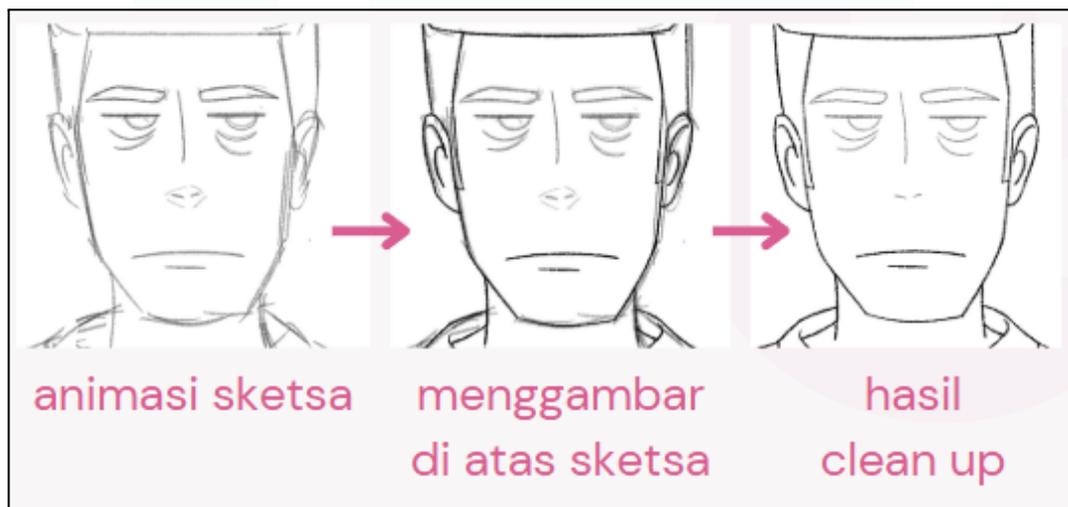


## BAB III

### PELAKSANAAN PROYEK

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

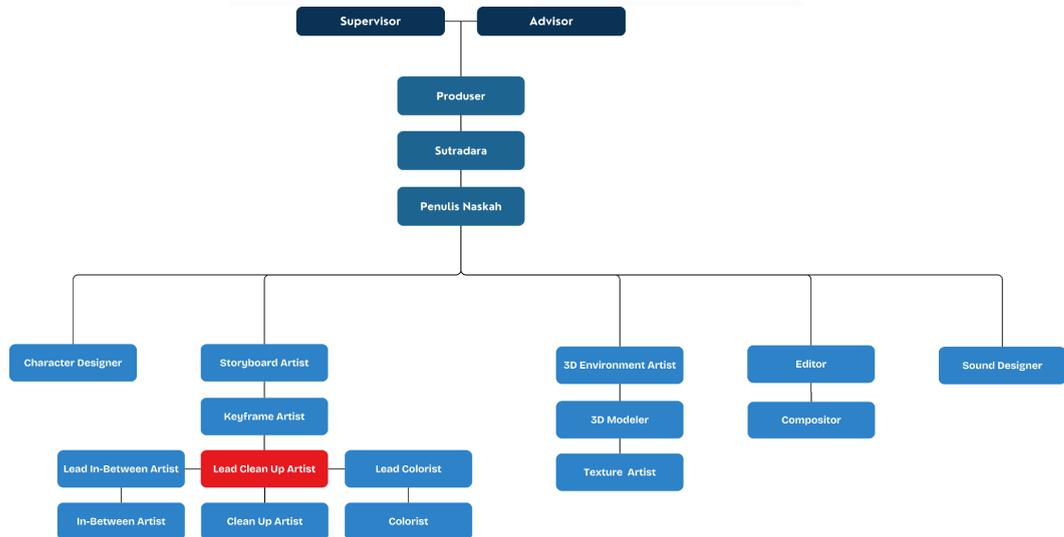
Sebagai anggota internal dari Cinderamata 2.0., penulis memiliki *jobdesc* utama yang merupakan *lead clean-up artist*. *Clean-Up Artist* memiliki tugas dalam merapikan animasi yang telah diberikan *In-between*. Hal ini dilakukan agar animasi tidak berantakan dan lebih mudah dalam proses *coloring* saat animasi dialihkan kepada *colorist*. *lead clean-up artist*, memiliki tugas tambahan dalam memantau dan memberikan revisi kepada *clean-up artist* lainnya, sehingga proses *clean-up* berjalan dengan lancar.



