

BAB III

PELAKSANAAN PROYEK

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam proses produksi film animasi *Ignite*, penulis memegang beberapa peran penting, yaitu sebagai FX Animator Supervisor, FX Animator, dan Character Designer. Namun, fokus utama penulis adalah pada peran sebagai FX Animator, mengingat kompleksitas dan intensitas kebutuhan animasi efek api dari karakter roh api yang menjadi elemen visual utama dalam film ini.

Sebagai FX Animator, penulis bertanggung jawab untuk merancang dan merealisasikan efek visual api yang dinamis dan ekspresif pada seluruh shot yang melibatkan karakter roh api. Proses ini menuntut perhatian tinggi terhadap ritme gerak, bentuk api, serta integrasinya dengan pergerakan karakter dan kamera. Seluruh efek tersebut dibuat menggunakan perangkat lunak *Toon Boom Harmony*, yang memungkinkan penciptaan efek vektor dan animasi 2D dengan presisi tinggi.

Selain aspek teknis, penulis juga turut memastikan agar setiap FX yang dihasilkan mampu memperkuat atmosfer cerita dan memperkaya kualitas sinematik film. Peran ini bukan hanya teknis, tetapi juga menyatu erat dengan visi artistik film secara keseluruhan. Melalui kolaborasi erat dengan tim sutradara dan departemen lain, penulis berkontribusi dalam menjaga konsistensi gaya visual dan kualitas animasi hingga tahap akhir produksi.

1. Kedudukan Antara Dosen Pembimbing Internal (Eksternal) dengan Kelompok Kluster MBKM Proyek Independen

Selama proses pengerjaan proyek animasi *Ignite*, penulis dan tim dibimbing oleh dua dosen, yaitu Bapak Bima Wicaksana Krisbyant selaku Supervisor Eksternal dan Bapak Yohanes Merci sebagai pembimbing internal. Peran keduanya sangat penting dalam memastikan proyek berjalan sesuai dengan standar akademik dan linimasa program MBKM.

Bapak Bima memberikan arahan serta pengawasan terhadap progres harian yang diajukan melalui platform Merdeka UMN. Ia juga memastikan bahwa setiap langkah produksi sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh program MBKM, sekaligus memberikan persetujuan terhadap *daily task* tim secara berkala.

Sementara itu, Bapak Yohanes Merci secara aktif membimbing penulis dan tim setiap hari Jumat melalui sesi tatap muka di Ruang Rapat Dosen Film. Dalam sesi ini, penulis menerima berbagai masukan berharga terkait teknis dan artistik FX Animation, terutama dalam konteks penerapannya pada karakter roh api. Ketika diperlukan, penulis bersama produser proyek, Yumna Taqiyyah, juga mengatur sesi konsultasi tambahan secara khusus untuk mendiskusikan aspek FX Animation lebih mendalam.

Setelah mendapatkan arahan dari pembimbing, penulis segera menerapkan saran-saran tersebut dalam proses produksi. Tahapan dimulai dari memanfaatkan animasi dasar karakter yang telah dibuat oleh tim animator, kemudian menambahkan efek animasi api pada *layer* terpisah di atasnya menggunakan *Toon Boom Harmony*. Dalam beberapa shot tertentu, penulis juga bekerja sama dengan tim teknis 3D yang menggunakan *Blender* untuk menghasilkan FX pendukung, sehingga proses animasi efek menjadi lebih efisien dan terintegrasi secara visual.

