menjadi format MP4, kemudian diunggah di folder *Google Drive* yang disediakan oleh Lanting Animation. Dalam *Google Drive* tersebut, penulis juga diminta untuk mengumpulkan seluruh proses animasi dari awal, termasuk konsep utama, *animatic storyboard*, hingga hasil render dari animasi tersebut. Setelah para anggota sudah merender animasi masing-masing, setiap anggota akan diminta untuk merekam suara masing-masing yang diperlukan untuk adegan-adegan tertentu. Setelah sudah mendapatkan

semua *footage* dan suara, animasi akan kemudian dikomposisi menjadi satu cerita tentang kesenangan-kesenangan kecil di kala pandemi.



Gambar 3.2.2.9. Folder *Google Drive* Pengumpulan Adegan Kakak dalam Animasi *Selamat Pagi, Ibu* (Dokumentasi Pribadi, 2021)

Produksi animasi *Selamat Pagi, Ibu* juga memiliki tujuan untuk memperlihatkan ketrampilan para anggota magang di Lanting Animation. Yang membuat proyek ini unik adalah penggabungan antara gaya animasi 2D yang berbeda dengan satu sama lain pada masing-masing tokoh. Dengan memperlihatkan variasi gaya animasi yang digunakan dalam proyek ini, perusahaan berharap akan menangkap perhatian masyarakat umum dan semoga dapat mendorong orang lain untuk terus berkarya. Para generalis 2D di Lanting Animation berpartisipasi dalam proyek ini dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan masing-masing dalam membuat animasi. Namun, bersambungan dengan tujuan tersebut, para generalis 2D pun membantu mengembangkan *intellectual property* studio dengan berpartisipasi dalam proyek internal *Selamat Pagi, Ibu* ini.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Semenjak terjadinya pandemi COVID-19, kesusahan untuk mencari dan mendapat kerja pun menjadi hal yang universal dan dialami oleh mayoritas pekerja. Dampak pandemi ini pun menimpa Lanting Animation. Karena semenjak

pandemi, Lanting Animation mengalami kesusahan dalam mendapat klien yang ingin membeli jasa studio. Jika mendapatkan tawaran kerja pun belum tentu mendapatkan kesepakatan yang cocok dengan klien, maupun dengan Lanting Animation. Maka itu, kerjaan studio pun berkurang dari yang biasanya, dan penulis, bersama anggota magang lainnya, tidak mendapatkan kegiatan yang terlalu banyak. Bukan hanya itu, tetapi para anggota magang juga tidak dapat pengalaman bekerja dalam proyek yang diberi oleh pihak eksternal.

Kendala selanjutnya yang dialami oleh penulis saat melaksanakan kegiatan magang di Lanting Animation Studio adalah jadwal yang tidak teratur dan cukup spontan. Terkadang, karena seetiap anggota mempunyai kegiatan masing-masing di luar studio, termasuk supervisor penulis yang biasa mengacu kegiatan-kegiatan studio, kegiatan yang dilakukan oleh para anggota di Lanting Animation Studio tidak begitu dijadwalkan. Bukan dalam bentuk pembagian tugas, tetapi dalam perencanaan rapat bersama. Maka itu, sering diadakannya rapat yang terjadi secara mendadak dan penulis menjadi sering telat untuk berkumpul karena tidak membuka grup pada tepat waktu. Akibat ketelatan ini, penulis terkadang suka kelewatan beberapa informasi yang bisa jadi penting untuk kedepannya.

