



**PERAN ANIMATOR DALAM PRODUKSI SERIAL ANIMASI
3D KAMPUNG WARNA WARNAI**



Oleh:
APRIANDA WAFA
16510160016

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020

PERAN ANIMATOR DALAM PRODUKSI SERIAL ANIMASI 3D
KAMPUNG WARNA WARNI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Aprianda Wafa

NIM : 16.51016.0016

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

LEMBAR MOTTO



*"Hidup itu memang hanya sekali, tetapi jika kamu dapat melakukannya
dengan tepat, sekali saja sudah cukup"*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



LEMBAR PENGESAHAN

**PERAN ANIMATOR DALAM PRODUKSI SERIAL ANIMASI 3D
KAMPUNG WARNA WARNA**

Laporan Kerja Praktik oleh

Aprianda Wafa

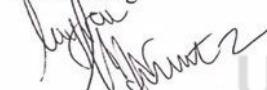
NIM: 16.51016.0016

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 13 Januari 2020

Disetujui :

Rembimbing


Mega Pandan Wangi, M.Sn.
NIDN. 0624038504

Penyelia

Stormy Yudo Prakoso

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS
Dinamika

Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama : Aprianda Wafa
NIM : 16.51016.0016
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya : Peran Animator Dalam Produksi Serial Animasi
3D Kampung Warna Warni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Januari 2020



ABSTRAK

Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan dan sebagainya.

Sedangkan animator adalah seseorang menciptakan berbagai macam gambar yang akan membentuk ilusi seolah-olah gambar itu bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat yang disebut dengan frame. Animator dapat bekerja dalam berbagai bidang seperti film, televisi, *video game*, dan Internet. Untuk cara penggeraan sendiri dalam menciptakan gambar tersebut, sangat bergantung dari gaya dan keahlian mereka.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari animasi untuk mengimplementasi animasi yang baik dalam melalui seorang animator yang bertugas membuatnya. Di Stormy Studio yaitu sebuah *Production House (PH)* yang bergerak di bidang animasi, peran seorang *animator* sangat dibutuhkan dan dicari. Oleh karena itu penulis melakukan kerja praktik di Stormy Studio. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambil judul "*Peran Animator Dalam Produksi Serial Animasi 3D Kampung Warna Warni*"

Kata Kunci: Animasi, Animator



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “*Peran Animator Dalam Produksi Serial Animasi 3D Kampung Warna Warni*” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
3. Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
4. Mega Pandan Wangi, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing
5. Stormy Yudo Prakoso selaku founder Stormy Studio yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
6. Mas Adnan dan Mas Bima yang telah membimbing dan berbagi ilmu dalam proses Kerja Praktik.
7. Sahabat, dan teman-teman angkatan 2016 yang selalu mendukung.
8. Rekan-rekan *animator* yang sudah membagi ilmunya sampai menjadi seperti sekarang.
9. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
10. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

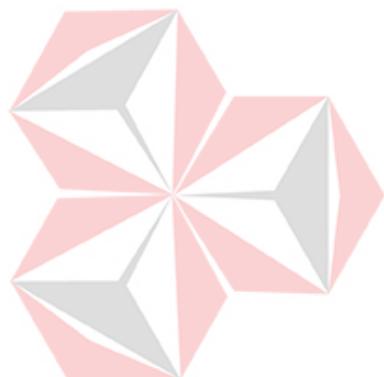
Surabaya, 13 November 2019

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
PENDAHULUAN	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II	5
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil Instansi.....	5
2.2 Sejarah Singkat Stormy Studio.....	5
2.3 <i>Overview</i> Perusahaan	6
2.4 Visi dan Misi Stormy Studio	10
BAB III.....	11
LANDASAN TEORI	11
3.1 Animasi	11
3.5 <i>Straight Ahead Animation</i>	13
3.6 <i>Timing</i>	14
3.7 <i>Anticipation</i>	15
3.8 <i>Pose to Pose</i>	16
3.9 Gerakan Penutup	17
3.10 Akting.....	18
3.11 Bahasa Tubuh	19
BAB IV	21
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	22
4.1 Analisa Sistem	22
4.2 Posisi Dalam Instansi	22
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Stormy Studio	23
BAB V	30
PENUTUP.....	30
5.1. Kesimpulan	30
5.2 Saran	30