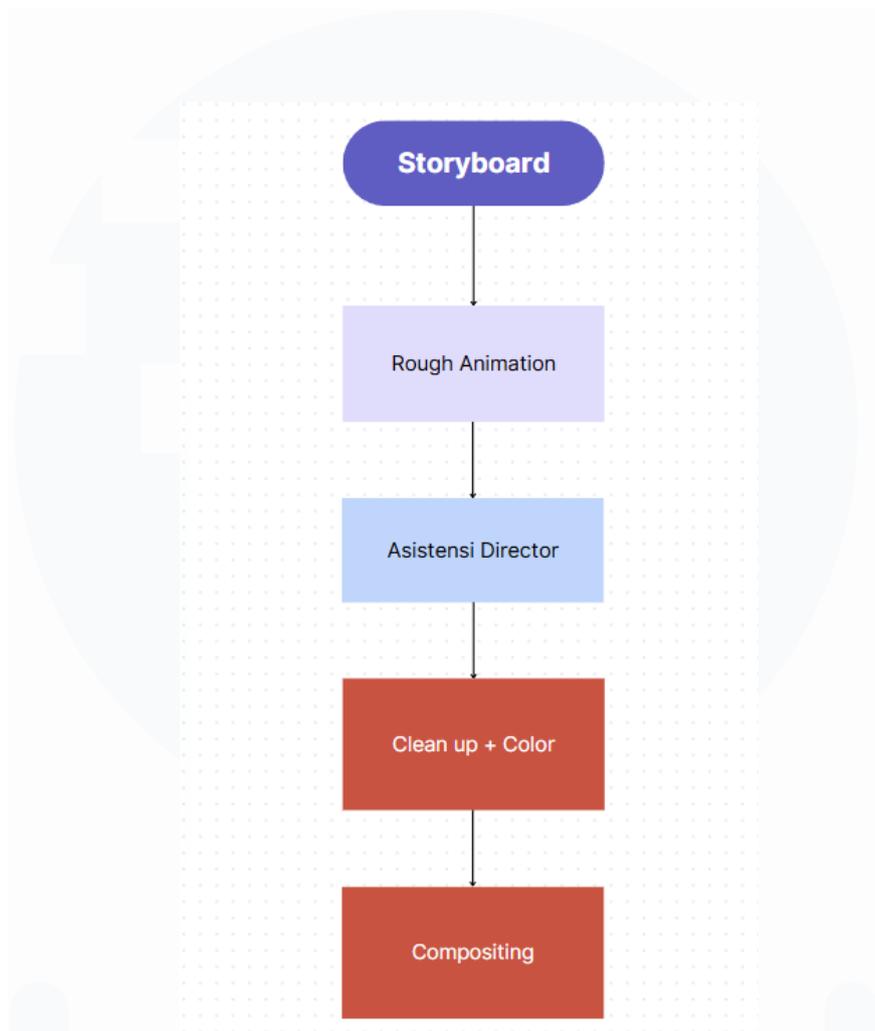
2) Koordinasi Atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen

Dalam proyek animasi *Ignite*, sistem kerja tim produksi dilaksanakan secara hibrida, yaitu kombinasi antara metode daring dan luring. Untuk komunikasi sehari-hari, penulis dan tim menggunakan aplikasi WhatsApp untuk koordinasi cepat dan Discord untuk pertemuan daring yang lebih terstruktur. Di samping itu, setiap hari Senin, tim menjalankan kebijakan wajib berkumpul secara tatap muka di area kampus Universitas Multimedia Nusantara, seperti *student lounge*, perpustakaan, atau kafe sekitar kampus untuk melanjutkan produksi secara kolektif dan menjaga ritme kerja tim.

Sebagai FX Animator, penulis bekerja berdasarkan konsep visual yang diterima dari *storyboard artist*. Tahap awal dimulai dengan pembuatan *rough animation* efek api di atas *layer* khusus, menyesuaikan dengan pergerakan karakter dan kebutuhan narasi. Setelah *rough animation* selesai, penulis melakukan sesi asistensi dengan sutradara Muhammad Farel Cesario dan pembimbing internal, Bapak Yohanes Merci.

Masukan dari keduanya dijadikan dasar untuk melakukan revisi guna memperkuat kualitas gerak dan ekspresi FX. Setelah revisi diselesaikan, penulis melanjutkan ke tahap *clean-up*, yaitu merapikan garis dan bentuk animasi agar siap untuk tahap pewarnaan. Tahap akhir adalah mewarnai efek animasi sesuai desain visual yang telah ditentukan, lalu

menyerahkan hasil akhir kepada sutradara untuk proses *compositing*, yaitu penggabungan elemen FX dengan animasi karakter dan latar dalam satu kesatuan visual.



Gambar 3.1 Alur kerja 2D FX Animation (pipeline)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2 Tugas dan Uraian Kerja

Tabel ini menyajikan rincian kegiatan yang dilakukan oleh penulis selama proses MBKM Proyek Independen, khususnya dalam pembuatan animasi pendek *Ignite*.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

NO.	Minggu	Kegiatan	Keterangan
1	1	Pra-Perkuliahan	Membentuk kelompok dan memilih ide awal untuk project
2	2	Pra-Produksi	Mebuat konsep awal project. Membantu merancang ide konsep untuk film.
3	3-6	Mendesain Karakter dan Visual Effect	Melakukan berbagai sketsa konsep untuk karakter dalam film, dan juga membuat sketsa/thumbnail terhadap masing-masing vfx yang akan muncul pada film (vfx kekuatan air, roh api, dll)
4	7	Membuat animation test terhadap vfx	Dari sketsa yang di buat pada minggu sebelum nya, selanjut di animate untuk melihat bagaimana hasil nya ketika di film nanti.
5	8-15	Mengerjakan shot-shot Animasi FX	Mengerjakan animasi 2D mulai dari rough animation, keyframe, inbetween, hingga clean up. Serta memantau progress keseluruhan animasi 2D.
6	16	Mengerjakan Laporan	Mengerjakan laporan hasil pengerjaan Ignite dan mengumpulkan materi penting untuk kelulusan MBKM Proyek Independen.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Proyek animasi *Ignite* dilaksanakan sebagai bagian dari program MBKM Proyek Independen yang secara resmi berlangsung dari Februari hingga Mei 2025. Penulis tergabung dalam tim produksi Youthrabbit dan berperan sebagai FX Animator utama, sekaligus turut terlibat dalam beberapa aspek artistik lain seperti desain karakter.

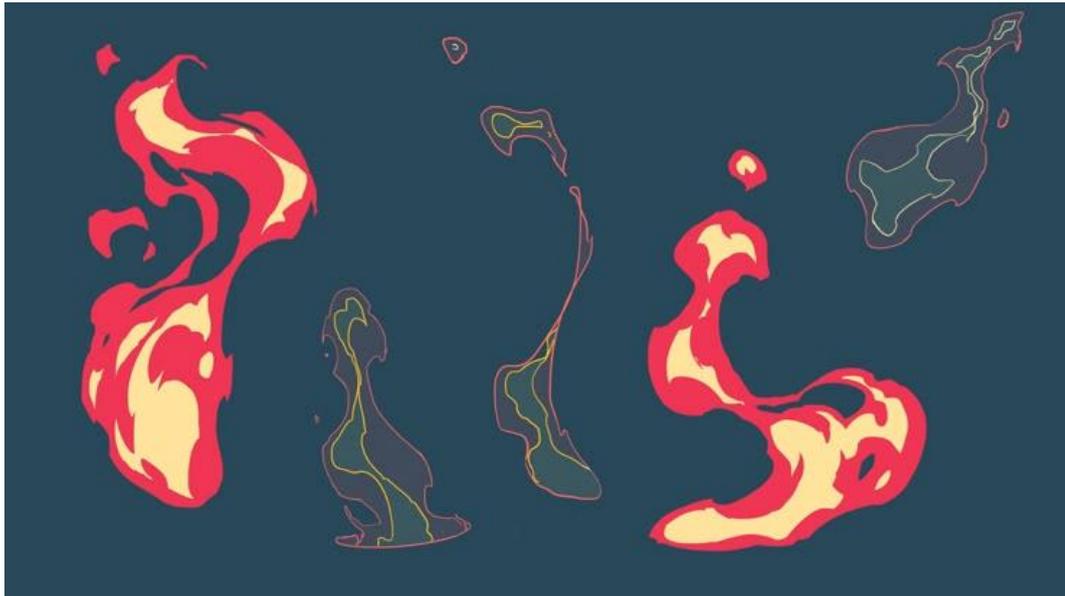
Dalam kapasitasnya sebagai FX Animator, penulis bertanggung jawab secara penuh atas pembuatan dan pengembangan efek visual api pada seluruh shot yang melibatkan karakter roh api—yang menjadi elemen visual penting dalam film ini. Peran ini menuntut keterampilan teknis dan artistik yang tinggi, serta koordinasi yang intens dengan sutradara dan pembimbing. Seiring berjalannya waktu, penulis juga menyesuaikan alur kerja dan metode produksi FX berdasarkan kebutuhan dari tiap fase pengerjaan, mulai dari tahap *rough animation*, *clean-up*, hingga pewarnaan dan finalisasi sebelum masuk ke tahap *compositing*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Tahap pengerjaan 2d animasi fx pada animasi *Ignite* (2025) adalah sebagai berikut.

