

BAB III

PELAKSANAAN PROYEK

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

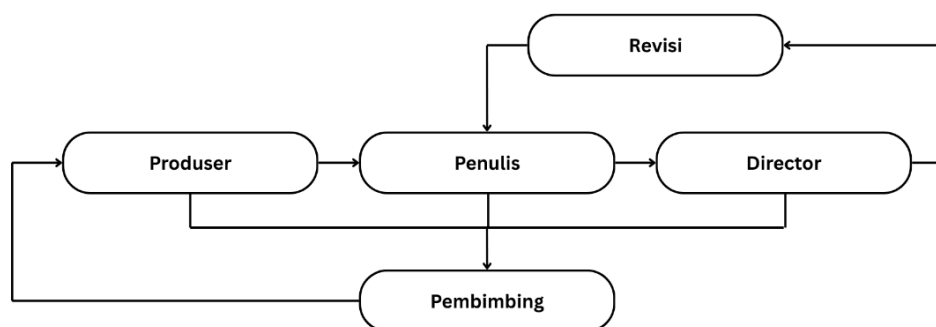
Pada pengerjaan MBKM Proyek Independen ini, penulis memiliki peran utama sebagai *2D character animator* yang bertanggung jawab atas pengerjaan *shot-shot* animasi yang terdapat karakter di dalamnya, dalam animasi berjudul *Ignite* ini terdapat 2 karakter utama yaitu Ayesha yang merupakan seorang anak perempuan dan karakter Ayah. Selain sebagai *2D character animator*, penulis juga berperan dalam beberapa peran lainnya seperti *character designer* tokoh Ayesha, *color script* pada beberapa *shots*, serta mengerjakan sebagian *animatics*. Dalam hal ini penulis berada dibawah pengawasan team melalui *producer* dan *director* serta pengawasan dosen pembimbing (*supervisor&advisor*).

1) Kedudukan Antara Pembimbing Lapangan dengan Kelompok Kluster MBKM Proyek Independen

Pada pengerjaan proyek independen ini, penulis menjadi bagian dari kelompok Youthrabbit. Kami sebagai kelompok memiliki 2 pembimbing yaitu Bapak Yohanes Merci Widiastomo sebagai *advisor* dan Bapak Bima Wicaksana Krisbiyant sebagai *supervisor*. *Supervisor* dan *advisor* memiliki kedudukan yang setara, *supervisor* memiliki fokus dalam mengawasi *daily task* yang dikerjakan kelompok dan hal-hal terkait administratif seperti registrasi, *cover letter*, pengumpulan laporan, dan sebagainya. Sementara itu *advisor* lebih berfokus pada proses kreatif serta teknis pembuatan karya, namun juga turut andil dalam memberi masukan pada pengerjaan laporan. Antara keduanya memiliki posisi tertinggi dalam pengerjaan proyek independen ini, yang kemudian dibawahnya terdapat posisi setara antara *producer* yang lebih berfokus pada administratif, *budgeting*, *timeline*, *pipeline*, dan sebagainya serta *director* yang lebih berfokus pada sisi kreatif pengerjaan karya.

2) Koordinasi Atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen

Alur koordinasi pengerjaan MBKM Proyek Independen ini dimulai dengan produser yang memberikan tugas kepada penulis sesuai dengan *jobdesc* penulis yaitu *2D character animator*, tiap minggunya penulis diberikan tugas untuk menyelesaikan sekitar 3-4 *shot* animasi untuk diselesaikan, jumlah *shot* yang harus dikerjakan perminggunya dapat berubah menyesuaikan tingkat kesulitan *shots* tersebut. Selanjutnya, penulis mengerjakan sesuai dengan tenggat waktu yang telah diberikan, alur kerja animasi dimulai dengan *storyboard* yang sudah dikerjakan anggota lain, kemudian *storyboard* diubah menjadi *animatic* sekaligus *layout*, proses berikutnya adalah *keyframe*, lalu dilanjutkan dengan *inbetween*, *clean-up*, dan terakhir *coloring*, setelahnya animasi akan dikirim ke team *post-production* untuk memasuki proses *compositing*. Setelah pekerjaan selesai, penulis mengunggah hasil pekerjaan ke *discord* agar *director* bisa memberikan masukan dan arahan. Jika diperlukan *director* dapat memberikan revisi terhadap *shots* animasi yang sudah dikerjakan dan penulis akan merevisi sesuai arahan. Setelah selesai, kami sebagai kelompok dapat memperlihatkan hasilnya kepada pembimbing (*advisor*) pada saat pelaksanaan bimbingan sehingga pembimbing juga dapat memberikan masukan dan saran.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi
(Sumber: olahan penulis, 2025)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja

Berikut adalah tabel tugas dan uraian kerja yang penulis kerjakan selama MBKM

Proyek Independen animasi pendek berjudul “Ignite”.

Tabel 3.1 Tabel Tugas dan Uraian Kerja

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	0 (Pra-Kuliah)	Melakukan <i>concepting</i> awal cerita yang kemudian di <i>pitch</i> kepada tim dosen	Penulis Bersama kelompok Youthrabit membuat rancangan awal animasi pendek yang akan dipresentasikan kepada dosen
2	1	Mencari referensi dan membuat desain karakter Ayesha (tokoh utama dalam film pendek animasi “Ignite”)	Penulis mencari referensi yang kemudian dibentuk menjadi moodboard untuk mendesain karakter Ayesha
3	2	Membuat <i>colorscript</i> untuk beberapa scene dalam animasi menggunakan <i>storyboard</i> yang sudah dibuat. Membuat 3 alternatif desain karakter Ayesha sesuai kebutuhan animasi	Penulis membuat <i>colorscript</i> dan 3 alternatif desain karakter Ayesha sesuai kebutuhan yang diperlukan dalam animasi
4	3	Memulai mengerjakan <i>animatic</i> sesuai <i>shot</i> yang ada dalam <i>storyboard</i>	Penulis mengerjakan <i>animatic scene 1 shot 4, shot 7, shot 13, shot 14, shot 18, dan shot 22.</i>
5	4	Melanjutkan pengerjaan <i>animatic</i> sesuai <i>shot</i> yang ada dalam <i>storyboard</i>	Penulis mengerjakan <i>animatic scene 4 shot 3, scene 2 shot 4, shot 2, scene 4 shot 2, scene 2 shot 1, scene 4 shot 1</i>
6	5	Melanjutkan pengerjaan <i>animatic</i> sesuai <i>shot</i> yang ada dalam <i>storyboard</i>	Penulis mengerjakan <i>animatic scene 5 shot 4, scene 5 shot 7, scene 5 shot 8, scene 5 shot 10, scene 5 shot 11, scene 5 shot 12, scene 6 shot 2, dan scene 6 shot 4</i>
7	6	Memulai pengerjaan animasi sesuai pembagian <i>shot</i> yang diberikan	Penulis mengerjakan <i>keyframe/inbetween/clean-up</i> /ketiganya pada <i>scene 1 shot 18, scene 5 shot 10, scene 1 shot 14, scene 4 shot 1</i>
8	7	Melanjutkan pengerjaan animasi sesuai pembagian <i>shot</i> yang diberikan	Penulis mengerjakan <i>keyframe/inbetween/clean-up</i> /ketiganya pada