LAMPIRAN.....	33
BIODATA PENULIS.....	42



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Hi Animation	7
Gambar 2.2 Logo Stormy Studio	7
Gambar 2.3 Peta Lokasi Stormy Studio.....	8
Gambar 2.4 Interior Stormy Studio.....	8
Gambar 2.5 Eksterior Stormy Studio.....	9
Gambar 2.6 Website Stormy Studio.....	9
Gambar 2.7 Youtube Stormy Studio.....	10
Gambar 3.1 <i>Key to Key</i>	13
Gambar 3.2 <i>Straight Ahead</i>	13
Gambar 3.3 <i>Timing</i>	14
Gambar 3.4 <i>Anticipation</i>	15
Gambar 3.5 <i>Pose to Pose</i>	16
Gambar 3.6 Gerakan Ekor Hewan	17
Gambar 3.7 Akting dalam film Spies in Disguise	18
Gambar 3.8 Bahasa Tubuh Kesakitan.....	20
Gambar 3.9 Bahasa Tubuh Kaget	20
Gambar 4.2 Pose Karakter Penasaran.....	22
Gambar 4.3 Pose karakter menunjuk dan kedip.....	22
Gambar 4.4 Pose karakter goyang dua jari	23
Gambar 4.5 Animate karakter Mila yang sedang penasaran.....	23
Gambar 4.6 Animate karakter Mila menunjuk dan kedip.....	24
Gambar 4.7 Animate karakter Mila goyang dua jari.....	24
Gambar 4.8 Serial Animasi Kampung Warna Warni.....	25
Gambar 4.9 <i>Scene 1 Part 27 Serial Animasi 3D</i>	26



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran ke 1. Surat Balasan Hi Animation	33
Lampiran ke 2. Form KP-5 (Acuan Kerja)	34
Lampiran ke 3. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	35
Lampiran ke 4. Log Harian Acuan Kerja Selama 1 Bulan	37
Lampiran ke 5. Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan.....	39
Lampiran ke 6. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	41



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era industri kreatif saat ini, yang biasa disebut dengan revolusi industri 4.0, saat ini merupakan era digital dimana semua produk berbasis teknologi informasi disajikan dengan sangat unik dan menarik. Semua informasi dapat disebarluaskan dan diterima melalui berbagai jenis media secara cepat dan mudah diakses.

Media yang digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan sangatlah bervariasi, salah satunya menggunakan media animasi. Di pokok bahasan kali ini penulis membahas tentang film animasi 3D. Film animasi 3D pastinya sudah tidak asing lagi di telinga rakyat Indonesia. Hampir semua aktivitas gaya hidup manusia pada saat ini menggunakan animasi 3D mulai dari film, tayangan televisi (*broadcasting*), iklan televisi komersil (*TVC*), game, visualisasi untuk produk *arsitektur*, video profil, video *launching product*, hingga *content web* semua menggunakan animasi 3D baik sebagai konten maupun konten pendukung. Karena didalam film animasi informasi yang dapat disajikan menjadi lebih bebas, beragam, fantastis, lucu serta lebih menarik orang yang melihatnya.

Ada dua jenis film animasi yaitu dua dimensi dan tiga dimensi, keduanya memiliki fungsi, ciri, karakter dengan tingkat kesulitan berbeda. Sebagai salah satu media informasi saat ini, umumnya film animasi tiga dimensi tidak hanya dikerjakan perindividu melainkan dengan tim, oleh karenanya dalam produksi film animasi terbagi menjadi beberapa divisi salah satunya adalah divisi animator yang merupakan divisi terbesar. Disini animator berperan untuk menggerakkan objek seperti manusia, hewan ataupun tumbuhan untuk digerakkan untuk memberikan kesan hidup seperti nyata dan enak dilihat. Penulis memilih Stormy Studio menjadi

tempat untuk melakukan kerja praktik, karena Stormy Studio adalah (*Production House*) atau PH yang bergerak di bidang animasi dan kreatif. Penulis sebagai mahasiswa wajib melakukan Kerja Praktik dan mengembangkan keahlian selama kuliah di Universitas Dinamika. Dengan melakukan kerja praktik di Stormy Studio, penulis bisa mengetahui banyak hal tentang dunia animasi salah satunya *Animate*, selain itu juga untuk mengetahui bagaimana etika bekerja, sikap yang harus dilakukan dalam sebuah tim kerja untuk memenuhi keinginan client. Kerja Praktik juga diharap dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian mental mahasiswa di dunia kerja.



Lingkup materi yang didapat dari kerja praktik ini ialah bagaimana menjalankan tugas yang baik dan benar sebagai seorang Animator pada sebuah produksi film animasi. Menghasilkan sebuah karya lewat *animate* pada suatu karakter yang bisa dijadikan arsip untuk kegiatan ke depan, dan tentunya untuk kenang-kenangan setiap orang yang terlibat di dalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana proses *animate* karakter 3D yang semula hanya diam menjadi hidup berkat proses *animate* yang dilakukan oleh animator.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *Animator* dalam produksi serial animasi 3D “Kampung Warna Warni”. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Teknik dan teori yang digunakan dalam proses animasi.

2. Animasi 3D yang diterapkan pada film.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah menggerakan karakter serial animasi 3D “Kampung Warna Warni” pada Stormy Studio.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

- a. Mengetahui proses produksi dalam industri animasi.
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
- c. Menambah Pengalaman kerja di bidang Multimedia, Film, Animasi dan PH (*Production House*).
- d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

2. Manfaat bagi Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang animasi.

3. Manfaat bagi Akademik

- a. Mengaplikasikan keilmuan animasi, dan penulisan skenario pada proses pembuatan film dan iklan.
- b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : Stormy Studio.
Alamat : Jl. Eltari VD-15, Kedungkandang, Malang
Telp/Fax : 085655595619
Email : stormystudio.id@gmail.com
Website : www.stomystudio.id

2.2 Sejarah Singkat Stormy Studio

Di tengah kesibukan di era yang serba praktis saat ini, kebutuhan akan informasi sangatlah penting. Dengan informasi, manusia sangat terbantu untuk menjalani kehidupan. Dengan sebuah animasi, maka ini akan mempermudah untuk penyampaian sebuah informasi, animasi pun menjadi sebuah media yang akan sangat dicari untuk pemasaran produk atau pembuatan film.

Stormy Studio dulu pada awalnya bernama *Hi Animation* yang sudah didirikan sejak tahun 2011. Namun per 5 November 2019 kemarin, PH ini melakukan rebranding dan menggantikan namanya menjadi Stormy Studio. Menurut dari founder *Hi Animation* sendiri PH ini melakukan rebranding karena ada investor yang tertarik dengan PH Animasi ini sehingga menyuruh sang *founder* yaitu Stormy Yudo untuk menggantikan nama PH nya dengan membawa unsur dari nama sang founder sehingga menjadi Stormy Studio. Walaupun PH Animasi ini berganti nama, sebenarnya untuk pemilik atau sang *founder* adalah orang yang sama yaitu Stormy Yudo Prakoso. Perusahaan ini sendiri merupakan salah satu

perusahaan yang ikut meramaikan industri kreatif serta pembangunan negara berfokus mengembangkan produk-produk berkualitas khususnya animasi. Stormy Studio adalah studio animasi profesional di Indonesia yang berfokus mengembangkan produk-produk berbasis IP (*Intellectual Property*) berkualitas khususnya animasi, yang mengutamakan efisiensi dalam produksinya.

Berdiri di kota Malang (Jawa Timur) sejak tahun 2011 hingga saat ini, Stormy Studio telah banyak mengerjakan proyek baik dari dalam, maupun dari mancanegara seperti: Serial Animasi, *TVC*, *Short Movie*, Konten-konten Wahana, *Webseries*, *3D Conversion*, *New-Media*, *Rendering*, dan berbagai produk kreatif lainnya.. Stormy Yudo Prakoso adalah nama pendirinya, mencoba untuk memulai bisnis dan menyokong pondasi industri animasi di Indonesia dengan membangun studio animasi mulai dari kecil.

2.3 Overview Perusahaan

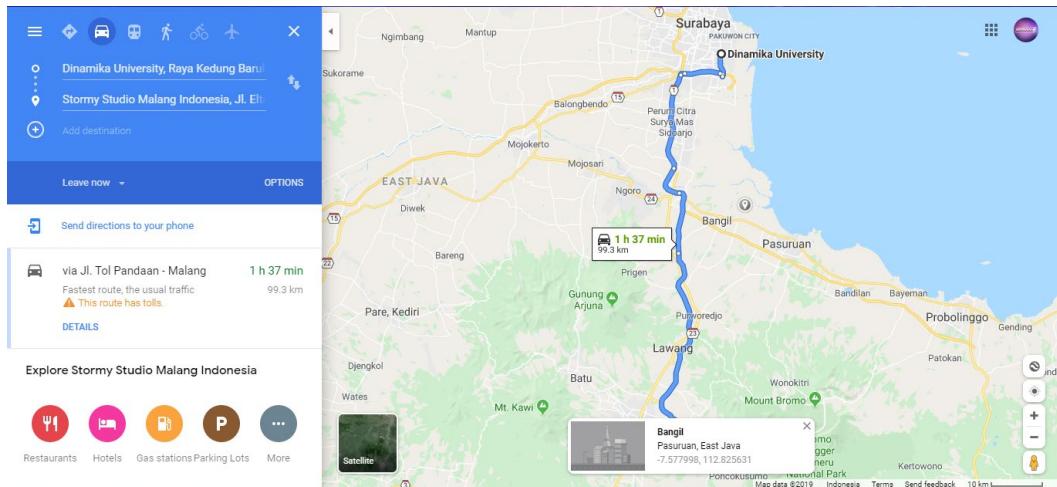
Dalam melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. Stormy Studio bertempat di sebuah perumahan yang beralamatkan di Jl. Eltari VD-15, Cemorokandang, Kedungkandang, Malang.

Gambar 2.2 adalah logo studio Stormy Studio , gambar 2.4 merupakan tempat studio Stormy Studio dilihat dari peta, Gambar 2.5 merupakan studio Stormy Studio tempat untuk mengerjakan tugas-tugas, gambar 2.8 merupakan tampilan channel

youtube dari Stormy Studio yang berisi karya-karya kerja untuk menjangkau konsumen, gambar 2.7 merupakan tampilan website Stormy Studio