3.3.1.1 Mempelajari Teknik Yang Akan Digunakan

Untuk mendalami teknik efek visual api (*fire FX*) yang akan digunakan dalam proyek *Ignite*, penulis memulai dengan melakukan riset visual secara mandiri melalui berbagai sumber daring. Tujuan utama dari tahap ini adalah memahami bentuk, gerak, dan karakteristik api yang sesuai dengan visi penyutradaraan, yaitu api yang bersifat *flowy*, organik, dan melengkung, sejalan dengan karakter roh api yang dinamis.



Gambar 3.2 *Fire Effects Preview*
(RT FX, 2015)

Penulis mengumpulkan referensi dalam bentuk gambar maupun video dari berbagai platform seperti Pinterest, Sakugabooru, dan YouTube. Di antaranya, Sakugabooru menjadi sumber penting karena menampilkan cuplikan animasi dari berbagai studio ternama dengan kualitas efek yang tinggi, terutama dalam genre fantasi dan aksi yang banyak menampilkan elemen api.

Selain itu, penulis juga menonton beberapa video tutorial dan analisis FX animation dari animator profesional untuk mempelajari prinsip dasar pergerakan api yang efektif dan estetik dalam konteks animasi 2D. Referensi yang dikumpulkan kemudian didiskusikan bersama sutradara untuk memastikan keselarasan antara visi kreatif dan pendekatan teknis yang akan diterapkan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3 2D FX Hand Drawn Frame By Frame

(Đức Vũ, 2022)

Hasil dari riset visual ini dijadikan fondasi utama dalam proses eksplorasi teknik FX, baik secara digital langsung di *Toon Boom Harmony* maupun melalui eksperimen visual dengan *sketch thumbnail* yang membantu memvisualisasikan gerakan efek sebelum dieksekusi dalam animasi final

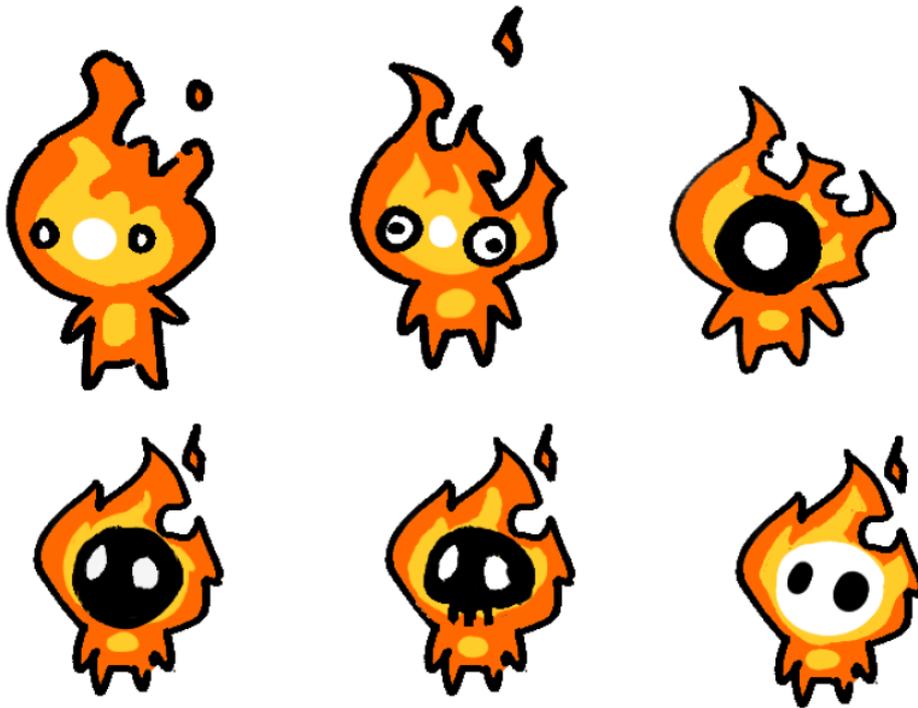
3.3.1.2 Membuat sketsa awal karakter roh api dan fx nya

Setelah melakukan riset dan mengumpulkan referensi visual, penulis melanjutkan ke tahap eksplorasi awal dengan membuat *thumbnail* atau sketsa kecil sebagai uji coba bentuk dan gerakan efek visual api. *Thumbnail FX* ini berfungsi untuk menguji ritme gerak, komposisi, serta gaya visual api sebelum dieksekusi dalam tahap animasi penuh.

Penulis membuat berbagai versi sketsa kasar FX untuk menyesuaikan dengan desain karakter dan gaya penyutradaraan yang telah ditentukan. Eksplorasi dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai bentuk lidah api yang *flowy*, lentur, dan mengikuti prinsip *follow-through* serta *overlapping action*.

Setiap sketsa kemudian didiskusikan dengan sutradara untuk mendapatkan umpan balik mengenai kesesuaian desain dengan visi cerita dan suasana adegan.

Sketsa yang dinilai paling sesuai kemudian dijadikan dasar untuk tahapan animasi FX selanjutnya.



Gambar 3.4 *Roh Api Initial Sketch*
(Darrell Aydin Bahy, 2025)

3.3.1.3 Desain Karakter dan Tes Animasi

Setelah sketsa FX awal disetujui oleh sutradara, penulis melanjutkan proses pengembangan desain dengan memperkuat bentuk dasar (*shapes*) dan mendetailkan elemen-elemen karakter roh api. Penekanan diberikan pada siluet yang kuat, ritme bentuk api yang dinamis, serta keseimbangan visual antara keanggunan dan energi dari karakter tersebut.

Sebagai bagian dari proses desain, penulis juga membuat *turnaround sheet* untuk memastikan desain karakter konsisten dari berbagai sudut pandang. Hal ini penting untuk mempermudah proses animasi di kemudian hari, terutama ketika karakter bergerak secara kompleks di ruang tiga dimensi.

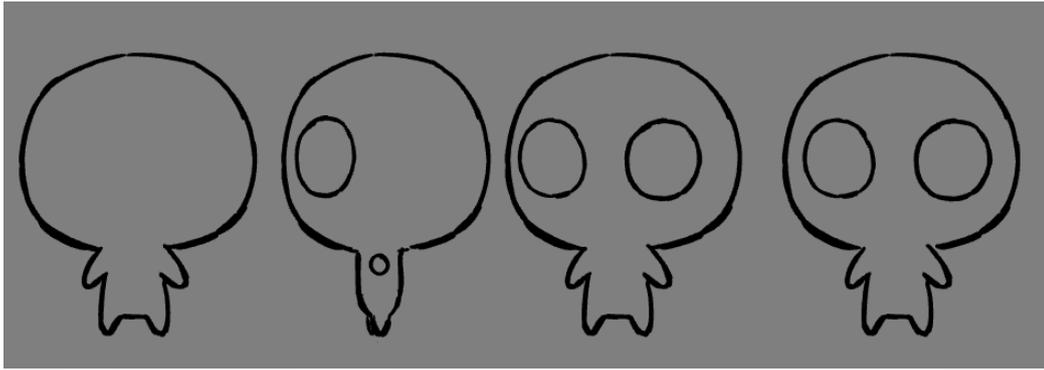
Selanjutnya, penulis mengembangkan *animation test* berupa sketsa gerakan kasar (rough animation) dari lidah api yang mengalir di tubuh karakter. Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana efek api mengikuti gerakan karakter, serta menguji apakah FX tetap terbaca jelas dalam pergerakan cepat maupun lambat.