Gambar 3.1. Sebelum dan Setelah Proses *Clean-Up*  
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Dalam proyek ini, ada posisi Supervisor dan Advisor yang memantau proses selama MBKM proyek independen ini. Supervisor berperan dalam mengawasi seberapa banyak tugas dan waktu yang telah dikerjakan oleh setiap anggota dalam tim. Selain itu, ada juga posisi Advisor yang berperan dalam memberi masukan untuk berbagai aspek pekerjaan proyek independen ini, mau dari penulisan laporan, alur kerja secara keseluruhan, serta masukan untuk visual maupun cerita dari animasi.

Berikut merupakan bagan untuk kedudukan setiap posisi/*jobdesc* serta kedudukan penulis:



Gambar 3.2. Bagan Kedudukan  
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

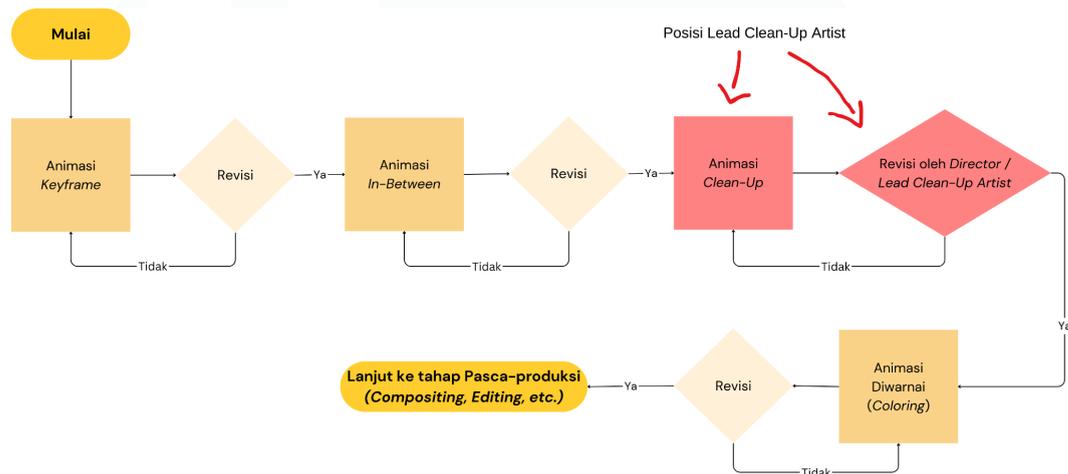
Dalam proyek “Kala Bulan Datang”, *Director* dan Produser memiliki posisi yang menentukan cerita, tema, serta arah proyek ini akan kemana. Selanjutnya, masuklah Scriptwriter yang membantu untuk menjabarkan semua plot point yang telah ditentukan dan telah didiskusikan dan membuat naskah untuk animasinya. Naskah ini sangat penting dalam menentukan visual, asset, serta animasi apa yang akan dibuat pada praproduksi dan produksi nantinya (Babalola, 2022).

Setelah itu, proyek ini kami pitching kepada advisor dan advisor memberikan feedback dan solusi untuk masalah atau plot hole dalam cerita, serta memberi saran untuk apa saja yang dapat kita lakukan sesaat pengerjaan proyek ini agar lebih efisien dan dapat berjalan lancar sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

Setelah semua ini telah ditentukan, satu tim masuk ke pra produksi dimana persiapan dilakukan sebelum animasi dikerjakan (Rall, 2017). Setelah praproduksi, kami masuk ke tahap produksi dimana animasi dibuat. Disini lead

clean-up artist akan mulai bekerja dengan mengerjakan tugas-tugas clean-up, serta memberikan feedback kepada anggota lainnya yang berkaitan dengan clean-up.

Berikut merupakan kesimpulan untuk alur koordinasi serta posisi penulis dalam Cinderamata 2.0. :



Gambar 3.3. Bagan Koordinasi  
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja

Berikut merupakan peran, pekerjaan, dan hal-hal yang dilakukan oleh lead clean-up artist dalam Klaster MBKM Proyek Independen.

