

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan penulisan skripsi ini adalah mengetahui dan menganalisa keberhasilan sistem produksi animasi 2d yang dikerjakan anak didik SMK Muhammadiyah 1 Semarang pada film animasi “Tak Ada Ikan di Igi” secara daring. Hasil dari skripsi ini akan membantu animator di tingkat Pendidikan dan pemula untuk melakukan rancangan strategi manajemen proyek animasi yang dilakukan secara daring.

2. STUDI LITERATUR

Untuk mendukung analisa skripsi mengenai strategi manajemen sistem produksi daring sebagai *Lead animator* untuk film pendek animasi 2D, penulis menggunakan kajian pustaka beberapa buku dan jurnal sebagai landasan teori. Kajian Pustaka yang digunakan penulis mengenai; tanggung jawab seorang *Lead animator*, teori strategi manajemen proyek, teori manajemen tim animator secara daring, teori animasi 2d *frame by frame*, teori 12 prinsip animasi, dan teori menganimasikan ekspresi dan dialog.

2.1. LEAD ANIMATOR DAN ANIMATION SUPERVISOR

Lead animator adalah “pemimpin *animator*” yang bertanggung jawab atas proyek animasi untuk studio film, studio televisi, atau studio *game developer*. *Lead animator* dibutuhkan karena rumitnya proses produksi animasi, baik dilakukan dengan gambar tangan atau menggunakan teknologi komputer. Maka dari itu dibutuhkan tim animator berbakat, yang dipimpin oleh seorang *Lead animator*. Dalam animasi, *Lead animator* biasanya bertanggung jawab untuk menganimasikan tokoh utama dan tokoh penting dalam proyek animasi, seperti; menggambar tokoh, merencanakan gerakannya, dan mengembangkan rendering tiga dimensi akhir menggunakan *software* 3D (Careermatch, n.d.).

Di atas tanggung jawab tersebut, seorang *Lead animator* juga harus memastikan proyek berjalan lancar sebagai tangan kanan *Animation Director*. Bertanggung jawab atas mengelola anggaran, menegakan tenggat waktu, melatih dan mengawasi animator (Careermatch, n.d.). Jabatan ini dalam setiap studio dapat berbeda-beda

walaupun mengerjakan pekerjaan yang sama, di satu studio ada kemungkinan dipanggil *Animation Supervisor*, di studio lain bisa dipanggil *animation director*. Kedua jabatan ini memiliki besar tanggung jawab yang sama (Bancroft, 2014).

Seorang animator senior atau *Lead animator* yang telah membuktikan dirinya cukup berpengalaman dalam pekerjaannya untuk memimpin kru animator dibawah pengawasannya. Seperti Bancroft (2014) pada saat menjadi *supervisor animation* di sebuah film animasi Disney berjudul *The Lion King* dan *The Emperor's New Groove*, Tony Bancroft mensupervisi tokoh Pumbaa dan Kronk dengan harus mengawasi 3-4 bawahan animator. Bancroft bertanggung jawab atas konsistensi tokoh-tokoh secara visual di keseluruhan film. Peran *Lead animator* berada di posisi yang sulit dan tidak nyaman karena berada di posisi di antara animator yang di supervisi dan *Director* yang berperan sebagai *boss*.

Menjalin komunikasi yang baik antar anggota tim animator adalah hal yang sangat penting dilakukan bagi seorang *Lead animator*. Dalam memberikan *feedback* setiap hasil animasi yang dikerjakan oleh tim, seorang *lead* terkadang harus memperlambat tempo, menjelaskan ulang beberapa poin, atau menggambar beberapa sketsa untuk kejelasan *feedback*. Kesalahan dalam melakukan pengarahan pada anggota tim animasi adalah sebagai berikut (Levy, 2010).

- a. Memberikan catatan yang ambigu dan tidak jelas.
- b. Memberikan informasi yang terlalu sedikit.
- c. Memberikan terlalu banyak informasi.
- d. Tidak memastikan sebuah catatan dapat dipahami sebelum melanjutkan
- e. Tidak melakukan pengecekan rutin ke beberapa animator dan terlalu sering berfokus pada satu animator.
- f. Mengharapkan orang-orang datang kepada anda saat ada masalah produksi.
- g. Mempekerjakan orang yang tidak memiliki skill yang cukup dan tidak memiliki motivasi.
- h. Tidak mempertimbangkan hari sakit anggota atau kerusakan peralatan

- i. Terlalu fokus untuk memberikan catatan akan kesalahan dibandingkan meluangkan waktu untuk mengatakan kepada animator bahwa dirinya telah melakukan suatu yang benar.
- j. Membiarkan frustrasi pribadi mempengaruhi interaksi dengan anggota tim.