Setelah tahap uji coba selesai, hasil desain dan tes animasi tersebut diajukan kembali kepada sutradara untuk mendapatkan asistensi dan masukan lebih lanjut. Revisi dilakukan sesuai arahan demi memastikan karakter dan efek visualnya selaras dengan visi keseluruhan proyek *Ignite*.



Gambar 3.5 *Roh Api Initial Sketch phase two*
(Darrell Aydin Bahy, 2025)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6 *Roh Api Turn Around*

(Darrell Aydin Bahy, 2025)

3.3.1.4 membuat animasi kasar

Setelah jenis dan arah gerakan efek api disetujui oleh sutradara, penulis melanjutkan ke tahap produksi *rough animation*. Tahap ini merupakan proses awal pembuatan animasi yang berfokus pada penyusunan gerakan utama dan struktur dasar dari efek FX, khususnya api yang mengalir mengikuti pergerakan tubuh karakter roh api.

Penulis menyusun *key poses* terlebih dahulu, yaitu posisi-posisi penting yang menjadi penentu ritme dan arah gerakan api. Setelah itu, dilakukan proses *inbetweening*, yaitu menambahkan gambar-gambar di antara *key poses* untuk memperhalus gerakan dan menciptakan transisi visual yang lebih mulus. Langkah ini penting agar alur gerakan terlihat utuh, ritmis, dan memiliki kontinuitas yang jelas.

Dalam proses ini, penulis juga mempertimbangkan prinsip animasi seperti *arcs*, *timing*, dan *follow through* untuk memastikan bahwa efek api tetap terasa hidup, mengalir, dan mendukung emosi dari adegan. Setiap *rough animation* yang telah selesai kemudian diajukan untuk direview kembali oleh sutradara dan advisor sebelum masuk ke tahap *clean-up* dan pewarnaan.



Gambar 3.7 *Roh Api Turn Around*
(Darrell Aydin Bahy, 2025)

3.3.1.5 clean up color

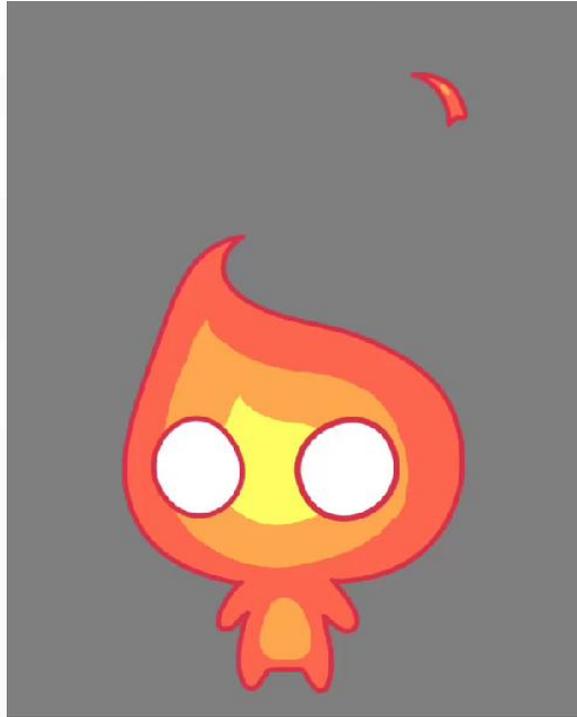
Setelah tahap *rough animation* selesai dan disetujui oleh sutradara, penulis melanjutkan ke tahap akhir produksi animasi FX, yaitu *clean-up* dan *coloring*. Tahap ini berfokus pada merapikan garis animasi serta memberikan pewarnaan yang sesuai dengan panduan desain dan konsep visual yang telah ditentukan sebelumnya.

Pada tahap *clean-up*, penulis memperjelas dan menegaskan garis-garis dari animasi kasar, menghilangkan sketsa yang tidak diperlukan, serta memastikan bahwa bentuk dan siluet api tetap konsisten dari frame ke frame. Proses ini sangat penting untuk menjaga kualitas visual animasi dan memastikan bahwa efek api tetap mudah terbaca dalam komposisi gambar akhir.

Setelah proses *line art* selesai, penulis melanjutkan ke tahap pewarnaan dengan mengikuti palet warna yang telah disepakati dalam *style guide* proyek *Ignite*. Penekanan diberikan pada gradasi dan transparansi warna agar efek api terlihat hidup, menyatu dengan karakter, serta mendukung atmosfer adegan.

Seluruh proses ini dilakukan menggunakan software **Toon Boom Harmony**, yang mendukung alur kerja frame-by-frame dan mempermudah pengelolaan layer FX terpisah dari animasi karakter utama. Setelah selesai, hasil akhir FX animation

diserahkan kembali kepada sutradara untuk proses *compositing* dan integrasi dengan elemen visual lainnya dalam film.



Gambar 3.8 *Roh Api Final*
(Darrell Aydin Bahy, 2025)

U M M N
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

3.4 Kendala yang Ditemukan

Selama proses pengerjaan proyek animasi *Ignite*, penulis sebagai produser menghadapi beberapa kendala signifikan yang mempengaruhi kelancaran produksi:

3.4.1 Sulit Menemukan Gaya Visual yang Sesuai dengan Visi Sutradara

Penulis mengalami kesulitan dalam menentukan gaya animasi FX yang benar-benar sesuai dengan visi dan harapan sutradara. Proses pencarian referensi dan eksperimen animasi membutuhkan waktu cukup lama agar dapat menghasilkan efek api yang tidak hanya estetik, tetapi juga mampu mengkomunikasikan emosi dan karakter cerita secara efektif.

3.4.2 Kurangnya Pengalaman dalam Pembuatan VFX

Sebagai animator yang lebih banyak berfokus pada animasi karakter, penulis menghadapi tantangan karena keterbatasan pengalaman khusus dalam membuat efek visual (VFX) api yang kompleks dan dinamis. Hal ini mempengaruhi efisiensi kerja dan kualitas awal dari animasi FX yang dibuat, sehingga membutuhkan banyak percobaan dan revisi.

3.4.3 Membutuhkan Waktu yang Relatif Lama untuk Membuat VFX

Pembuatan animasi FX api yang detail dan realistis memerlukan proses yang panjang dan memakan waktu. Selain pembuatan animasi kasar dan halus, tahap pewarnaan, clean-up, serta integrasi dengan animasi karakter juga memerlukan perhatian ekstra. Hal ini menyebabkan proses produksi memakan waktu lebih lama dari perkiraan awal.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi solusi atas kendala/kesulitan yang penulis temukan selama menjalani proses pekerjaan dalam Klaster MBKM Proyek Independen.

3.5.1 Membuat Sketsa Berbagai Gaya Animasi

Penulis melakukan eksplorasi dengan membuat banyak sketsa animasi FX dalam berbagai gaya yang berbeda. Dengan cara ini, penulis dapat membandingkan dan mengevaluasi mana gaya yang paling sesuai dengan visi sutradara sekaligus tetap realistis untuk dikerjakan dalam batas waktu yang ada.

3.5.2 Menemukan Gaya yang Mudah dan Efisien

Setelah melalui proses eksplorasi, penulis memilih gaya animasi yang lebih sederhana dan efisien untuk diproduksi. Gaya ini tetap mampu menghadirkan efek visual yang menarik namun lebih mudah dalam pengerjaan dan pengulangan, sehingga mempercepat proses produksi.

3.5.3 Mengurangi Sikap Perfeksionis dan Mengimplementasikan Gaya yang Sederhana

Penulis belajar untuk tidak terlalu terjebak pada detail yang berlebihan atau perfeksionis agar tidak menghambat progres kerja. Fokus diarahkan pada implementasi gaya yang sederhana dan efektif, sehingga dapat menyelesaikan animasi FX dengan kualitas yang memadai dalam waktu yang tersedia.