

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,

2017). Masa *development* terbagi menjadi dua bagian, *writing* dan *visual development*. *Writing* menghasilkan sebuah *script* yang digunakan sebagai panduan dalam produksi sedangkan *visual development* menghasilkan target visual dengan *budget* yang lebih murah. *Visual development* perlu mencangkup 3 hal utama, *character*, *location*, dan *props designs*. Seluruh hasil akhir akan dikumpulkan dalam satu *bible* sebelum lanjut ke tahap berikutnya.

2.1.2 *Pre-production*

Dalam buku *Producing Animation*, Nicholls (2017) mengatakan bahwa *pre-production* dimulai dengan pembuatan wujud fisik dari ide yang dibuat, seperti cerita, karakter, *setting*, dan proyek secara keseluruhan. *Pre-production* adalah tahap sebuah karya mulai terealisasikan dari konsep. Dalam tahap ini, beberapa divisi mulai bergerak untuk menghasilkan *visual style guide* yang sesuai dengan target proyek, baik dari segi *target audience* maupun nilai visual yang telah ditentukan *director*. Setelah segala aset yang diperlukan sudah ada, tahap selanjutnya adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* menjadi awal mula sebuah animasi yang menerjemahkan tulisan menjadi gambar. *Storyboard* yang sudah selesai akan digabungkan dengan rekaman dari *voice casting* menjadi *animatic*. Di tangan *editor*, panel-panel yang sudah dibuat akan digabungkan dengan *timing* yang sesuai dalam alur cerita menghasilkan *product* pertama gambar bergerak dari sebuah animasi. *Animatic* yang telah melewati fase *screening* akan menjadi acuan untuk tahap berikutnya.

2.1.3 *Production*

Production adalah tahap seluruh divisi bergerak secara serentak dalam jumlah yang besar. Nicholls (2017) menjelaskan bahwa *production* adalah tahap ketika sebuah lokasi telah disiapkan dan *animators* membawa kreasi karakter menjadi hidup. Seluruh panel dalam *animatic* akhirnya dianimasikan, melewati *pipeline* yang telah ditentukan dengan tujuan mencapai target visual berdasarkan *deadline* yang

ditetapkan dengan persetujuan bersama. Tahap produksi menjadi tahap pertama untuk melihat suatu adegan hidup dan bernafas.

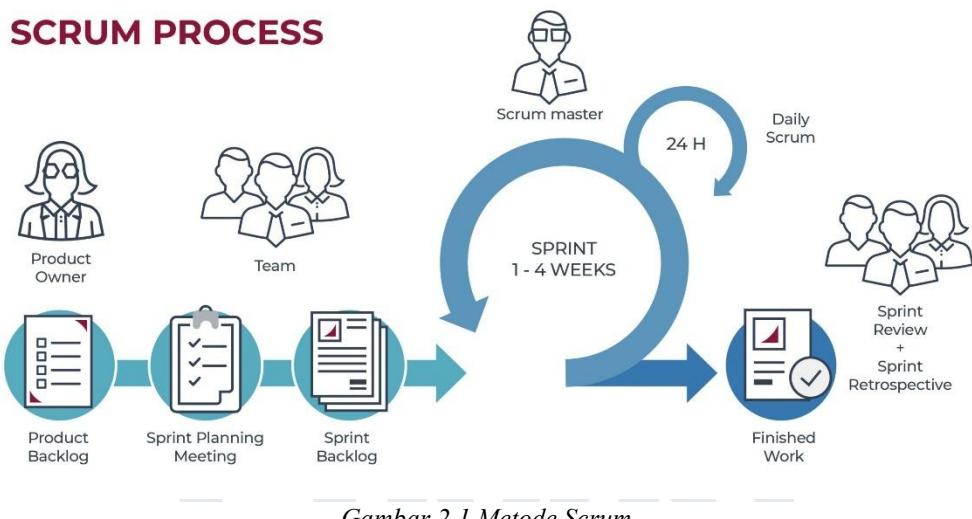
Setiap proyek memiliki teknik animasi yang berbeda, baik dari *hardware*, *software*, hingga fondasi yang digunakan. Dua contoh teknik animasi yang paling sering digunakan adalah 2D dan 3D *animation*. Kedua animasi ini memiliki *pipeline* yang berbeda. Salah satu proses 2D *animation* menggunakan teknik *frame-by-frame* baik dengan *software* yang digunakan maupun menggambar manual. Winder & Dowlotabali (2017) mengatakan bahwa animasi 2D dimulai dengan *rough keyframe* dan *blocking*, lalu dilanjutkan ke *inbetween* dan akhirnya *clean up-color*. Sedangkan, 3D *animation* menggunakan sebuah 3D *model* yang akan dioper ke tahap animasi *rigging* untuk 3D. Setelah animasi telah terbentuk, sebuah aset akan masuk ke tahap *texturing* untuk warna. (Adib, 2025)