Tabel 3.1. Penjabaran Pekerjaan Lead Clean-Up Artist Setiap Bulan

No	Bulan	Proyek	Keterangan
1	Februari	<i>Storyboarding, 3D Modelling, dan jobdesc pra produksi lainnya.</i>	Disini merupakan tahap pra produksi, sehingga clean-up artist belum mengambil pekerjaan clean-up, dan mengambil alih beberapa <i>jobdesc</i> lainnya dalam masa pra produksi.
2	Maret	<i>Clean-Up &amp; Coloring Animasi</i>	Mengerjakan <i>shot</i> animasi level A, B, maupun C. (Paling susah-paling mudah) serta memberikan <i>Genga</i> agar <i>Colorist</i> dapat

			memberikan warna pada animasi nanti.
3	April	<i>Keyframe, In-Between, Clean-Up</i>	sejauh ini, saya telah mengerjakan/mengerjakan bagian dari shot berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- SC15_SH167</li> <li>- SC06_SH047</li> <li>- SC13_SH151</li> <li>- SC05_SH031</li> <li>- SC13_SH153</li> <li>- SC06_SH046</li> <li>- SC02_SH009</li> <li>- SC13_SH127</li> <li>- SC13_SH137</li> <li>- SC13_SH131</li> <li>- SC02_SH017</li> <li>- dan 20 shot lainnya</li> </ul>
4	Mei - Awal Juni	<i>Clean-Up, Coloring, Exporting PNG Sequences</i>	Saya telah mengerjakan shot-shot berikut ini: <ul style="list-style-type: none"> <li>- SC15_SH161</li> <li>- SC08_SH085</li> <li>- SC13_SH124, 28, 29</li> <li>- SC06_SH036</li> <li>- SC07_SH071</li> <li>- SC02_SH010</li> <li>- SC07_SH076</li> <li>- SC09_SH092</li> <li>- SC13_SH140-141</li> <li>- SC06_SH043</li> <li>- dan sekitar 50 shot lainnya</li> </ul>

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Berikut ini merupakan uraian atau penjelasan yang lebih rinci lagi untuk pekerjaan-pekerjaan selama produksi animasi yang tercatat berdasarkan tabel tugas diatas ini.

Berdasarkan yang telah disebut dalam latar belakang, *lead clean-up artist* tentunya memiliki tugas utama untuk *clean-up* dalam produksi animasi, yaitu merupakan tahap dimana animasi yang telah melalui tahap Keyframe dan

In-Between dialihkan ke *clean-up* untuk dirapikan dan dibersihkan animasinya. Bisa dianggap animasi yang melalui tahap In-between merupakan animasi “sketsa”, yang masih dalam kondisi banyak revisi dan perubahan. Setelah In-Between ini sudah dianggap bagus, animasi ini akan dialihkan kepada *Clean-Up Artist* untuk dibersihkan.

Penulis menggunakan aplikasi *ToonBoom Harmony* dalam mengerjakan animasi. Alasan penulis menggunakan aplikasi ini karena penulis telah menguasai aplikasi ini dibandingkan aplikasi lainnya, serta memiliki fitur dan alat-alat yang berguna dalam menganimasi. Jika menggunakan teknik dan alat yang sesuai, membuat animasi dalam aplikasi ini menjadi efisien. Aplikasi ini juga merupakan aplikasi animasi yang dipakai oleh semua anggota Cinderamata 2.0. sehingga lebih mudah dalam mengalihkan *file* animasi dari satu anggota ke lainnya.



Gambar 3.4. Clean-Up dalam Produksi Kala Bulan Datang  
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Contohnya pada kedua shot dalam animasi Kala Bulan Datang. Animasi ini dibuat dalam aplikasi *ToonBoom Harmony*. Bisa terlihat perbedaan dalam kerapihan setelah animasi telah melalui *Clean-Up*. Tidak hanya animasinya terlihat rapi, hal ini juga akan sangat membantu dalam tahap *Coloring* (mewarnai) animasi.

a. **Line Test**

Setelah *file In-between* dialihkan kepada *Clean-Up Artist*, tahap pertama yang dilakukan adalah dengan menggambarkan satu *frame*, yang biasanya di antara *frame* pertama, ataupun salah satu *keyframe*. Setelah itu ilustrasi ini

dikonsultasikan bersama *director*. Jika *frame* tersebut mendapatkan revisi, *Clean-Up Artist* akan merubahnya sesuai dengan petunjuk *director*. Perubahannya bisa dari garis yang kurang rapi, tidak nyambung, kurang sesuai dengan *In-between*, ataupun perubahan dan penambahan detil-detil yang kecil.

Line Test ini dilakukan oleh *Clean-Up Artist* agar mendapatkan gambaran tokoh yang sesuai sebelum melanjut animasinya, sehingga meminimalisir kesalahan teknis ataupun gambar saat menganimasinya. Hal ini juga dilakukan agar tokoh tetap mengikuti desain asli tokohnya dan memiliki gambaran yang sesuai dengan permintaan direktor. Dalam tahap ini, direktor dapat memberi revisi jika gambar tokoh masih kurang sesuai

#### **b. *Clean-Up***

Setelah tahap sebelumnya, *clean-up artist* akan melanjutkan clean-up pada shot yang diberikan kepadanya. Pada umumnya, tahap ini tidak perlu dikonsultasikan bersama *director* pada setiap saat atau saat berprogres karena *clean-up artist* bertugas untuk merapikan animasi yang sudah ada dan menggunakan intuisi artistik dari mereka sendiri (Chen & Zwicker, 2022). Setelah sudah selesai clean-up untuk shot tertentu, clean-up artist baru akan berkonsultasi dengan *director* jika ada revisi. Disini bisa merupakan garis-garis yang tidak sesuai dengan penggambaran animasi saat tahap *In-between*, sehingga perlu pengoreksian.

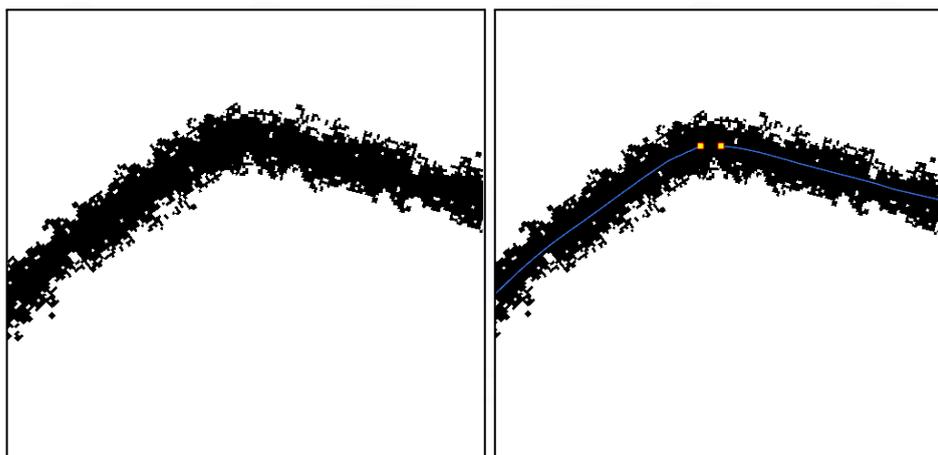
Saat *Clean-Up*, kami juga mengikuti beberapa pengaturan untuk ukuran dan tekstur dari *brush* yang digunakan sesaat clean-up. Tekstur yang digunakan merupakan *Charcoal* yang sudah berikut dalam *ToonBoom* untuk memberi kesan goresan pensil pada gambar. Ukuran *brush* yang digunakan secara *default* sebesar 8px (8 *pixels*). Ukuran *brush* tetap bisa diubah-ubah, disesuaikan dengan kebutuhan shot. Jika gambaran merupakan *close-up* ataupun *wide shot*, *brush* dapat dibesar kecilkan untuk menyesuaikan agar garis tidak terlihat terlalu tebal atau sebaliknya.



Gambar 3.5. Perbandingan Ukuran Brush & Tekstur Charcoal  
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

**c. Close Gaps**

Setelah shot animasinya sudah melalui clean-up, hasil clean-up tersebut akan di “Close Gaps” agar celah-celah pada garis dapat ditutup. Dalam *ToonBoom Harmony*, garis yang digambar dengan *pencil tool* merupakan garis vektor, sehingga lebih mudah untuk diganti ukurannya, serta teksturnya. Tetapi celah-celah pada garis harus diperhatikan, karena walaupun jika goresan dari brush terlihat seperti bersambung, seringkali “*Strokes*” dari garis tersebut tidak tersambung. “*Strokes*” merupakan garis “tulang” dari goresan yang hanya dapat dilihat saat *strokes* dinyalakan. Biasanya strokes yang tidak tersambung ditandakan dengan kotak kuning kecil.



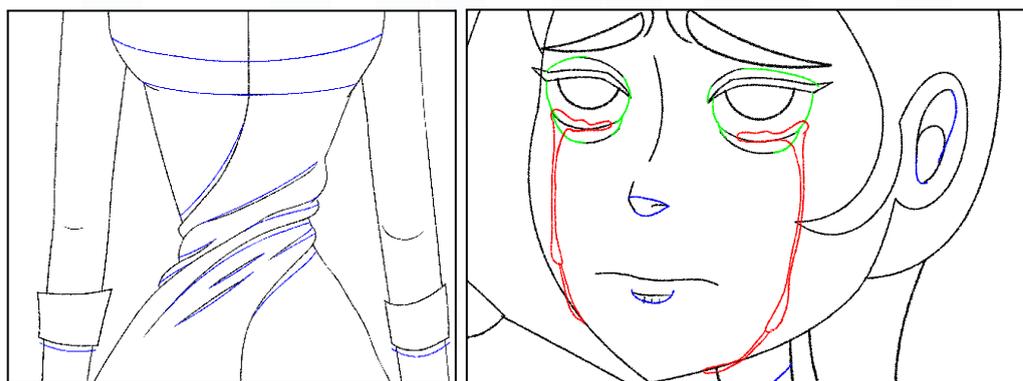
Gambar 3.6. Strokes yang tidak tersambung  
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

#### d. *Genga Coloring*

*Genga* merupakan istilah bahasa Jepang untuk animasi *key*. Dalam animasi *Genga*, animator biasanya akan menggunakan garis dan bayangan berwarna, untuk menandai bagian mana yang perlu diberi bayangan, warna biasa, ataupun cahaya (Pruvost, 2024). Pada umumnya, warna biru menandai bayangan, merah menandai cahaya, hijau menandai bayangan untuk rambut atau untuk objek yang berbasis warna hitam, serta warna kuning atau warna persik untuk menandai bayangan atau warna pada wajah tokoh.

Contoh pekerjaan garis *Genga* seperti berikut yang diterapkan dalam produksi animasi *Kala Bulan Datang*. Kami menggunakan merah untuk cahaya, hijau untuk daerah mata, dan biru untuk bayangan.

Saat melakukan *genga*, penulis akan menganimasinya pada *layer* yang sama dengan animasi *clean-up* ataupun di *layer* yang berbeda, tergantung pada kebutuhan setiap *shot*. Jika *shot* yang dikerjakan dianggap tidak terlalu rumit, maka *genga* akan dianimasikan pada *layer* yang sama dengan animasi *clean-up*. Jika *genga* perlu dianimasikan dengan gerakan yang berbeda dari gerakan animasi *clean-up*, maka *genga* akan dilakukan pada *layer* yang berbeda. Saat tahap *coloring*-nya, *genga* dapat di *merge* dengan *layer* animasi *clean-up* ataupun diwarnai pada *layer genga*-nya tersendiri, tergantung dengan kebutuhan *shot*.



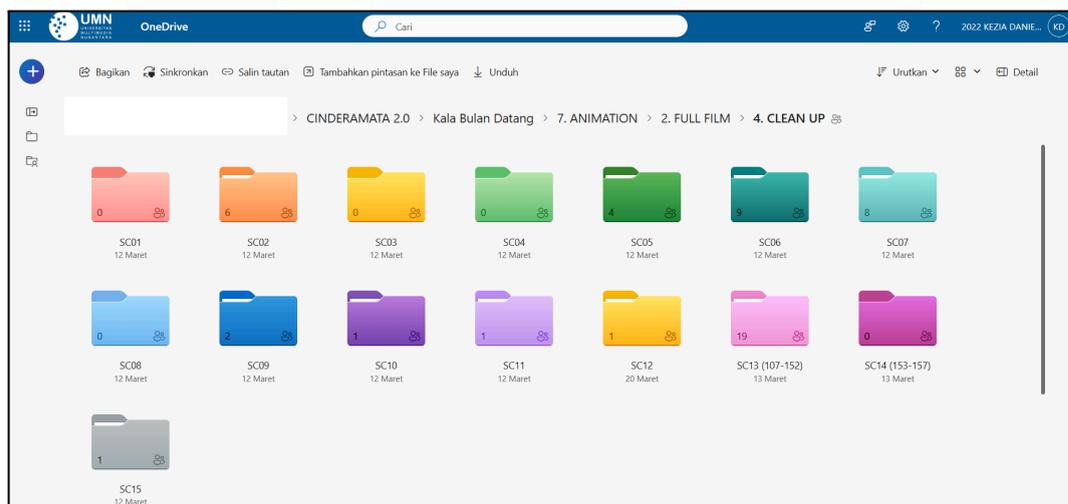
Gambar 3.7. *Genga* dalam Produksi *Kala Bulan Datang*  
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

#### e. Pengalihan tugas kepada *Colorist*

Setelah clean-up sudah melalui tahap semua yang telah disebut diatas ini, clean-up tidak akan di-export, melainkan hanya menyimpan file ToonBooom Harmony pada keadaan paling terbaru lalu meng-*compress* menjadi file .ZIP. File ini dinamakan dengan format seperti berikut:

“CLN\_SC(nomor scene)\_SH(nomor shot).zip”

File ini lalu akan di upload ke dalam *OneDrive* yang telah disediakan untuk satu tim. OneDrive ini juga diorganisir sesuai dengan nomor *scene*. Jadi misalnya jika shot animasi yang penulis telah kerjakan merupakan shot yang termasuk dalam scene 13, maka akan di-*upload* kepada folder bernama ‘SC13’.



Gambar 3.8. OneDrive untuk Animasi Kala Bulan Datang  
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

### 3.4 Kendala yang Ditemukan

Salah satu kesulitan yang paling signifikan bagi penulis saat produksi merupakan:

1. Kekurangan waktu/management waktu yang kurang. Terasa bahwa pada proyek “Kala Bulan Datang” ini, kami memiliki hanya sedikit waktu untuk menyelesaikan animasi yang berdurasi sekitar 7-10 menit. Kami hanya memiliki 6 bulan untuk menyelesaikannya, sehingga terasa cukup berat.

2. Miskomunikasi untuk hal-hal seperti revisi ataupun pengerjaan tugas. Terkadang visualisasi yang ada di pikiran tidak sesuai dengan visualisasi *director*, sehingga terkadang ada shot yang kurang memuaskan.
3. Kesehatan fisik. Kesehatan fisik yang dialami oleh penulis akibat dari postur yang kurang sehat, atau tidak ada istirahatnya.

### 3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Kendala-kendala ini dapat diselesaikan dengan solusi sebagai berikut:

1. Planning dan Scheduling menggunakan Timeline untuk harian, mingguan, sampai bulanan, serta membuat to do list untuk menjabarkan setiap tugas dengan lebih rinci. Semua tugas yang dilakukan, yang akan dilakukan atau baru dibagikan, serta tugas yang telah selesai pun tercatat dan progresnya dengan rapi.
2. Untuk meminimalisir terjadinya Miskomunikasi, saya lebih banyak menanyakan hal-hal yang menurut saya masih kurang jelas, seperti saat revisi. Sehingga anggota yang memberikan feedback dapat memperjelas perbaikan atau hal yang saya perlu lakukan untuk memperbaiki tugas yang diberikan kepada saya.
3. Lebih banyak stretching pada saat waktu luang, agar tidak berakhir dengan kondisi badan yang kurang sehat.

Tim Cinderamata 2.0. juga mengadakan evaluasi masing-masing anggota setiap sekitar 2 minggu sekali, sehingga jika ada masalah, hal tersebut dapat kami cari solusinya dengan mengkomunikasinya bersama.