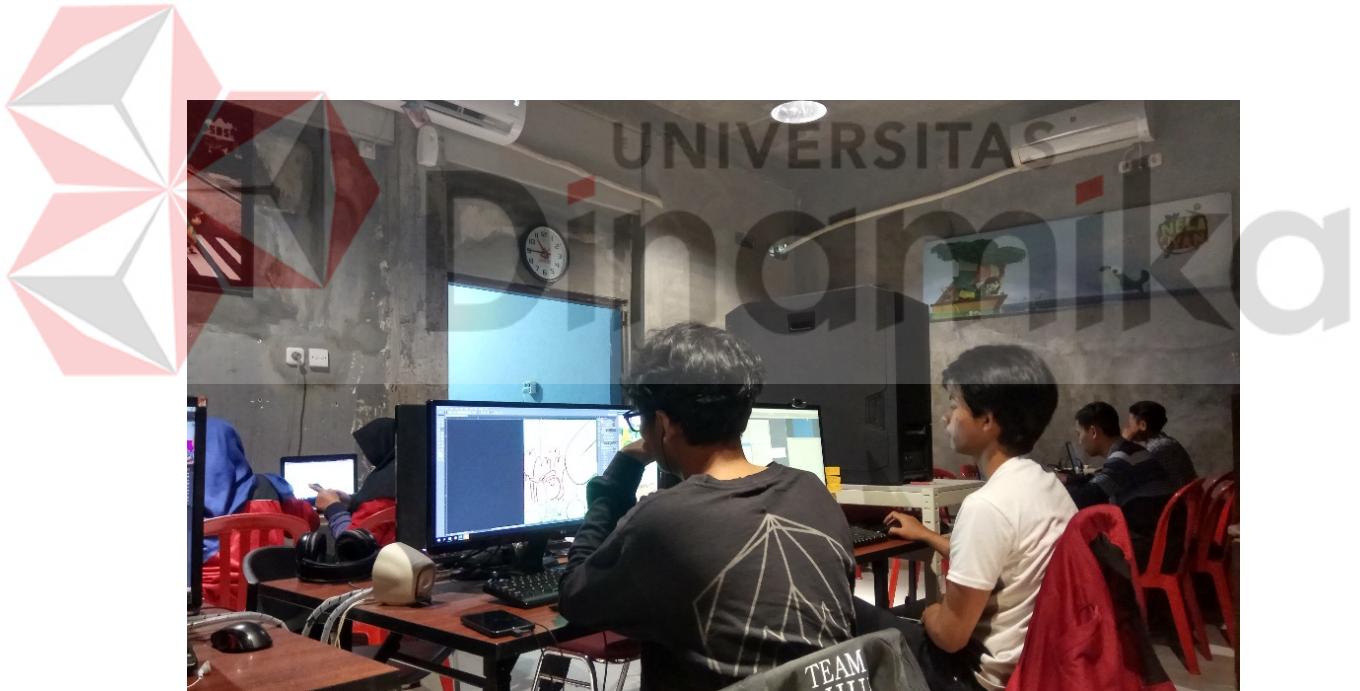


Gambar 2.2 Logo Stormy Studio
(rebranding dari Hi Animation sejak 5 Novermber 2019)
(sumber: www.stormystudio.id)



Gambar 2.3 Peta Lokasi Stormy Studio

(sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.4 Interior Stormy Studio

(sumber: olahan penulis)



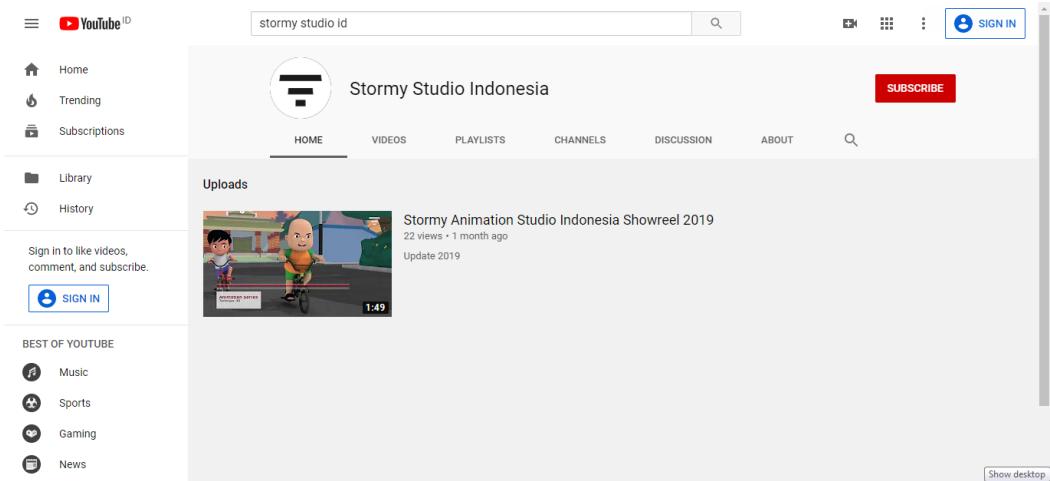
Gambar 2.5 Eksterior Stormy Studio

(sumber: olahan penulis)

A screenshot of the Stormy Studio website. The header features a large, colorful graphic of a boat on water with a character inside. The text 'Selamat Datang di Stormy Studio' and 'Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia' is overlaid on the graphic. To the left of the main content area is a logo consisting of several overlapping geometric shapes in shades of pink, grey, and white. The main content area has a light blue background with the text 'UNIVERSITAS' and 'Teknik' visible in large, semi-transparent letters. Below the graphic, there is a video player showing an animation of a character on a bicycle. The video player has a play button in the center. To the right of the video player, the text 'Tentang Kami' is followed by a paragraph of text. At the bottom of the page, there is a footer with links for 'Home', 'Magang', and a search icon.

Gambar 2.6 Website Stormy Studio

(sumber: www.stormystudio.id)



Gambar 2.7 Youtube Stormy Studio
(sumber: Youtube.com/Stormy Studio Indonesia)

2.4 Visi dan Misi Stormy Studio

Visi

Menjadi perusahaan jasa animasi dan pengembang IP animasi profesional yang mampu bersaing di tingkat regional dan global.

Misi

- a. Menghasilkan karya komersial yang dapat diakui publik nasional maupun global.
- b. Memberikan layanan yang terbaik dan profesional kepada klien.
- c. Menghasilkan IP animasi yang siap untuk tahap aktivasi lanjutan.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Animasi

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animastion* yang berasal dari kata dasar to *animate* di dalam kamus Indonesia Inggris yang berarti menghidupkan (Purnasiwi, 2013) Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurutan sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan.

Proses animasi dapat dikelompokan menjadi dua bagian yaitu pembuatan objek dan penggerakan objek. Setelah objek atau karakter sudah terbuat maka dibuatlah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari **satu** gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps). Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakan benda mati.

3.2 Animator

Menurut kamus bahasa indonesia *animete* adalah “menghidupkan atau bernalyawa”. Animator adalah seorang seniman yang menciptakan berbagai ragam gambar yang akan membentuk ilusi seolah-olah bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat yang disebut dengan frame

Frame per second (fps) gambar animasi yang direkam akan diputar dengan kecepatan 24 gambar per detik (24 frame per second) (Roberts, 2004). Ada berbagai jenis media yang berbeda untuk menayangkan film animasi, misalnya di televisi Eropa, Afrika, negara-negara Timur Tengah dan Australia menggunakan 25 fps.

Stasiun-stasiun televisi itu menggunakan sistem PAL yang mampu memutar film dengan kecepatan 50 fps yang juga kompatibel dengan kecepatan 25 fps. Jika diputar menggunakan 24 fps maka di layar kaca akan terlihat garis-garis hitam horizontal yang bergerak-gerak ke atas. Negara Amerika, Hindia Barat, dan Lingkar Pasifik menggunakan 30 fps.

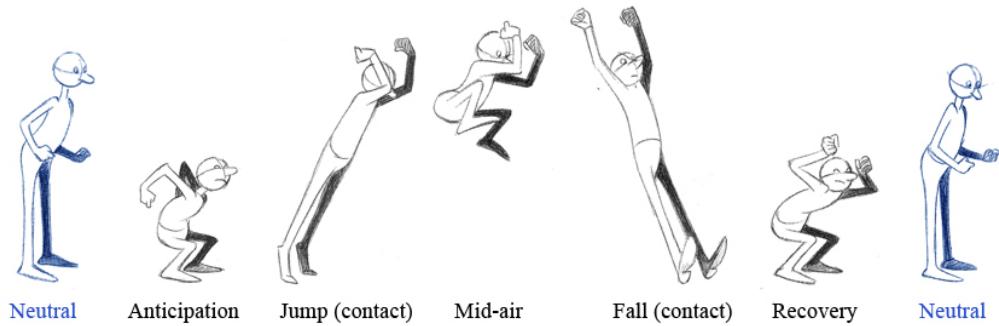
3.3 Prinsip-prinsip dalam animasi

Di dalam dunia animasi ada prinsip-prinsip inti yang wajib dipahami terlebih dahulu bagi para animator. Prinsip ini nantinya akan digunakan juga untuk mempermudah penganimasian karakter atau benda bergerak. Dengan memahami hal ini, animasi yang akan dihasilkan akan terlihat bagus dan juga terlihat “hidup” sehingga tidak terlihat kaku.

3.4 Key to key

Gambar kunci yang disebut key adalah gambar-gambar terpenting yang menjadi benang merah aksi sebuah adegan (Roberts, 2004). Teknik ini menggambar serangkaian pose kunci sebelum membuat gambar-gambar *in between* atau bisa disebut ringkasan adegan. Dengan begitu kita dapat membayangkan adegan yang akan terjadi, dan *in between* akan memberikan karakterisasi dan detail pada animasi.

Banyaknya gambar *in between* yang diperlukan sesuai posisi dimana gambar-gambar itu (*timing*), semua tergantung pada karakter, *mood*, dan suasana tersebut. Untuk menggambar animasi seseorang yang kehausan, maka ia akan segera mengambil gelas dihadapanya, maka kita hanya perlu menggambar sedikit *in between* dan jarak antar gambar cukup renggang agar tercipta ilusi gerak cepat. Untuk menciptakan ilusi gerak lambat maka diperlukan *in between* yang banyak.

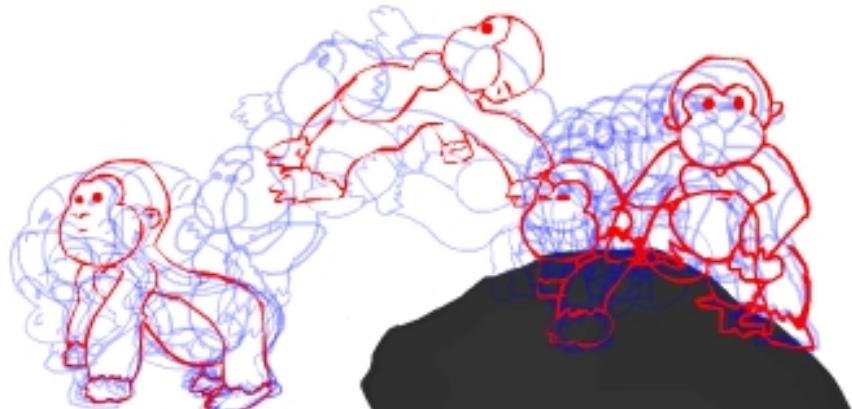


Gambar 3.1 *Key to Key*

(Sumber:<http://theillusiononden.blogspot.com/>)

3.5 *Straight Ahead Animation*

Teknik yang langsung menggambar semua urutan gerakan untuk sebuah aksi atau adegan animasi. Menghasilkan animasi yang lebih realistik, hidup, semarak, dan lebih berenergi. Kekurangannya adalah sulit merancang pengaturan waktu sebab pengujian animasi dengan *line tester* setelah semua gambar selesai dibuat, dan sulit terkontrol sebab kemungkinan gambar-gambar akan terdistorsi dan berubah bentuk.