			<i>scene 4 shot 3, scene 5 shot 8, scene 2 shot 4, scene 1 shot 7</i>
9	8	Melanjutkan pengerjaan animasi sesuai pembagian <i>shot</i> yang diberikan	Penulis mengerjakan <i>keyframe/inbetween/clean-up</i> /ketiganya pada <i>scene 5 shot 12, scene 1 shot 13</i>
10	9	Melakukan pengecekan pada semua animasi yang sudah dikerjakan sebelumnya, melakukan revisi, dan mengupload animasi yang sudah dikerjakan pada <i>drive</i> kelompok	Penulis melakukan pengecekan ulang pada animasi yang dikerjakan, melakukan revisi pada <i>shot-shot</i> yang memerlukan revisi, dan mengupload file animasi ke <i>drive</i> kelompok
11	10	Melanjutkan pengerjaan animasi sesuai pembagian <i>shot</i> yang diberikan	Penulis mengerjakan <i>keyframe/inbetween/clean-up</i> /ketiganya pada <i>scene 4 shot 2, scene 2 shot 1, scene 6 shot 2</i>
12	11	Melanjutkan pengerjaan animasi sesuai pembagian <i>shot</i> yang diberikan	Penulis mengerjakan <i>keyframe/inbetween/clean-up</i> /ketiganya pada <i>scene 5 shot 11, scene 2 shot 2, scene 1 shot 22</i>
13	12	Melanjutkan pengerjaan animasi sesuai pembagian <i>shot</i> yang diberikan	Penulis mengerjakan <i>keyframe/inbetween/clean-up</i> /ketiganya pada <i>scene 5 shot 7, scene 5 shot 4, revisi scene 2 shot 1 dan 2, scene 1 shot 4</i>
14	13	Melanjutkan pengerjaan animasi sesuai pembagian <i>shot</i> yang diberikan	Penulis mengerjakan <i>keyframe, inbetween, clean-up</i> (ketiganya) pada <i>scene 1 shot 4</i>
15	14	Melanjutkan pengerjaan animasi sesuai pembagian <i>shot</i> yang diberikan	Penulis mengerjakan <i>keyframe, inbetween, clean-up</i> (ketiganya) pada <i>scene 1 shot 16</i>
16	15	Mengerjakan <i>coloring</i> pada animasi sesuai pembagian <i>shot</i> yang diberikan	Penulis mengerjakan <i>coloring</i> pada <i>scene 5 shot 3, scene 1, shot 4, scene 1 shot 22</i>

(Sumber: olahan penulis, 2025)

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Dalam pengerjaan MBKM Proyek Independen penulis memiliki *jobdesc* utama sebagai *2D character animator*, namun selama pengerjaan proyek penulis juga mengambil peran dalam *character designer* Ayesha, *animatic*, dan *colorist*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

3.3.1.1 Pra-MBKM Proyek Independen

Sebelum MBKM Proyek Independen dimulai, kelompok Youthrabbith sudah memulai menyiapkan proyek mulai dari konsep, cerita, karakter, dan berbagai hal lainnya. Selama waktu ini penulis ditugaskan untuk membuat karakter desain untuk karakter Ayesha. Proses ini diawali dengan dilakukan mengikuti arahan *director* melalui *keyword* dan *moodboard* dan cerita yang sudah ditentukan. Pada tahap ini telah ditentukan karakteristik Ayesha yang merupakan seorang anak perempuan berumur 6 tahun dengan kepribadian yang polos, ceria, dan aktif dengan rasa keingin tahuan yang tinggi.

3.3.1.2 Pre-Production

Setelah *pitching* dilakukan dan proyek diterima oleh pihak kampus untuk dilanjutkan, penulis dan kelompok memasuki tahap *pre-production*. Pada tahap *pre-production* penulis mendapatkan tugas untuk mengerjakan 21 *shots animatic* berdasarkan *storyboard* yang sudah ada. Rata-rata *animatic* yang penulis kerjakan adalah *animatic* yang terdapat karakter Ayesha, karakter Ayah, keduanya, ataupun karakter *background*. Pada tahap ini penulis membuat *animatic* dengan tujuan menentukan *timing* animasi tiap-tiap karakternya. Salah satu *shot* yang dikerjakan penulis dari animatic hingga *coloring* adalah *scene 1 shot 4* dengan durasi 10 detik.