Selain kendala-kendala yang telah disebutkan, penulis pun mengalami kendala yang disebabkan oleh faktor internal, alias masalah pribadi. Kendala ini berhubungan dengan kesehatan mental penulis yang sempat mengalami penurunan. Karena kegiatan di studio tidak terlalu banyak dan waktu untuk mengerjakan tugas menjadi sangat fleksibel, penulis mendapatkan rasa ingin menggunakan kesempatan itu untuk melakukan hal yang lebih bermanfaat, seperti mencari kerjaan di tempat lain dan bergabung dengan organisasi lain untuk memperluas koneksi. Namun, tidak lama kemudian, penulis mulai merasa kerjaan yang saking numpuk, hingga kesehatan mental penulis pun kena dan penulis merasakan kesusahan untuk bekerja lagi dan/atau mengejar pekerjaan yang perlu dikejar oleh penulis, termasuk tugas-tugas penulis di Lanting Animation. Bukan hanya itu, tetapi penulis pun menjadi jarang beristirahat. Oleh karena itu, penulis pun melewati beberapa kerjaan yang seharusnya dikerjakan, dan juga sering mengumpulkan tugas dari studio dengan telat.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi masalah kekurangan tugas yang didapatkan dari pihak eksternal, Lanting Animation akhirnya mengadakan berbagai macam proyek internal yang dapat membantu melatih kekreativitasan para anggota magang yang bergabung dengan Lanting Animation di masa-masa pandemi. Kegiatan tersebut dapat berupa tugas membuat karya individu harian dengan teknik dan gaya yang bebas, atau sebuah karya kerjasama antar anggota, seperti membuat film pendek. Dengan adanya tugas individu harian, anggota magang, termasuk penulis, dapat melatih dan mengembangkan ketrampilan masing-masing dalam membuat animasi dan ilustrasi. Bukan hanya itu, tetapi para anggota juga dapat kebebasan untuk lebih mengeksplorasi bakat masing-masing dan bereksperimen dengan gaya-gaya yang baru supaya dapat mengasah dan memperluas pengetahuan dalam seni rupa. Selain itu, dengan adanya proyek kerjasama antar anggota, penulis dapat merasakan dasar dari alur kerja produksi dalam membuat proyek seperti film pendek animasi. Walaupun alur tersebut tidak seketat jika ada proyek dari pihak eksternal, tetapi semua pengalaman dapat digunakan untuk pembelajaran dan pelatihan yang dapat digunakan untuk kedepannya.

Selanjutnya, sebagai solusi untuk mengatasi ketelatan bergabung pada rapat yang suka diadakan secara spontan, penulis dan anggota-anggota magang lainnya sepakat untuk saling mengabari satu sama lain jika ada berita yang penting di grup. Para anggota magang masing-masing berkomunikasi secara pribadi untuk memastikan jika satu sama lain sudah mendapatkan atau mengerti informasi yang diberi di grup studio, termasuk adanya rapat bersama. Kooperasi antara anggota magang di Lanting Animation untuk mengabarkan satu sama lain tentang segala kegiatan yang terjadi, sangat membantu untuk mengurangi terjadinya miskomunikasi dan memberi peringatan terhadap satu sama lain untuk bergabung dengan rapat bersama jika ada yang belum bergabung. Walaupun dengan bantuan anggota magang lainnya yang memanggil penulis secara pribadi untuk mengikuti rapat, penulis masih tetap telat mengikuti beberapa kali, tetapi, setidaknya jika ada yang sudah mengikuti duluan, penulis dapat bertanya mengenai informasi yang terlewat selama penulis belum masuk. Hal tersebut sama juga jika penulis yang

sudah mengikuti rapat dan anggota lain belum masuk, atau lupa, atau bahkan tidak sadar bahwa ada rapat yang sedang berjalan di saat itu.

Untuk mengatasi kendala pribadi, penulis harus menyadari dulu akar dari masalahnya. Setelah mengetahui bahwa penulis dibebani dari organisasi luar dari Lanting Animation, penulis berkoordinasi dan mengkomunikasikan masalah dengan atasan penulis hingga akhirnya penulis dapat melepaskan beban kerja yang membuat penulis merasa kewalahan. Tidak berhenti di situ, tetapi penulis juga menambahkan waktu untuk beristirahat sehingga dapat menjaga kesehatan akal dan juga fisik, sehingga kesehatan mental penulis mulai membaik lagi secara perlahan dan dapat mengerjakan lagi tugas-tugas dari Lanting Animation dengan baik. Penulis pun mulai memprioritaskan kerjaan magang supaya tidak lagi telat untuk dikumpulkan. Namun, penulis tidak lupa untuk memprioritaskan dan menjaga kesehatan mental penulis juga.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA