

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif yang bertujuan untuk meneliti pembuatan struktur *project management* dalam industri profesional. Metode ini dipilih oleh penulis agar menghasilkan sebuah penelitian yang lebih kredibel dan kompeten. Penulis melakukan studi literatur dari buku terpercaya yang telah dijadikan panduan oleh banyak produser animasi.

#### 3.2. OBJEK PENCIPTAAN

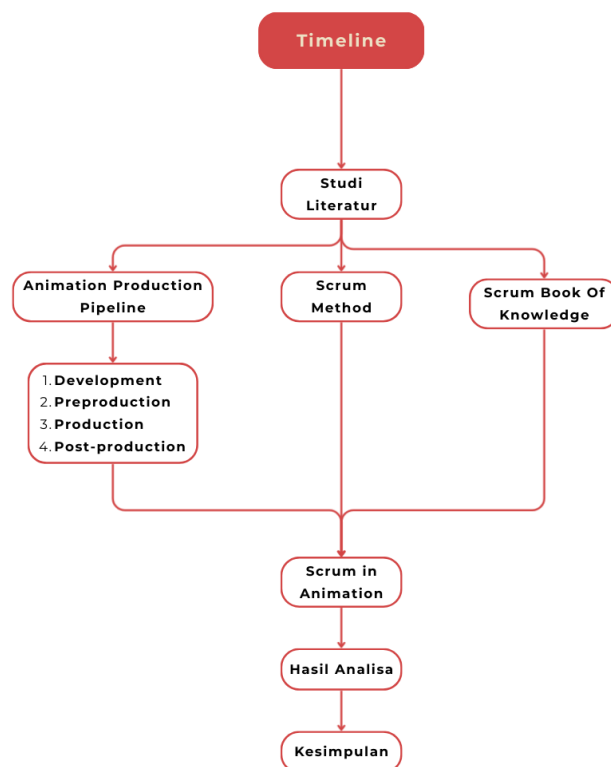
Objek penciptaan merupakan animasi pendek berjudul *7,6 SR* karya Mazi Production. Animasi ini berdurasi 9 menit 12 detik. *7,6 SR* mengambil genre drama dan tragedi untuk menegaskan tekanan yang ingin dibuat oleh penulis dan tim. Animasi dibuat dengan teknik *hybrid 2D animation* dan *3D background*. 2D dengan teknik *frame by frame* diputuskan oleh penulis dan tim untuk mempermudah pembuatan animasi karakter. Pengerjaan animasi menggunakan dua *software*, *ToonBoom Harmony* dan *Clip Studio Paint*. *Environment* dalam animasi *7,6 SR* mayoritas dibuat dengan teknik 3D dengan *software Blender*. Di sisi manajerialnya sendiri, penciptaan animasi pendek *7,6 SR* menggunakan 3 medium penting dalam fungsi komunikasi, delegasi tugas, dan penyimpanan file. Dalam hal ini, penulis menggunakan *WhatsApp Community*, *Coda*, dan *Google Drive*.

Animasi ini mengangkat tema gempa dan kehilangan yang berasal dari curahan pengalaman sutradara dan diterjemahkan dalam animasi. Animasi ini merupakan hasil dari keprihatinan pembuat karya akan kurangnya kesadaran masyarakat tentang bahayanya gempa. *7,6 SR* dibuat dengan harapan dapat meningkatkan kesadaran akan bahaya gempa yang dapat datang sekejap dan mengubah jalan hidup seseorang. Dalam produksi animasi *7,6 SR*, penulis memiliki tujuan untuk merancang struktur manajemen proyek yang dapat berjalan secara sistematis dan konsisten. Penulis memilih untuk menerapkan metode *scrum* sebagai

pendekatan manajemen proyek yang diharapkan mampu menjaga alur kerja tim animasi serta mengidentifikasi kendala yang muncul selama proses produksi berlangsung.

### 3.2.1 Timeline

Sejak tahap *pre-production*, penulis telah menyusun *timeline* sebagai panduan utama dalam proses manajemen proyek. *Timeline* berfungsi sebagai acuan jadwal bagi seluruh anggota tim agar proses produksi dapat berjalan secara sistematis dan terkoordinasi. Di dalam *timeline* tersebut, penulis mencantumkan keseluruhan tahapan produksi beserta *milestone* yang mencakup *pre-production*, *production*, and *post-production*. Penyusunan *timeline* ini menjadi langkah awal yang krusial. untuk memastikan setiap tahapan memiliki target waktu yang jelas.



Gambar 3.1 Kerangka Penulisan  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

### 3.2.2 Studi Literatur

Dalam penelitian, penulis menggunakan teori-teori yang mendukung proses pemuatan struktur manajemen proyek. Berikut berupa tabel berisi daftar teori yang digunakan, penggunaan teori, dan penulis teori tersebut.

Tabel 3.1 Studi Literatur

Penulis	Judul	Teori	Penggunaan Teori
Catherine Winder and Xahra Dowlatabdi (2017)	<i>Producing Animation, Second Edition</i>	<i>Animation producer's handbook</i>	Tahap produksi dalam industry animasi
Tridibesh Satpathy (2022)	<i>A guide to the SCRUM BODY OF KNOWLEDGE (fourth edition)</i>	<i>Scrum Methodology</i>	Cara penerapan metode <i>Scrum</i> dalam sebuah projek
		<i>Scrum Body of Knowledge</i>	Teknik aplikasi <i>Scrum</i> dalam sebuah projek besar /organisasi

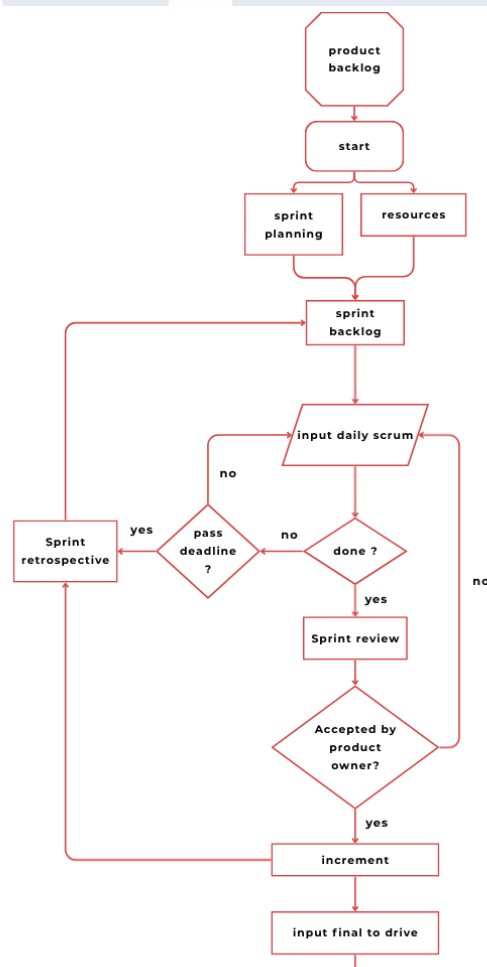
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penulis menggunakan teori dalam tabel di atas sebagai fondasi dalam penelitian ini. Sebagai produser, penulis perlu mengetahui dasar tahapan produksi animasi dan peranan produser dalamnya. Hal tersebut didapatkan melalui buku *Producing Animation* yang berisi seluruh penjelasan akan tugas seorang produser di setiap tahapannya. Buku ini juga menjelaskan bagaimana industry animasi membuat *timeline* dan *pipeline* sebuah proyek animasi. Sedangkan, *A Guide to the SCRUM Body of Knowledge* digunakan penulis untuk mengetahui metode dari

*scrum* sendiri. Jurnal ini menjelaskan cara penerapan *sprint* dalam sebuah proyek. Dari metode ini pun, penulis mengalokasikan proses *sprint* ke dalam penerapan produksi animasi.

### 3.2.3 Scrum in project 7,6 SR (2025)

*Product backlog* merupakan daftar pekerjaan yang perlu diselesaikan dalam sebuah proyek. Pada proyek 7,6 SR, penulis merancang alur kerja *scrum* seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.2. Pada gambar tersebut dijelaskan bahwa *product backlog* harus disiapkan sebelum proyek dimulai. Setelah itu, penulis membagi *product backlog* berdasarkan perencanaan (*planning*) serta sumber daya (*resources*) yang tersedia.




Gambar 3.2 Scrum Workflow in 7,6 SR  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Ketika proses *scrum* berjalan, pengerjaan sebuah *shot* dimulai dari *daily scrum*, kemudian hasilnya dievaluasi untuk menentukan apakah *sprint* berjalan dengan baik atau tidak. Jika *output* dinilai berhasil, *shot* akan dimasukkan ke ruang pengumpulan. Namun, apabila hasilnya belum memenuhi standar, *shot* tersebut akan dikembalikan ke *sprint backlog* untuk dikerjakan kembali. Pada tahap ini, juga terdapat sesi evaluasi untuk mengidentifikasi kendala dan menentukan langkah perbaikan.

#### a. Product Backlog

*Shotlist* disusun secara detail dan komprehensif untuk mempermudah proses kerja tim produksi. *Shotlist*, berperan sebagai *product backlog*, memuat informasi lengkap mulai dari identitas setiap *shot* hingga *tracking system* yang dapat diakses oleh seluruh anggota tim. Dalam penyusunannya, sutradara (*product owner*) dan produser (*scrum master*) bekerja sama untuk memastikan *shotlist* dapat memberikan kejelasan bagi setiap divisi yang terlibat. *Shotlist* bertujuan untuk menciptakan pemahaman yang selaras mengenai kebutuhan kreatif, alur kerja tim, serta ruang lingkup pengembangan animasi.

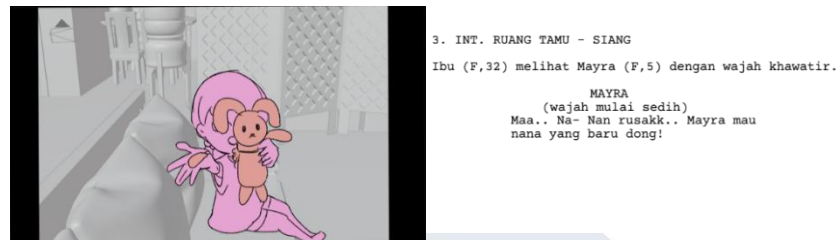
Thumbnail	sc_sh	difficulties	notes	dialog	shot type	time
(isi shot dari storyboard)	(identity shot)	(easy, medium, hard)	(from director)	(from script)	(framing, camera movement)	(detik - frame per second)
	3_4	medium	Mayra yang duduk menunjukan bonekanya yang rusak	Mayra mau nana yang baru dong!	Medium long shot, high angle	5d, 120f

Gambar 3. 3 Rough Shotlist SC03 SH04 dari 7,6 SR

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Melihat gambar 3.3, penulis membuat contoh tabel menggunakan *google sheets*. *Shotlist* terdiri atas *thumbnail*, identitas *shot*, *difficulties*, *notes*, *dialog*, *shot type*, dan *time*. *Thumbnail* dan identitas *shot* berfungsi sebagai format penamaan untuk mempermudah komunikasi anggota dan penyimpanan *file*. *Difficulties* berfungsi sebagai pembagi tingkat kesulitan *shot* yang digunakan oleh penulis untuk membagi *shot* tersebut kepada tim. *Shot type* membantu tim untuk memahami

*framing* dan *camera movement* antar *shot*. Terakhir, *time* bermanfaat untuk mengetahui durasi yang perlu dibuat setiap *shot*.



Gambar 3. 4 Storyboard dan Script SC03 SH04 dari 7,6 SR  
 (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

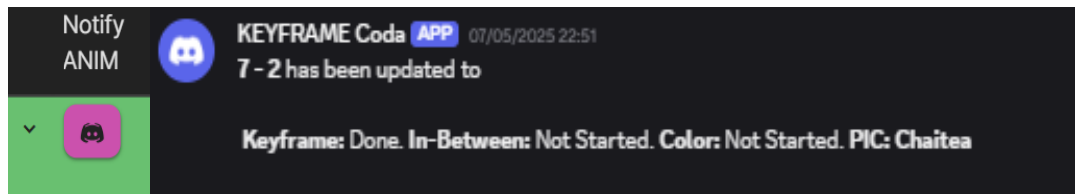
Penulis akan menggunakan *shot* dengan identitas *Scene 3 Shot 4* (SC03\_SH04) sebagai contoh. Pada tahap awal, penulis dan sutradara menentukan tingkat kesulitan *shot* tersebut. *Shot* kemudian dilengkapi dengan *notes* untuk memperjelas rincian adegan. Sebagai contoh, pada SC03\_SH04 dijelaskan bahwa karakter Mayra duduk sambil memperlihatkan bonekanya yang rusak. Selanjutnya, sutradara mengisi kolom dialog berdasarkan *script* yang telah dibuat. Terakhir, sutradara mengisi jenis *shot* untuk menentukan *angle camera* dan durasi waktu. Setelah terisi, penulis melakukan *briefing* dengan tim produksi yang mengerjakan *shot* tersebut.