Gambar 3.2 Screenshot Animatic Scene 1 Shot 4

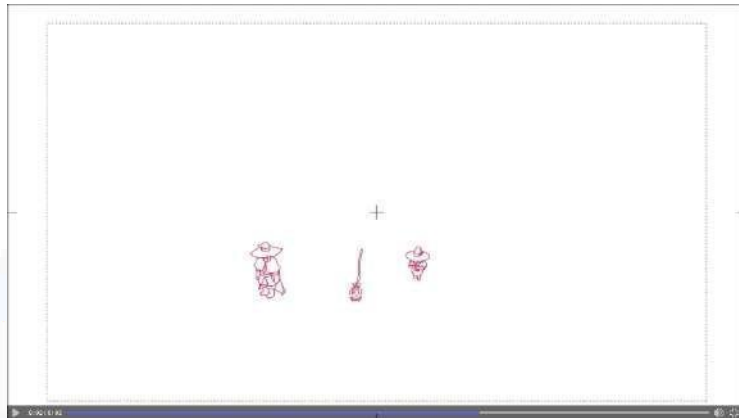
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)



Gambar 3.3 Screenshot Animatic Scene 1 Shot 18

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Pada pengerjaan *animatic* fokus awal penulis dalam pengerjaan adalah *timing* dan pose karakter. Namun pada *scene 1 shot 14* penulis harus mengerjakan *animatic* yang didalamnya terdapat adegan Ayah yang berjalan ke luar rumah menuju sapu terbang untuk berangkat kerja diikuti Ayesha dibelakangnya. Sapu terbang dalam adegan ini awalnya memiliki fungsi hanya sebagai kendaraan dan objek mati, namun penulis memutuskan untuk menambahkan sedikit “kehidupan” pada sapu terbang sehingga sapu bergerak seperti sebuah karakter. Hal ini ditujukan untuk menyesuaikan pada *worldbuilding* dunia yang “magical”.



Gambar 3.4 Screenshot Animation Scene 1 Shot 14

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Sebelum memasukkan “karakter” ke dalam sapu terbang, penulis mencari referensi terkait benda mati yang dianimasikan seperti objek hidup. Penulis menemukan *The Sorcerer’s Apprentice* yang merupakan salah satu segmen dalam film animasi *Fantasia* tahun 1940. Sapu yang ada dalam animasi tersebut bergerak selayaknya manusia yang menginspirasi penulis untuk menambahkan sedikit “kehidupan” pada sapu terbang milik Ayah.



Gambar 3.5 Screenshot *The Sorcerer’s Apprentice*, *Fantasia* (1940)

(Sumber: *The Sorcerer’s Apprentice*, *Fantasia*, 1940)

3.3.1.3 Mencari Referensi Animasi

Tahap yang penulis lakukan sebelum memulai pengerjaan animasi karakter 2D adalah mencari referensi. Dalam hal ini penulis mencari referensi untuk 2 karakter yaitu Ayesha dan Ayah. Untuk karakter Ayesha penulis mencari referensi karakter-karakter anak perempuan dari animasi lainnya. Penulis mempelajari cara anak dalam animasi bergerak untuk menangkap pergerakan yang polos, ceria, dan aktif sesuai deskripsi karakter yang dimiliki Ayesha. Penulis menggunakan referensi dari 3 karakter Lilo dari *Lilo & Stitch*, Boo dari *Monster Inc*, Kagari Atsuko dari *Little Witch Academia*.



Gambar 3.6 Screenshot *Lilo & Stitch* (2002)

(Sumber: *Lilo & Stitch*, 2002)



Gambar 3.7 Screenshot *Monsters, Inc* (2001)

(Sumber: *Monsters, Inc*, 2001)



Gambar 3.8 Screenshot *Little Witch Academia* (2017)

(Sumber: *Little Witch Academia*, 2017)

Hal serupa penulis lakukan untuk karakter Ayah dengan mencari karakter animasi yang serupa dengan karakteristik Ayah yang lebih kaku dan memiliki tingkat ekspresif yang lebih rendah dari Ayesha. Penulis menggunakan Tim Lockwood dari *Cloudy with a Chance of Meatballs* dan Tui dari *Moana* sebagai referensi.



Gambar 3.9 Screenshot *Cloudy with a Chance of Meatballs* (2009)

(Sumber: *Cloudy with a Chance of Meatballs*, 2009)

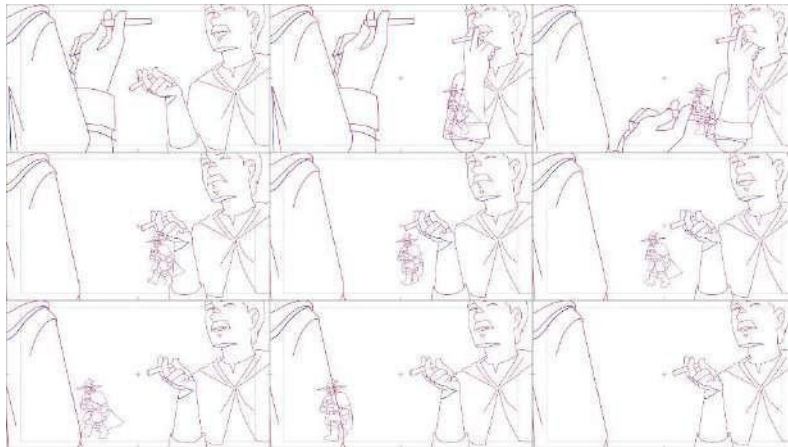


Gambar 3.10 Screenshot *Moana* (2016)

(Sumber: *Moana*, 2016)

3.3.1.4 Production

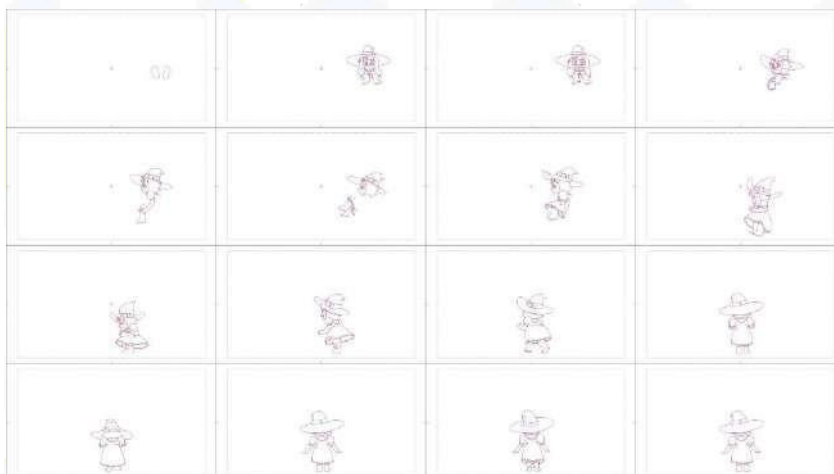
Pelaksanaan berlanjut ke tahap produksi, penulis mulai mengerjakan animasi sesuai penugasan yang diberikan oleh produser setiap minggunya. Terdapat 4-5 *shots* yang harus penulis kerjakan tiap minggunya, namun jumlah tersebut tidak selalu sama setiap minggunya untuk menyesuaikan dengan tingkat kesulitan pengerjaan animasi mulai dari *easy*, *medium*, dan *hard*. Secara keseluruhan penulis mengerjakan animasi karakter seperti Ayesha dengan sifatnya yang ceria, polos, aktif dan ekspresif. Karakter Ayah yang lebih kaku dan tingkat ekspresif yang lebih rendah. Karakter *background* agar tetap terlihat hidup namun tidak mengganggu fokus penonton, dan sapu terbang ketika sedang bergerak layaknya sebuah karakter.