2.2. STRATEGI MANAJEMEN PROYEK

Menurut *The Project Management Institute* (PMI) seperti yang dikutip oleh Wysocki (2019) *project management* adalah penerapan akan pengetahuan, keterampilan, alat dan teknik untuk memproyeksikan kegiatan untuk memenuhi persyaratan proyek. Wysocki (2019) menjelaskan dalam bukunya “*Effective Project Management: Traditional, Agile, Extreme, Hybrid*”, sebuah proyek itu adalah suatu hal yang unik dan masing-masing proyek berbeda dari semua proyek yang mendahuluinya. Perbedaan itu dapat disebabkan oleh berlalunya waktu, proses atau teknologi yang lebih baru. Keunikan itu membutuhkan pendekatan yang terus beradaptasi menjadi karakteristik yang baru dalam proyek. Mempersiapkan diri dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan berarti harus selalu memperhatikan situasi untuk melakukan apa yang paling masuk akal untuk kebutuhan proyek.

Selama beberapa tahun sekarang, professional manajemen proyek telah menyatakan bahwa dengan hanya memakai satu ukuran PMLC, tidak cocok untuk semua jenis model proyek. Dalam melakukan manajemen proyek ada beberapa metode yang dibagi menjadi lima model PMLC. Salah satu metode PMLC yang cocok untuk penelitian ini adalah metode *linear project management life cycle model*.



Gambar 2.1 *Linear project management life cycle model*

Sumber: Wysocki (2019)

Di dalam model PMLC linear, masing-masing dari lima grup proses dieksekusi sekali dalam urutan yang ditunjukkan. Tidak ada proses pengulangan kembali ke belakang untuk mengulang proses, ini adalah kelemahan utama dari semua model PMLC linear. Dalam hasil yang diperoleh dari satu kelompok proses seperti *launch*, tidak dapat digunakan sebagai sarana revisi dari proses sebelumnya seperti *scope* (Wysocki, 2019). Misalnya proyek animasi film pendek, fase *monitoring & control* mencakup proses produksi shot animasi dan proses *quality control* animasi. Fase ini dilakukan tanpa kembali ke bagian tahap pengembangan konsep tokoh dan *environment* yang dilakukan di tahap fase *scoping*. Jika sebuah proyek animasi kembali pada tahapan *scoping* pada saat proyek sudah masuk pada tahapan produksi, hal ini dapat membuang-buang dari segi waktu, proses kerja, anggaran, dan hasil karya animasi yang sudah dibuat oleh animator bisa menjadi sia-sia. Jika suatu proyek animasi kembali pada tahap *scoping*, sama halnya dengan merintis proyek animasi yang dimulai dari awal dikarenakan segala elemen yang sudah ditetapkan untuk proses produksi telah dirubah. Secara garis besar PMLC linear ini tidak ada kata mundur dalam proses penggarapannya. Berikut penjelasan masing-masing proses dari model PMLC linear:

- a. *Scope*, proses kolaborasi antara penyedia jasa dan klien. Dalam tahap ini menyepakati bentuk proyek yang ingin di bangun.
- b. *Plan*, menganalisa *skill* SDM dan merancang strategi demi membuat keputusan yang efektif untuk kelancaran kerja
- c. *Launch*, tahap ini *project manager* menyatukan anggota menjadi tim kerja dan memulai proyek. Tim kerja akan dibagi menjadi tiga jenis yaitu, *core team*, *client team*, dan *contract team*.
- d. *Monitor & Control*, tahap ini memastikan pekerjaan proyek berjalan sesuai rencana.
- e. *Close Iteration*, tahap ini adalah sesi akhir dalam sebuah proyek. Semua beban kerja sudah selesai dan pekerja dapat kembali ke pekerjaan normal mereka.