PIC	Layout	KF	IB	CL	BG	compositing	finish
(person in charge untuk animasinya)	(framing dari 3D artist)	(keyframe)	(in-between)	(clean up + color)	(background)		
Not started							
In progress							
Done							
Revisi							
Blocked							

Gambar 3.5 Rough Tracking System  
 (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Selain itu, penulis juga menyediakan kolom pelacakan (*tracking*) untuk setiap divisi dan tahapan produksi animasi, yang mencakup bagian layout, penanggung jawab *animator* (PIC), tahapan animasi, hingga *compositor*. Dalam proses pelacakan tersebut, divisi layout terlebih dahulu menyiapkan *staging rough* sebagai acuan bagi tim animasi. Setelah itu, tim *layout* dan animasi melaksanakan

tugas masing-masing secara mandiri. Proses kemudian berlanjut ke tahap *compositing* setelah bagian *layout* dan animasi dinyatakan selesai, hingga akhirnya menghasilkan *shot* akhir (*final shot*).



Gambar 3.6 Coda to Discord Notification  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah membuat contoh tabel di *Google Sheets*, penulis melanjutkan pembuatan *product backlog* menggunakan *Coda*. *Coda* dimanfaatkan penulis karena memiliki format yang lebih mudah digunakan, baik untuk penulis sendiri maupun untuk satu tim. Terlebih lagi, *Coda* dapat dihubungkan ke *Discord* sebagai layanan notifikasi tim ketika progress *shot* telah selesai dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Dengan demikian, setiap anggota mengetahui progress *shot* yang dikerjakan dari awal hingga akhir.



b. *Sprint Planning*



Gambar 3.7 Sprint Planning\_1

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

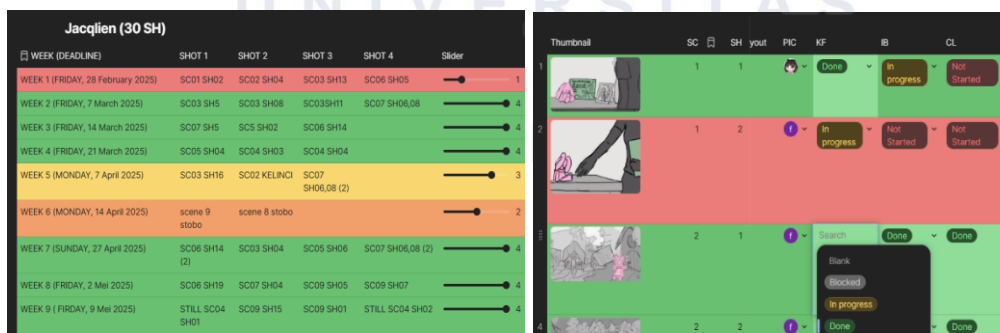


Gambar 3.8 Sprint Planning\_2

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)



Berdasarkan *product backlog* yang telah dibuat, penulis membagi *shot* tersebut kepada 3 *keyframe artist* yang ada di dalam tim. Dengan mempertimbangkan waktu dan kemampuan tim, penulis membagi *product backlog* ke dalam 9 *sprint*. Hal ini dinamakan *sprint planning*. *Sprint planning* berisi gambaran isi *sprint* yang perlu dikerjakan. Pada tahap *sprint planning*, dilakukan perencanaan mingguan untuk menentukan alokasi kerja bagi setiap anggota tim. Dalam produksi 7,6 SR (2025), satu *sprint* berarti satu minggu. Sehingga, setiap anggota maksimal menghasilkan 4 *shot* dalam 1 minggu. *Sprint planning* yang telah dibuat kemudian didiskusikan kembali bersama satu tim untuk mendapatkan bersama *keyframe artists* yang mengerjakan. Setelah semua sepakat, *sprint planning* ini dijadikan acuan oleh tim agar setiap *shot* dapat selesai sesuai dengan target yang ditetapkan. Jika dilihat dari gambar, perbedaan warna menandakan tingkat kesulitan. Hijau untuk mudah, jingga untuk medium, dan merah untuk susah. Tingkat kesulitan ditentukan oleh *development team* dan *scrum master*, berdasarkan teknik kesulitannya dan lama detik dalam *shot*nya. *Scrum master* membagi bobot pengerjaan sesuai dengan kemampuan *development team*. *Development team* terdapat tiga orang : Jacqlien, Felicia, dan Royston. Dari bobot pekerjaannya, Jacqlien dan Felicia memiliki bobot kerja yang lebih banyak karena kemampuan kerja dan waktu yang lebih memadai. Sedangkan, Royston memiliki bobot pekerjaan yang lebih sedikit karena memegang pekerjaan lain sebagai sutradara. Perlu diketahui bahwa *sprint planning* yang telah disetujui tidak boleh diubah tanpa persetujuan *scrum master*.

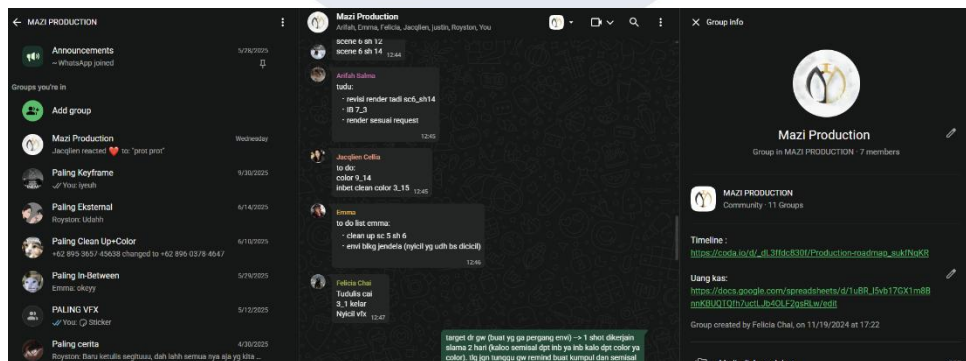


Gambar 3.9 Sprint Tracking in Coda  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penulis juga memindahkan hasil dari *sprint planning* ke dalam *Coda* yang dapat diperbaharui oleh *keyframe artist* setiap *shot* telah selesai. Proses *tracking* terbagi menjadi dua tahap, satu melalui *weekly timeline* atau *sprint timeline* yang dibuat khusus untuk *keyframe artist*. Ketika penulis telah mendapatkan konfirmasi *shot* selesai melalui *weekly timeline*, penulis pindah ke *product backlog* untuk mengubah progress *shot* agar dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

### c. Implementasi *Sprint*

Pelaksanaan *sprint* pada proyek animasi pendek 7,6 SR dibuat untuk masa produksi dengan tujuan memastikan konsistensi progres serta ketercapaian target setiap *shot* sesuai rencana kerja. Setiap *sprint* mencakup sejumlah *shot* yang dikerjakan oleh anggota tim sesuai kemampuan dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan dan urutan prioritas pengerjaan.



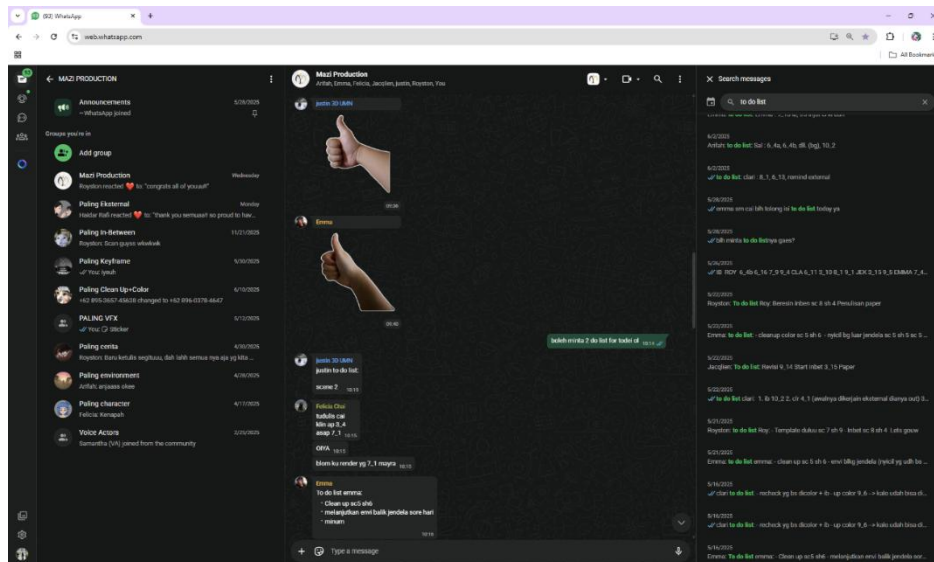
Gambar 3.10 Koordinasi via Whatsapp Group Mazi Production

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Proses koordinasi, pelaporan, serta pendataan progres dilakukan menggunakan *WhatsApp* sebagai media komunikasi utama dan *Coda* sebagai *platform* dokumentasi perkembangan proyek. Setiap *sprint* juga dilengkapi dengan kegiatan rutin seperti *daily scrum* untuk pelaporan aktivitas harian, *sprint review* untuk mengevaluasi hasil sementara, serta *sprint retrospective* untuk meninjau efektivitas proses kerja dan mengidentifikasi peluang perbaikan pada *sprint* berikutnya. Melalui penerapan metode ini, proses produksi animasi dapat

berlangsung secara sistematis, adaptif, dan efisien dari tahap praproduksi hingga penyelesaian akhir.

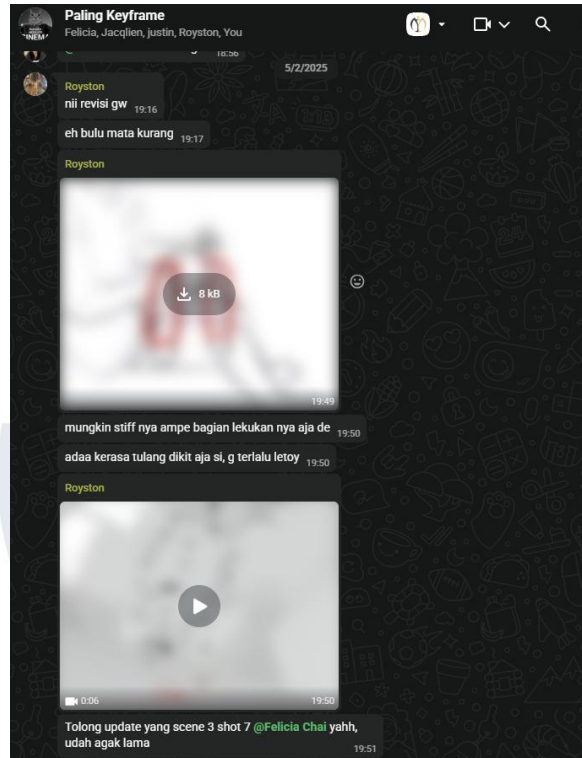
### 1) *Daily Scrum*



Gambar 3.11 Daily Scrum di WhatsApp  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

*Daily scrum* dilaksanakan melalui grup komunikasi daring menggunakan *whatsapp* sebagai media utama. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pesan laporan singkat yang dikirimkan dua kali setiap hari, yaitu pada saat memulai jam kerja dan setelah jam kerja berakhir. Pada awal hari, setiap anggota tim melaporkan rencana aktivitas serta *shot* yang akan dikerjakan, sedangkan pada akhir hari mereka menyampaikan hasil capaian, baik *shot* yang telah selesai maupun yang masih dalam proses. Seluruh laporan tersebut kemudian didata sebagai bentuk pemantauan *progress* harian, sehingga perkembangan proyek dapat dipantau. Pelaksanaan *sprint* biasa dilakukan di pagi hari setelah absensi harian. Seperti di Gambar 3.11, pendataan *to-do list* dilakukan pada pukul 10 pagi. Setiap respon dari tim didata oleh *scrum master* untuk menghasilkan progress yang transparan antar anggota tim. Respon yang didapatkan berupa target harian, *shot* yang sudah selesai, ataupun bila terdapat revisi.

## 2) *Sprint Review*



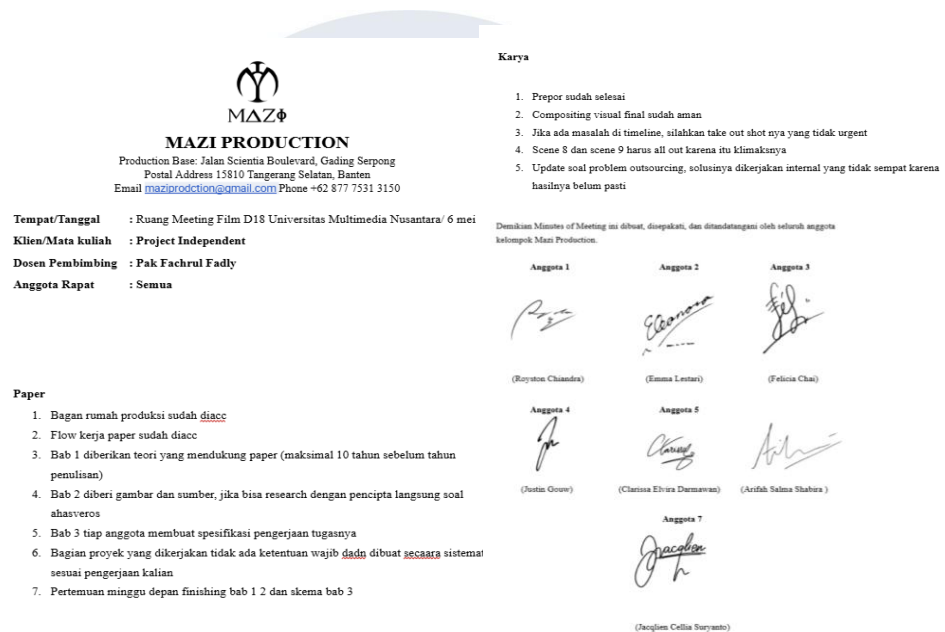
Gambar 3.12 *Sprint Review*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

*Sprint review* merupakan tahap validasi yang dilakukan oleh sutradara selaku *product owner* dalam proses produksi animasi. Pada tahap ini, setiap *keyframe* yang telah diselesaikan oleh *development team* (*keyframe artist*) dievaluasi sebagai bagian dari proses *quality control*. Apabila hasil *keyframe* dinilai telah memenuhi standar kualitas dan kriteria yang ditetapkan, maka *shot* tersebut dinyatakan valid dan dapat dilanjutkan ke tahap *in-betweening*. *File* yang telah disetujui kemudian didistribusikan melalui *Google Drive* sebagai media penyimpanan dan koordinasi berkas produksi. Sebaliknya apabila ditemukan ketidaksesuaian, *keyframe* akan dikembalikan untuk direvisi dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Jika proses revisi tidak dapat diselesaikan dalam periode *sprint* yang sama, tugas tersebut akan dimasukkan kembali ke dalam *sprint backlog* pada siklus *sprint* berikutnya untuk penyelesaian lebih lanjut. *Sprint review* dilakukan setiap *shot* sudah selesai untuk

mencegah adanya kemunduran *timeline*. Batas terakhir pemberian *review* dari *product owner* adalah akhir *sprint*.

### 3) *Sprint Retrospective*



Gambar 3.13 Minutes Of Meeting  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

*Sprint Retrospective* merupakan tahap evaluasi yang dilakukan oleh tim bersama *scrum master* untuk meninjau kembali proses kerja selama *sprint* berlangsung. Pada tahap ini, *development team* mendiskusikan berbagai kendala yang muncul, seperti keterlambatan penyelesaian tugas atau *shot* yang tidak dikerjakan sesuai rencana. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam proses produksi. *Sprint retrospective* dilakukan setiap minggunya dalam bentuk rapat *offline* dan didata dalam *Minutes of Meeting* atau *MoM*.