Gambar 3.11 Screenshot Scene 2 Shot 1

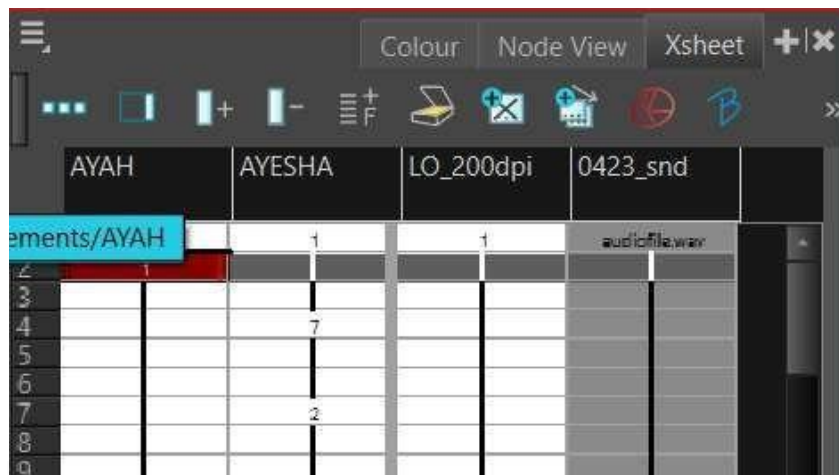
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Dalam penugasan animasi karakter 2D ini penulis mendapatkan 3 macam peran. Peran yang paling utama adalah sebagai *keyframe artist*. *Keyframe artist* berperan untuk membuat pose-pose utama dalam animasi. Gambar ini diperlukan sebagai *guide* utama dalam pergerakan karakter. *Keyframe* yang sudah selesai akan dikirimkan ke anggota lain yang bertugas untuk mengerjakan *inbetween*. Untuk menandai bagian yang perlu diisi *inbetween*, penulis diminta untuk memberikan tanda dalam *file* Toonboom yang dikerjakan untuk mempermudah *team inbetween*.



Gambar 3.12 Screenshot Keyframe Scene 1 Shot 7

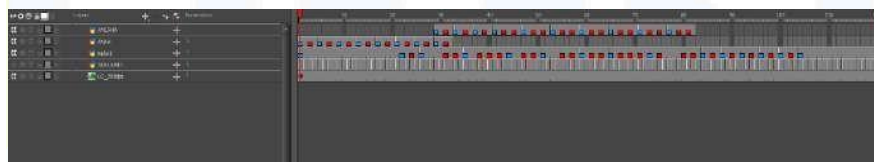
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)



Gambar 3.13 Screenshot Xsheet Toonboom

(Sumber: Screenshot Xsheet Toonboom)

Terdapat kendala dalam penandaan *keyframe* dan *inbetween* ini. Pada perangkat yang penulis gunakan seringkali tanda hilang sehingga penulis kesulitan untuk memberikan tanda pada bagian *keyframe* dan *inbetween*. Untuk mengatasi hal tersebut penulis memberikan tanda dengan cara lain yaitu dengan memberikan *label* pada *timeline* animasi yang kemudian tangkapan layer dari *timeline* tersebut dikirimkan ke anggota yang mengerjakan *inbetween*.

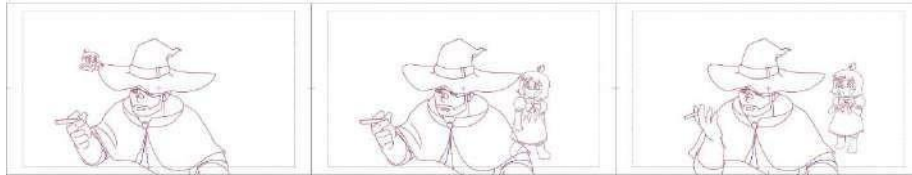


Gambar 3.14 Label Timeline Animasi Scene 1 Shot 13

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Peran kedua penulis dalam pengerjaan animasi ini adalah *inbetween artist*. Penulis ikut mengerjakan *inbetween* pada *shots* yang memiliki level *hard* dan sebagian level *medium*. Penugasan ini memiliki tujuan agar kualitas gambar tetap terjaga sesuai dengan *keyframe* yang dibuat serta agar mempercepat pengerjaan animasi. Penulis juga memiliki peran sebagai

clean up artist, *clean up* dilakukan bersamaan dengan pengerjaan *keyframe* dan *inbetween* yang juga bertujuan mempercepat waktu pengerjaan.



Gambar 3.15 Screenshot Keyframe, Inbetween, Cleanup Scene 1 Shot 4

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Setelah semua tugas utama diselesaikan, penulis ditugaskan untuk membantu pengerjaan *coloring* animasi. Terdapat 3 *shots* yang ditugaskan untuk diwarnai, 2 diantaranya adalah *shots* yang penulis sudah kerjakan *keyframe*, *inbetween*, serta *cleanup*nya.



Gambar 3.16 Screenshot Colored Scene 1 Shot 4

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

3.4 Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang penulis alami sebagai *2D character animator* Ketika mengerjakan film pendek “Ignite” pada MBKM Proyek Independen. Beberapa diantaranya adalah :

1) Kendala Waktu

Pengerjaan proyek independen ini memiliki waktu yang cukup padat, penulis seringkali kesulitan untuk menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan waktu yang ditentukan (per-harinya) dikarenakan rata-rata *shot* yang ada dalam animasi ini memiliki durasi yang cukup panjang sehingga penulis harus menggantinya dihari berikutnya ataupun saat akhir pekan.

2) Kendala Animasi

Pada film pendek berjudul “Ignite” ini terdapat 2 karakter utama yaitu Ayesha dan Ayah. Kedua karakter ini memiliki cara bergerak yang berbeda, Ayesha yang lebih “playful” dan Ayah yang lebih “kaku” sehingga penulis harus berhati-hati dalam menganimasikan karakter agar tidak “*out of character*”. Selain kedua karakter tersebut terdapat 1 objek yang pada rencana awal hanya sebuah benda mati, namun pada proses pengerjaan animasi penulis menambahkan “karakter” pada objek tersebut sehingga objek tersebut harus memiliki sedikit kepribadian ketika bergerak.

3) Kendala Komunikasi

Terdapat kendala komunikasi pada pengerjaan animasi, penulis yang sudah menyelesaikan animasi harus mengunggah *preview* untuk dilihat oleh *director* untuk diberikan masukan, komunikasi ini menyebabkan beberapa pekerjaan harus mundur untuk menunggu *approval* dari *director*. Selain itu terdapat kendala komunikasi pada pengerjaan *VFX* Dimana penulis mengerjakan beberapa *shot* yang terdapat karakter roh api yang termasuk ke dalam ranah *VFX* dikarenakan nama penulis ditulis dalam tracker *shot* tersebut. Namun, hal ini berdampak baik dikarenakan mempercepat pengerjaan *VFX*.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis dapat lakukan untuk mengatasi ketiga kendala yang sudah dituliskan adalah sebagai berikut :

1) Solusi Kendala Waktu

Kendala waktu dapat diatasi dengan mengerjakan pekerjaan yang lebih mudah agar pekerjaan dapat lebih cepat selesai, dan penulis harus bertanggung jawab untuk menyelesaikan *shot* yang tidak selesai di akhir pekan agar tidak mengganggu pekerjaan minggu selanjutnya.

2) Solusi Kendala Animasi

Solusi dari perbedaan karakteristik tokoh Ayesha dan Ayah adalah dengan mencari referensi karakter animasi yang memiliki karakteristik cara bergerak yang serupa sehingga tkarakter Ayesha dan Ayah dapat memiliki karakteristik cara bergerak yang berbeda. Hal serupa juga dilakukan untuk objek sapu terbang yang memiliki “karakter” agar terkesan lebih “hidup” yaitu dengan mencari referensi animasi objek serupa.

3) Solusi Kendala Komunikasi

Solusi kendala komunikasi dapat dengan melakukan komunikasi yang baik, seperti bertanya dan melaporkan pekerjaan agar tidak terjadi asumsi dan miskomunikasi. Selain itu juga terus melakukan komunikasi agar pekerjaan cepat mendapatkan *approval*.