2.1.4 Post-production

Post-production adalah tahap terakhir dalam proses animasi. Di tahap ini, segala *element* dan aset digabungkan menjadi satu kesatuan. Sama seperti *production*, alur kerja *post-production* berdasarkan teknik animasi yang digunakan. Namun, pada dasarnya bagian *post-production* meliputi *compositing*, *vfx*, *audio*, dan *color correction*. Target dari *post-production* adalah menghasilkan satu *shot* yang tergabung dengan harmonis. Pada animasi 2D, *compositing* menggabungkan karakter, *background*, dan *vfx* secara manual untuk mendapatkan *depth* dan perspektif. Setelah menggabungkan seluruh aset, dilanjutkan ke *color correction* atau *color grading*. Sedangkan, pada 3D *Animation* biasa memiliki 3D *layer render pass* yang dapat dioper ke *editor* dan disesuaikan dengan kebutuhan *shot* dalam *software editing*. Terakhir, *audio* ditambahkan ke dalam animasi baik *voice acting*, *music*, dan *SFX*. *Audio* berperan penting untuk menyatukan sebuah adegan agar semakin terpercaya. (Adib, 2025)

2.2 Scrum

Ken Schwaber dan Jeff Sutherland (2020) mengatakan bahwa *scrum* adalah sebuah kerangka kerja yang dibuat untuk menghasilkan solusi bagi produk yang kompleks dan terus berubah. *Scrum* membantu proses berjalannya sebuah produksi dengan mempertimbangkan kecerdasan, relasi, dan interaksi antar tim. *Scrum* memberikan alternatif yang jauh lebih efektif dalam bidang manajemen di era ini. Berikut adalah istilah yang digunakan dalam penggunaan *framework scrum*. Keberhasilan metode *scrum* dinilai dari kegunaannya dalam problem-solving dan adaptability dan peningkatan komunikasi dan kolaborasi. (Kumar & Dwivedi, 2020)



Gambar 2.1 Metode Scrum

(Sumber : <https://www.nt sprint.com/project-management-using-scrum-methodology-5-best-tools-and-methods/>, 2025)

1. *Sprint* adalah tempat yang dipakai untuk tiap perputaran dalam *scrum*. *Sprint* bersifat transparan agar menghasilkan alur kerja yang teratur dan minimal masalah. Perputaran *sprint* juga dilakukan untuk menjaga fleksibilitas kerja dan adaptasi dalam menjalani proyek.
2. *Sprint Planning* adalah tahap perencanaan yang dilakukan oleh seluruh *scrum* team. Dalam tahap ini, *product owner* membahas tujuan, arah, dan kerjaan dalam suatu *sprint*. *Sprint planning* diambil dari *backlog item* dan tidak boleh merubah *planning* diluar *product backlog*.

3. *Daily scrum* adalah pemeriksaan tiap hari yang dilakukan oleh *scrum master* untuk mengetahui pekerjaan yang dilakukan oleh *development team*. *Daily scrum* memperkuat komunikasi tim dalam menemukan kendala dalam proses pengerjaan. *Daily scrum* juga memberikan nilai *independent* kepada *development team* untuk mengatur jadwalnya sendiri.
4. *Sprint Review* adalah pemeriksaan hasil *sprint*. Pemeriksaan tidak hanya dilakukan pada *output* proyek tetapi juga cara pengerjaan dan mendiskusikan adaptasi berikutnya. Cara pemeriksaan ini dilakukan untuk menyempurnakan alur kerja.
5. *Sprint retrospective* adalah perencanaan untuk meningkatkan alur kerja. Hambatan yang ditemui dikomunikasikan kembali untuk mendapatkan solusi. Solusi yang dihasilkan juga diterapkan ke *sprint* berikutnya.
6. *Product backlog* adalah susunan pekerjaan yang perlu diselesaikan oleh *scrum team*. *Product backlog* akan dibahas secara transparan dan dipecah ke *sprint planning* untuk dijalankan. *Product backlog* menganut seluruh catatan rinci, deskripsi, dan keperluan yang harus dikerjakan oleh *development team*.
7. *Sprint backlog* adalah rangkaian *product backlog* yang telah diseleksi menjadi *sprint* dan dilanjutkan ke *increment*. *Sprint backlog* adalah rangkaian rencana yang dibuat oleh *developers* untuk timnya sendiri dengan cara memilih *sprint* yang ingin dikerjakan sesuai kapabilitasnya. *Sprint backlog* dirancang oleh *scrum master* dan *development team*. Kebebasan ini memberikan ruang bagi *development team* untuk menentukan urutan pekerjaannya sendiri berdasarkan target yang diberikan oleh *scrum master*. Alhasil, keputusan ini akan disebut sebagai *sprint goal*.
8. *Increment* adalah tahap verifikasi sebelum *sprint* diakhiri. Dalam pengerjaan *sprint*, *increment* dapat dibuat dan diberikan pada *sprint review*. Ketika *increment* telah disetujui oleh *product owner*, maka *sprint* dapat selesai (*definition of done*).

2.2.1 *Scrum Roles*

Scrum roles merupakan peran-peran yang terlibat dalam proses manajemen. *Scrum method* tidak memiliki peran yang biasanya didengar dalam *project management*, seperti *task manager* atau *team leader*. *Scrum team* memiliki peran yang berbeda dari management tradisional. Berikut adalah ketiga peran spesifik dalam *scrum*:

- a. *Product owner* merupakan pihak yang berperan sebagai mediator dari sebuah tim dan *stakeholders*. *Product owner* bertugas membuat *product backlog*, set standar dan kepentingan tiap item, mengarahkan tim, dan menentukan hasil akhir sebuah produk.
- b. *Scrum master* merupakan pihak yang bertanggung jawab untuk memimpin, mengajar, dan mendukung pekerjaan tim. Berbeda dengan *project manager*, seorang *scrum master* mengontrol target dan cara kerjanya sendiri dan memberikan kebebasan kepada tim untuk bekerja dengan caranya sendiri. *Scrum master* tidak langsung membuat keputusan untuk setiap keputusan rinci tetapi lebih berperan sebagai pengawas.
- c. *Development team* merupakan anggota dari berbagai divisi dengan fungsional yang berbeda untuk membuat produknya. Setiap anggota memiliki skill yang berbeda dan bekerja sama dengan koordinasi dari *scrum master*. *Development* mengerjakan *backlog* dan komitmen menyelesaikan sprint yang telah ditentukan dengan keputusan bersama. *Development team* tidak mendapatkan tekanan dari *scrum master* maupun *product owner* sehingga tidak mengganggu moral dan kualitas kerja.

2.2.2 Teori *Scrum Body of Knowledge*

Satpathy (2022) menuliskan bahwa SBOK (*Scrum Body of Knowledge*) dibuat untuk mengarahkan organisasi dan *project management* yang ingin mengaplikasikan teknik *scrum* ke dalam prosesnya. SBOK memegang prinsip yang berfokus pada *proses control*. *Scrum* didasari oleh transparansi, inspeksi, dan adaptasi. Dengan demikian, *Scrum* mempelajari cara kerja sebuah produksi

dengan berpeksperimen. SBOK memiliki proses yang berbeda dengan *scrum* karena lebih melihat sebuah proyek sebagai keseluruhan daripada *light framework*. SBOK memiliki *roles* yang sama dengan *scrum framework* tetapi terdapat perubahan pada *development team* dengan istilah *scrum team*. Satpathy (2020) berhasil merumuskan fundamental *scrum processes* berdasarkan SBOK. Berikut bagian yang dimaksud;

- a. *Initiate phase* adalah tahap awal dari sebuah proyek. Dalam tahap ini, *product owner* membuat *project vision* yang digunakan sebagai panduan proyek kedepannya. Setiap anggota ditentukan dari *scrum master*, *business stakeholder*, *scrum team*, dan *development team*. Selain itu, *product backlog* dan *prioritized product backlog* dibuat dan dirancang untuk mulai ke tahap berikutnya. Terakhir, *product owner* menentukan *release planning* dan bersama dengan *scrum team* menentukan *release planning*.
- b. *Plan and Estimate phase* adalah tahap penentuan, target, dan pekerjaan setiap *role*. *Task list* digunakan oleh *scrum team* sebagai panduan untuk memulai *sprint*. Akhirnya, *task list* yang telah ditentukan diperbaharui menjadi *sprint backlog*.
- c. *Implement phase* adalah tahap mulainya proses penggerjaan. *Scrum team* bekerja berdasarkan *sprint backlog* yang telah dibuat dan melakukan *daily meeting* untuk memberikan *update* dari yang dikerjakan setiap individu dan masalah yang dihadapi. Dalam proses ini, *prioritized product backlog* selalu mengalami pembaharuan dan dijaga konsistensinya.
- d. *Review and retrospect phase* adalah tahap verifikasi dari *product owner* kepada hasil *sprint* yang diberikan oleh *scrum team*. Tahap verifikasi yang dilakukan untuk menilai hasil *script* dan mendapatkan saran dari *product owner*. Dalam proses ini, *scrum master* dan *scrum team* juga melakukan pertemuan untuk membahas keberlangsungan proses *sprint*.
- e. *Release phase* adalah tahap pengiriman hasil *sprint* yang selesai ke *stakeholder*. Hasil *sprint* disebut *deliberables agreement* yang berisi produk dan dokumen penggerjaan proyek. *Retrospect* yang didapat kemudian diimplementasikan ke proyek di masa depan.