

BAB III

PELAKSANAAN KLUSTER MBKM PROYEK INDEPENDEN

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pelaksanaan kluster MBKM proyek independen Ignite, penulis mengambil posisi sebagai *environment designer, animatic storyboard artist, dan 2D animator*. Dari peran-peran tersebut penulis memegang posisi utama sebagai *2D animator*. *2D animator* bertanggung jawab menggerakkan karakter melalui ekspresi wajah dan bahasa tubuh. *2D animator* menciptakan ilusi kehidupan pada karakter animasi dengan menyampaikan emosi, kepribadian, dan dinamika cerita secara visual. Selama menjalani peran sebagai *2D animator*, penulis harus bekerja sama dengan supervisor animasi dan sutradara yang sudah menguasai desain karakter untuk memastikan ketepatan animasi.

Dari berbagai perangkat lunak yang bisa dipakai untuk produksi animasi 2D. Tim Youth Rabbit membebaskan para animatornya untuk memilih program yang digunakan. Dalam proyek ini, penulis menggunakan Clip Studio Paint EX. Mengikuti teknik animasi tradisional (*cel animation*) pada umumnya, animator menggerakkan karakter dengan teknik frame-by-frame. Artinya, animator harus menggambar setiap gambar (*frame*) satu per satu dengan perubahan kecil untuk menciptakan gerakan saat diputar secara berurutan. Setelah menyelesaikan animasi, penulis juga harus memastikan hasil export animasinya yang dalam format *PNG Sequences* layak untuk diproses oleh *compositor*.

Penulis juga bertanggung jawab untuk melaporkan hasil pengerjaan proyek film selama satu semester kepada dosen pembimbing internal dan dosen pembimbing eksternal.

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

Penulis dan Tim diwajibkan melakukan bimbingan serta melaporkan perkembangan dari pengerjaan proyek selama semester berlangsung

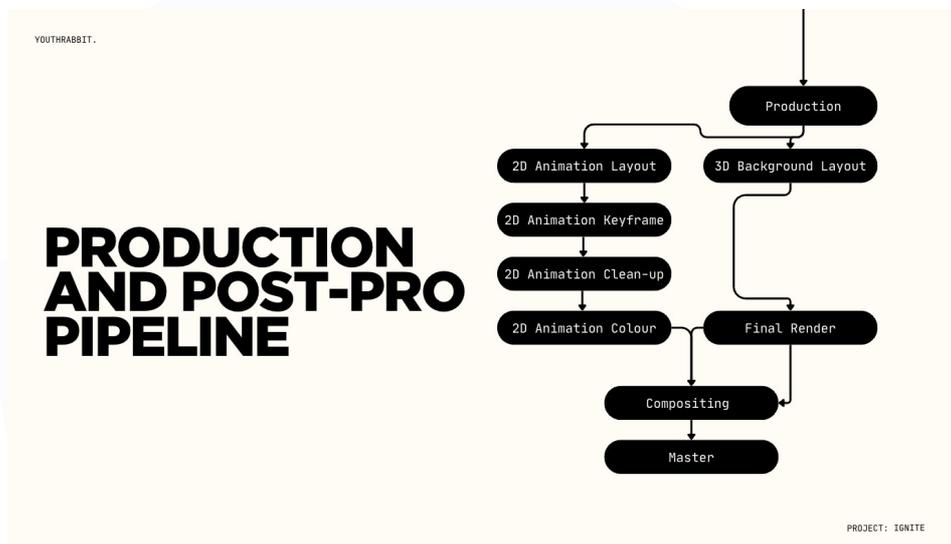
secara mandiri. Bimbingan terbagi menjadi dua yaitu, pembimbing eksternal dan internal. Dosen pembimbing eksternal yang ditetapkan untuk Tim Youth Rabbit adalah Bima Wicaksana Krisbyant, Dosen pembimbing eksternal ditugaskan untuk membimbing tiap anggota dalam proses pembuatan laporan dan hal-hal administratif lainnya. Kemudian, dosen pembimbing internal yaitu, Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. bertugas untuk membimbing tim dalam aspek teknis dan kreatif yang berkaitan dengan pembuatan film animasi yang sedang dibuat.

2) **Koordinasi Atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen**

Dalam pembuatan animasi Ignite, sistem koordinasi dilakukan secara daring dan luring. Sebagai *2D animator*, penulis bekerja dekat dengan *lead animator*, sutradara, dan *storyboard artist*. Animator membuat animasi berdasarkan *storyboard* yang sudah disediakan oleh *storyboard artist*. Dalam setiap tahap pembuatan animasi, animator wajib melaporkan progres kepada *lead animator* untuk menjaga kualitas animasi terutama pada tahap *keyframe* dan persetujuan dari sutradara. Jika tidak ada revisi atau revisi sudah dilakukan, penulis meneruskan file animasi kepada external *in-betweener*. Dalam kasus tertentu, seperti *cut animasi* yang tergolong sulit, penulis harus melanjutkan animasi sampai tahap *inbetween*.

Pelaksanaan proyek independen bersama dengan tim mayoritas dilakukan dengan jadwal kerja yang ditentukan oleh masing-masing anggota sesuai dengan tenggat waktu yang sudah ditentukan oleh produser untuk menyelesaikan tugas. Tim Youth Rabbit memiliki jam kerja utama yang disepakati dimulai dari pukul 8 pagi sampai dengan pukul 5 sore. Selain itu, tim akan mengadakan pertemuan di secara luring di tempat yang ditentukan bersama atau secara daring menggunakan Discord apabila mayoritas anggota berhalangan untuk hadir secara luring. Pertemuan internal diadakan setiap minggu pada hari Senin. Selain pertemuan mingguan antar tim, tim melakukan bimbingan bersama dengan dosen

pembimbing secara luring setiap minggu menyesuaikan dengan ketersediaan waktu dosen.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

(Sumber: dokumen pribadi (2025))

3.2 Tugas yang Dilakukan Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

Terlampir tabel berisi kegiatan-kegiatan yang penulis telah kerjakan selama proses pelaksanaan MBKM Proyek Independen animasi pendek Ignite (2025).

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Pra-perkuliahan	Pembentukan kelompok proyek independen, penyusunan proposal	Sebuah tim yang terdiri dari tujuh mahasiswa dibentuk untuk mengikuti program Studi Independen MBKM. Mereka menyiapkan <i>pitch deck</i> dan merekam video presentasi sebagai bagian dari persyaratan pendaftaran. Setelah mendaftar, mereka menunggu pengumuman hasil seleksi.

		Tahap <i>development</i>, konsep cerita	Penulis mengikuti diskusi pencarian ide cerita.
		Tahap <i>praproduksi</i>, Membuat konsep desain <i>environment</i>	Mengumpulkan referensi berdasarkan arahan sutradara, menggambar konsep <i>environment</i> rumah (<i>eksterior&interior</i>)
2	1-4	Membuat <i>Animatic Storyboard</i>	Melanjutkan <i>storyboard</i> kasar yang didapatkan dari <i>storyboard artist</i> supaya bergerak dan lebih detail.
3	5-13	Membuat Animasi karakter	Animasi untuk film pendek mulai dikerjakan dengan minimal satu <i>shot</i> yang diselesaikan dalam satu minggu.
4	14	Menulis Laporan MBKM Proyek Independen	-

Tabel 1.1 Kegiatan MBKM Proyek Independen

(Sumber olahan peneliti, 2025)

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Sebagai 2D *2D animator*, penulis bertanggung jawab atas pembuatan animasi dalam produksi film animasi *Ignite* (2025). Karakter yang dianimasikan harus sesuai dengan *character sheet* yang dibuat oleh desainer karakter saat pra-produksi.

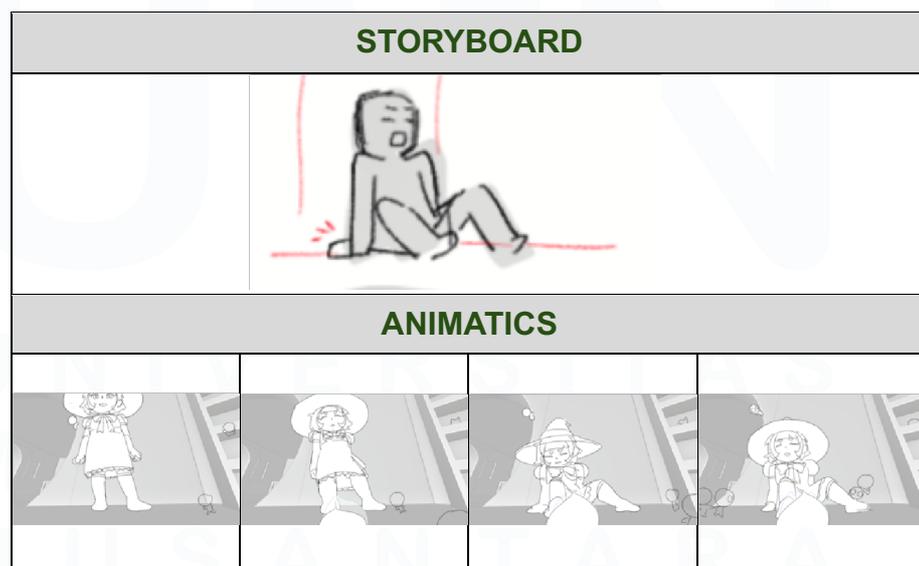
3.3.1.1 Animatic

Animatic adalah versi awal dari animasi yang menggabungkan gambar *storyboard* dengan audio untuk memvisualisasikan alur cerita, *timing*, dan ritme sebelum proses produksi utama dimulai. Proses pembuatan *animatic* sangat penting dalam tahap pra-produksi karena membantu tim kreatif memahami bagaimana cerita akan berkembang secara visual dan auditori. Langkah pertama adalah membuat *storyboard*,

yaitu serangkaian gambar yang menggambarkan adegan-adegan utama dalam cerita. *Storyboard* ini dapat dibuat secara manual atau menggunakan perangkat lunak desain grafis pilihan. Dalam pembuatan *animatic* ini penulis tidak perlu menyiapkan audio.

Penulis diberikan file blender berisikan model simpel latar untuk dijadikan patokan yang mempermudah penulis dalam proses pembuatan *animatic*. Penulis dapat menyesuaikan objek kamera secara 3D berdasarkan *storyboard* kasar. Hasil kamera yang sudah dibuat oleh penulis akan dinamakan berdasarkan nama *cut* supaya bisa dipakai kembali oleh *3D Artist*. Gambar pada kamera dapat dirender atau screenshot dan diletakkan pada file Clip Studio Paint EX. Penulis kemudian mulai menggambar karakter secara kasar di atas layer gambar 3D tersebut.

Sebelum di lanjutkan pada tahap selanjutnya (penggabungan seluruh *shot animatic* untuk *final animatic*) penulis dan sutradara meninjau *animatic* yang telah dibuat untuk memastikan alur cerita dan *timing* sudah sesuai. Penulis akan melakukan revisi jika diperlukan sebelum melanjutkan ke tahap animasi.

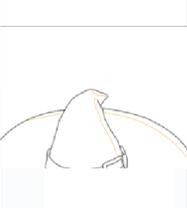


Gambar 3.2 Storyboard dan Animatic scene 3 shot 1

(Sumber: dokumen pribadi (2025))

3.3.1.2 Keyframe

Animatic yang sebelumnya dibuat untuk sebuah *shot* bisa digunakan sebagai *keyframe* kasar. *Keyframe* adalah gambar utama yang menandai titik awal dan akhir dari suatu gerakan dalam animasi. Sebagai contoh, jika seorang karakter sedang melompat, *keyframe* pertama mungkin menunjukkan posisi saat ia bersiap melompat, dan *keyframe* berikutnya menunjukkan saat ia mendarat. *Keyframe* tidak selalu terdiri dari pose awal dan akhir tetapi juga *breakdown* dan *anticipation*. (Gambar 3.3)

ANIMATICS				
				
KEYFRAMES				
				
KEY 1	KEY 2	KEY 3	KEY 4	KEY 5

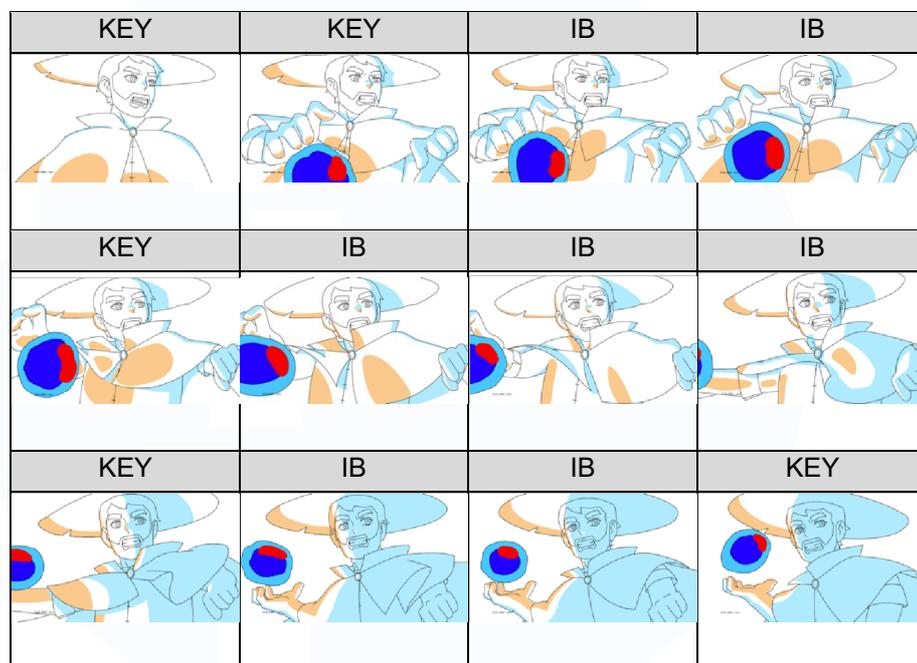
Gambar 3.3 *Animatics* dan *Keyframe* scene 1 shot 8

(Sumber: dokumen pribadi (2025))

3.3.1.3 Inbetween

Dalam animasi *frame-by-frame*, *inbetween* atau *in-betweening* adalah proses penting yang menciptakan transisi halus antara dua *keyframe*—gambar utama yang menandai awal dan akhir suatu gerakan. Dengan menggambar frame-frame di antara *keyframe*, animator menciptakan ilusi gerakan yang mulus dan alami. Teknik ini digunakan baik dalam

animasi tradisional maupun digital, dan dapat dilakukan secara manual oleh animator. (Gambar 3.4)



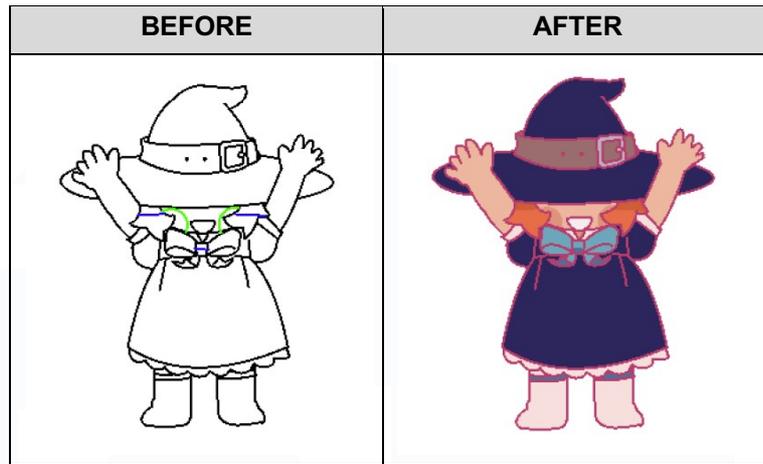
Gambar 3.4 Keyframe dan Inbetween scene 5 shot 9

(Sumber: dokumen pribadi (2025))

3.3.1.4 Color

Dalam animasi, *coloring* atau pewarnaan adalah proses memberikan warna pada elemen-elemen visual seperti karakter, latar belakang, dan objek lainnya. Langkah ini penting untuk menghidupkan gambar, memperkuat suasana cerita, dan mengekspresikan emosi karakter. Dalam proyek ini tim memilih untuk menggunakan teknik *cel shading*. *Cel shading* adalah teknik pewarnaan dengan bayangan tajam untuk memberikan tampilan kartun yang khas.

Untuk mempercepat proses, penulis menggunakan “*bucket tool*” untuk bagian dalam karakter dan “*change layer color*” untuk mewarnai/mengubah warna *lineart* yang semula hitam menjadi warna lain.

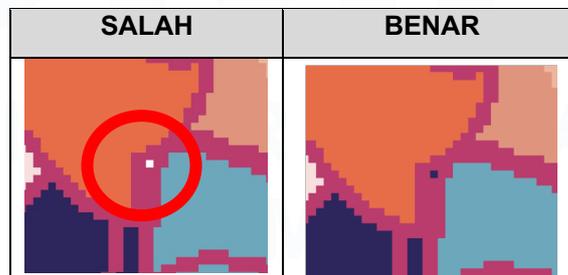


Gambar 3.4 *Coloring scene 5 shot 2*

(Sumber: dokumen pribadi (2025))

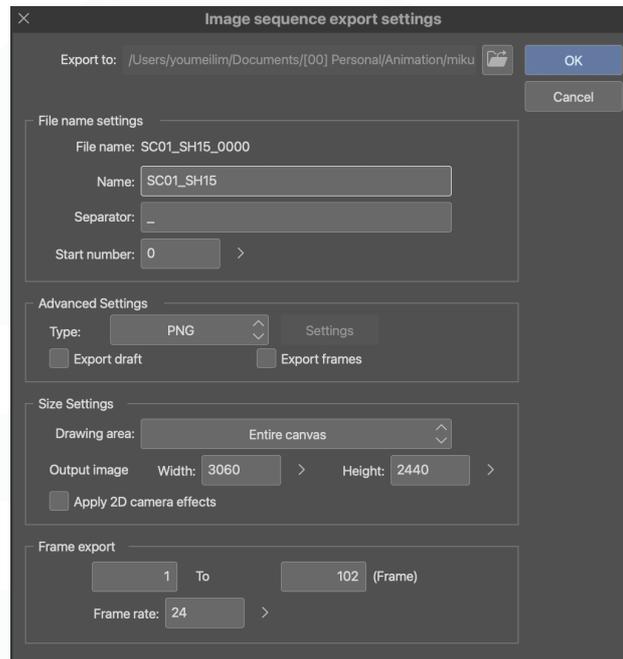
3.3.1.5 Exporting Files

Meninjau file yang sudah dikerjakan oleh penulis ataupun *external colorist* untuk memastikan tidak ada bagian atau piksel kecil yang belum diwarnai (Gambar 3.5). Penulis kemudian mengekspor file animasi dalam format *PNG Sequences*. Penulis harus memastikan bahwa setiap subjek animasi di-export secara terpisah dan disusun dalam folder masing-masing dengan pengaturan pada Gambar 3.6. Untuk mempermudah proses, penulis mengisolasi subjek dengan menekan tombol Kontrol dan ikon mata di samping *layer/folder*. Setelah mengekspor, penulis membagikan file kepada *compositor* dengan mengunggah file ke dalam folder pada Google Drive menggunakan akun yang sudah disediakan oleh produser.



Gambar 3.5 *Peninjauan warna scene 5 shot 2*

(Sumber: dokumen pribadi (2025))



Gambar 3.6 *Export Settings scene 1 shot 15*

(Sumber: dokumen pribadi (2025))

3.4 Kendala yang Ditemukan

3.4.1 Keterlambatan dari lini masa yang ditetapkan

Penulis mengalami keterlambatan dalam memproduksi animasi berdasarkan lini masa yang disepakati dan ditetapkan pada awal produksi. Keterlambatan disebabkan oleh kurangnya disiplin diri dalam mengatur waktu penulis. Akibatnya penulis yang kesulitan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat waktu.

3.4.2 Kesalahan komunikasi terkait administrasi dengan koordinator

Koordinator tidak pernah menjelaskan lini masa dengan tanggal spesifik untuk segala prosedur yang harus dilakukan oleh penulis sejak awal. Seperti pengumpulan Evaluasi 1 dan tanggal resmi untuk memulai pengerjaan film yang harus dilaporkan melalui *Daily Task* pada website

(merdeka.umn.ac.id). Penulis mengalami kesulitan dalam memperkirakan waktu untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

3.5.1 Keterlambatan dari lini masa yang ditetapkan

Penulis perlu menerapkan jadwal atau lini masa pribadi yang ketat, memecah produksi animasi menjadi tugas-tugas kecil yang dapat dikelola dengan tenggat waktu spesifik. Penggunaan kalender, perencana, atau alat manajemen proyek dapat membantu melacak kemajuan. Disarankan untuk mempraktikkan teknik manajemen waktu seperti Teknik *Pomodoro* atau *Time Blocking*, serta memprioritaskan tugas-tugas penting.

Penulis juga harus menetapkan tenggat waktu yang realistis dengan menyertakan waktu cadangan untuk kemungkinan penundaan, meminimalkan gangguan dengan menciptakan ruang kerja bebas interupsi, dan secara teratur meninjau serta menyesuaikan jadwal.

3.5.2 Kesalahan komunikasi terkait administrasi dengan koordinator

Penulis harus proaktif dalam berkomunikasi dengan koordinator sejak awal proyek. Segera minta lini masa yang jelas dan terperinci yang mencakup tanggal spesifik untuk semua prosedur, pengajuan (misalnya, "Evaluasi 1"), tanggal mulai resmi pekerjaan, dan metode pelaporan (misalnya, "Daily Task" di situs web). Jika ada aspek yang tidak jelas, segera tanyakan klarifikasi dan dokumentasikan semua komunikasi terkait tenggat waktu dan instruksi.

Dari sisi koordinasi, perlu adanya proses orientasi standar untuk membekali anggota tim dengan lini masa proyek, prosedur administratif, dan persyaratan pelaporan. Saluran komunikasi yang jelas dan konsisten harus ditetapkan, dengan pemeriksaan rutin untuk meninjau kemajuan dan mengklarifikasi tenggat waktu yang akan datang. Semua informasi

penting harus mudah diakses, dan konfirmasi tertulis untuk tenggat waktu atau prosedur penting sangat disarankan untuk menghindari kesalahpahaman.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA