

## 1. LATAR BELAKANG PENCiptaan

Animasi merupakan gabungan dari gambar-gambar yang memberikan ilusi cerita yang hidup dan bernafas. Animasi dikenal sebagai salah satu bagian dari dunia film. Namun, Cholodenko (2022) memiliki ide radikal yang mengatakan bahwa pada dasarnya semua film adalah animasi dan animasi bukanlah teknik tambahan melainkan esensi dari sinema itu sendiri. Animasi memberikan nilai imajinasi ke dalam sebuah cerita melalui permainan *frame* yang menciptakan sebuah interaksi.

Dalam buku *Producing Animation*, animasi terbagi menjadi 4 tahapan, *development, pre-production, production, dan post-production*. Proses produksi animasi juga cukup kompleks karena menggabungkan banyak anggota dan subdivisi yang berperan masing-masing dalam kelancaran sebuah produksi. Sebuah animasi yang berhasil membutuhkan teknik dan koordinasi penuh. Oleh karena itu, pembuatan animasi memerlukan sistem manajemen yang terencana dan efisien, baik untuk koordinasi maupun untuk efisiensi.

Friedrich (2023) mengatakan bahwa *project management* adalah landasan dan proses untuk mengarahkan sebuah aktivitas dengan tujuan untuk mengontrol dan melancarkan pekerjaan sebuah proyek. *Project management* biasa dibuat oleh *project manager* yang dipilih untuk memimpin sebuah proyek dan bertanggung jawab dalam mencapai objektif yang telah ditentukan. Dengan adanya *project management*, seluruh bagian dalam produksi dapat direncanakan, dievaluasi, dan dipantau secara sistematis. Keberhasilan dalam *project management* dapat meminimalisir adanya resiko, menyelaraskan sudut pandang tim, dan menjaga konsistensi kualitas produk hasil.

Dalam usaha untuk menjaga *project management*, studio animasi memiliki caranya masing-masing. Salah satu metode yang memiliki kemiripan dengan cara kerja studio animasi adalah *scrum*. *Scrum* adalah metode dalam manajemen projek yang bermula dari *agile methodology*. *Scrum* memiliki 3 *roles*: *producer owner, scrum master, dan development team*. Ketiga peran ini memiliki tanggung jawabnya masing-masing. *Scrum* merupakan kerangka kerja yang fleksibel dan berguna untuk sebuah proyek yang selalu berubah. Nurjaman (2024) juga

mengatakan bahwa scrum mendukung kolaborasi tim dan beradaptasi terhadap perubahan. Hal ini sesuai dengan alur kerja animasi pendek yang melakukan banyak penyesuaian dalam waktu singkat untuk menghasilkan karya yang maksimal.

*7,6 SR* merupakan animasi pendek dengan mengambil tragedi gempa Padang 2009 sebagai dasar dari ceritanya. Animasi pendek menceritakan kisah seorang anak Perempuan, Mayra, dengan Ibunya yang dihadang oleh bencana. *7,6 SR* mengambil ide menarik dengan menggunakan perspektif seorang anak kecil dari visual, imajinasi, dan pengandaian di tengah gempa. Melalui karya *7,6 SR*, Mazi Production ingin menunjukkan betapa genting dan besarnya kerusakan yang terjadi akibat gempa dengan esensi rasa kehilangan seorang anak yang tidak berdaya. Diharapkan, dengan penggunaan metode *scrum* membuat produksi membantu menavigasi permasalahan yang terjadi dan menjaga ritme pekerjaan agar dapat selesai sesuai dengan jadwal yang telah dibuat.

## 1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan dalam penelitian ini, rumusan penelitian berupa :

Bagaimana penerapan metode *scrum* pada struktur project management dalam animasi pendek *7,6 SR*?

Agar penelitian tearah, fokus dalam penelitian diterapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada tahap keyframe dalam produksi animasi pendek *7,6 SR* untuk meninjau penerapan manajemen proyek yang melibatkan koordinasi intensif.
2. Penelitian ini menerapkan metode *scrum* sebagai kerangka kerja untuk menyusun dan menganalisa struktur *project management* produksi animasi.
3. Penelitian ini menggunakan hasil data dari *sprint 8* dan *sprint 9* untuk memberikan fokus pada penerapan metode *scrum* di penghujung proyek.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian ini dibuat untuk menganalisis penerapan *scrum* dalam penerapan struktur *project management* animasi pendek 7,6 SR. Analisis ini bertujuan untuk memberikan pemahaman terutama bagi pembaca mengenai persiapan proses produksi dalam tim animasi dari sudut pandang produser dalam hal *project management*. Harapannya juga metode ini dapat terimplementasikan ke dalam projek 7,6 SR dan menjaga alur kerja sehingga sesuai dengan *deadline yang ditetapkan*.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 *Animation Pipeline*

*Animation pipeline* adalah sebuah sistem yang dirancang sebagai fondasi alur kerja sebuah produksi animasi. Setiap tahapan juga memiliki penjelasan akan *role* dan *output* untuk memastikan kualitas dan konsistensi karya. Amy Jupiter, seorang *line producer*, mengatakan bahwa sebuah rencana kerja yang bagus diperlukan untuk mengatur anggota tim, sekaligus mengontrol kondisi dan situasi dalam sebuah produksi. Studio animasi memiliki *pipeline* masing-masing yang dirancang sesuai dengan teknis dan alat yang digunakan. Meskipun terdapat perbedaan, animasi pipeline memiliki satu dasar yang sama, yaitu 4 tahap produksi. Tahapan animasi meliputi *development*, *pre-production*, *production*, dan *post-production*. (Winder & Dowlatabadi, 2017)

#### 2.1.1 *Development*

*Development* adalah tahap pengembangan ide melalui visual dan tulisan. Dalam tahap ini, tim *development* perlu memiliki *draft* akhir akan ide dan cerita yang ingin dibawakan. *Draft* tersebut dimanfaatkan untuk *pitching* ke *client* dan *investor*. Ellen Cockril menjelaskan proses penciptaan animasi adalah pengalaman yang menyenangkan tetapi tantangan utamanya adalah mengidentifikasi apa yang disukai dari cerita tersebut dalam bentuk originalnya. (Winder & Dowlatabadi,