2.3. MANAJEMEN TIM ANIMATOR SECARA DARING

Levy (2010) menjelaskan dalam melakukan *directing* animasi secara daring harus memberikan direksi pesan secara konsisten. Pesan yang harus diberikan saat melakukan *directing* adalah harus berupa catatan yang di dalamnya menjelaskan secara spesifik, teliti, serta menunjukkan dukungan dan pujian akan hasil kerja seorang *animator*. Segala macam halangan mungkin dapat terjadi pada saat melakukan pekerjaan secara daring, seperti misalnya animator yang tidak mengikuti notes yang sudah diberikan dan memperlambat proses produksi. Keputusan seorang *Lead animator* harus tepat dalam menghadapi kasus pekerja tersebut dan jika dalam jangka waktu tertentu pekerja tersebut masih menimbulkan masalah, maka pekerja tersebut harus dikeluarkan dari tim. Dalam melakukan komunikasi dengan tim, sangat penting untuk melakukan dokumentasi dan klarifikasi terhadap permasalahan yang sedang terjadi di saat produksi.

Menurut David Palmer dikutip oleh Levy (2010) dirinya lebih suka memberikan catatan melalui software yang dapat memberikan ulasan dan persetujuan secara daring, dimana semua pihak dapat melihat jejak rekam yang sama. Hal penting dari segala kasus adalah dengan mengirimkan catatan sesingkat dan sejas mungkin. Sebisa mungkin gunakan visual dalam memberikan catatan, dan sebelum melanjutkan ke catatan lain, diperlukan klarifikasi terhadap animator bersangkutan dalam pemahaman akan catatan yang sudah diberikan. Secara proses *Director Animation* akan memahami bagaimana cara memberikan catatan secara efektif terhadap setiap anggota animatornya. Singkatnya, beberapa animator membutuhkan lebih banyak dorongan, *feedback*, dan penjelasan mengapa catatan diberikan, sementara itu beberapa animator hanya ingin catatan sederhana dan praktis sehingga mereka dapat segera bekerja.

2.4. ANIMASI 2D FRAME BY FRAME

Gunawan (2013) dalam bukunya yang berjudul “Ngambari Bersama Mas Be!” menjelaskan bahwa animasi dua dimensi adalah teknik pembuatan animasi yang menggunakan acuan dua sumbu axis, yaitu sumbu x dan y. Dalam prosesnya,

pembuatan animasi 2d *frame by frame* memerlukan proses penggambaran satu persatu di setiap *frame*, diawali dengan membuat *key drawing* sebagai acuan pergerakan animasi dan kemudian menyisipkan gambar *inbetween* di antara kedua *key drawing*. Pada proses ini seluruh *key drawing* dan *inbetween* masih digambar berupa sketsa kasar. Proses selanjutnya adalah melakukan *clean up*, gambar sebelumnya yang masih berupa sketsa kasar dirapikan menjadi garis yang tegas dengan menghilangkan beberapa garis yang dirasa tidak perlu. Setelah itu pembuatan animasi bisa masuk dalam tahap proses *coloring* dan *shading*. Pada masa saat ini proses pembuatan animasi 2d *frame by frame* tidak perlu menggunakan teknik tradisional yaitu menggunakan medium kertas dan *cell* untuk menciptakan pergerakan animasi, dengan kemajuan teknologi digital pembuatan animasi dapat dilakukan seluruhnya dalam komputer sehingga hasil outputnya sudah dalam bentuk digital.

2.5. 12 PRINSIP ANIMASI

Teori dasar 12 prinsip animasi dijelaskan dalam buku *The Illusion of Life* karya Frank Thomas dan Ollie Johnston. Para animator terus menerus mencari metode terbaik untuk menghubungkan setiap gambar frame menjadi sebuah gerakan yang utuh. Prinsip gerak dalam animasi memiliki fungsi sebagai acuan terhadap animator untuk menciptakan gerak animasi dengan hasil yang natural menyerupai hasil gerak makhluk hidup di dunia nyata. Metode ke-12 prinsip animasi ini menawarkan kemudahan untuk animator, karena masing-masing prinsip diberikan nama dan definisi gerak yang jelas dengan melalui tahapan Analisa dan penyempurnaan (Johnston & Thomas, 1995).

2.6. MENGANIMASIKAN EKSPRESI DAN DIALOG

Melakukan perancangan gerakan dan emosi adalah langkah awal yang penting, karena dalam perancangan ini dimana emosi diputuskan dan ekspresi dari tokoh diukir dalam animasi. Dalam mengekspresikan tokoh animasi, ada perbedaan yang cukup besar mengenai; ukuran langkah kaki, ayunan lengan, dan postur tulang belakang (Larsson, 2014). Pergerakan badan sangat mempengaruhi emosi pada