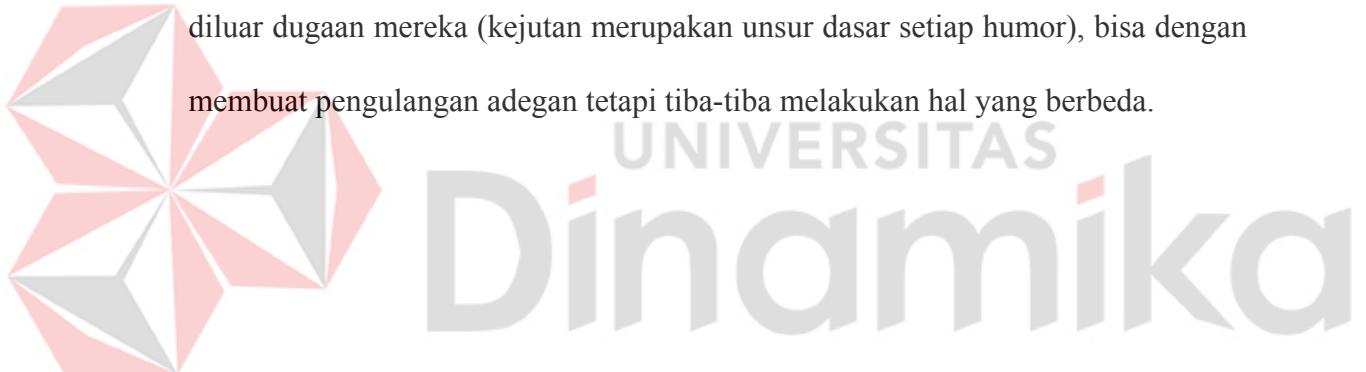
Gambar 3.2 *Straight Ahead*

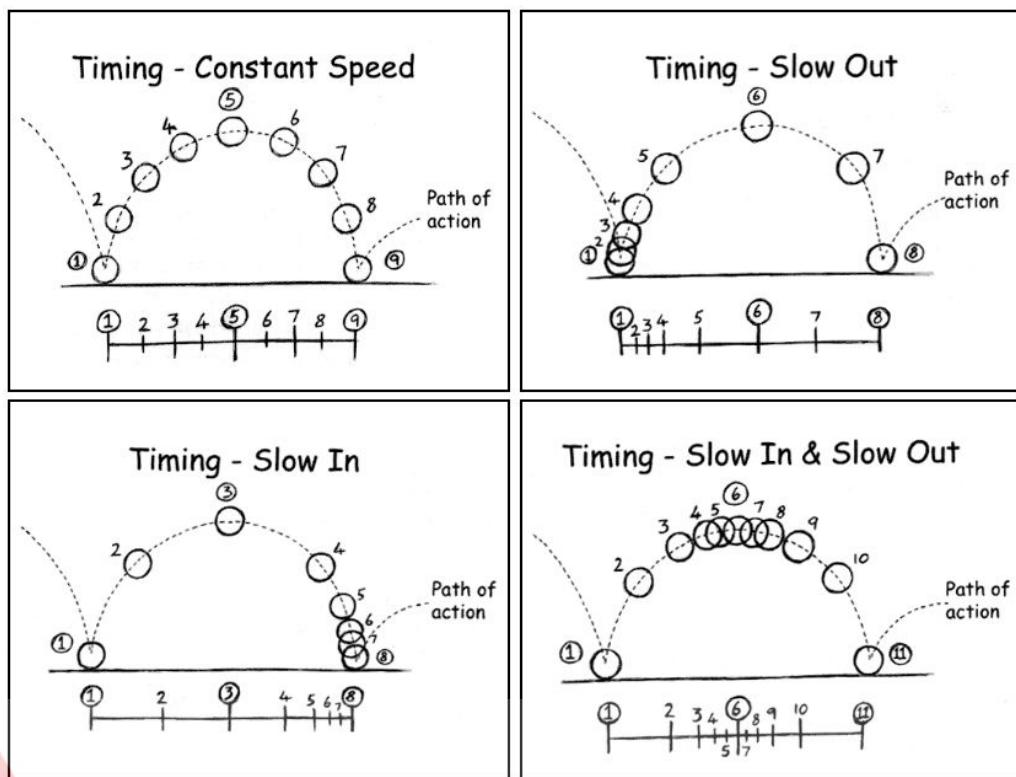
(Sumber : <http://2dprojects.pbworks.com/>

3.6 **Timing**

Timing adalah ketrampilan membantu penonton memahami adegan yang berlangsung dalam waktu sesingkat-singkatnya. *Timing* yang tepat dapat membuat gerakan karakter terlihat jenaka, mengharukan atau relevan dengan suasana yang dihadirkan. *Timing* merupakan ketrampilan paling penting dalam pembuatan film, baik film *live action* maupun film animasi. (Roberts, 2004)

Jika kita membuat animasi yang terlalu cepat mungkin penonton tidak memahami isinya dan jika membuat animasi yang terlalu lambat mungkin penonton akan bosan. Terkadang kita harus membuat penonton penasaran pada suatu aksi atau membuat penonton mengira sesuatu akan terjadi, setelah itu muncul sesuatu diluar dugaan mereka (kejutan merupakan unsur dasar setiap humor), bisa dengan membuat pengulangan adegan tetapi tiba-tiba melakukan hal yang berbeda.





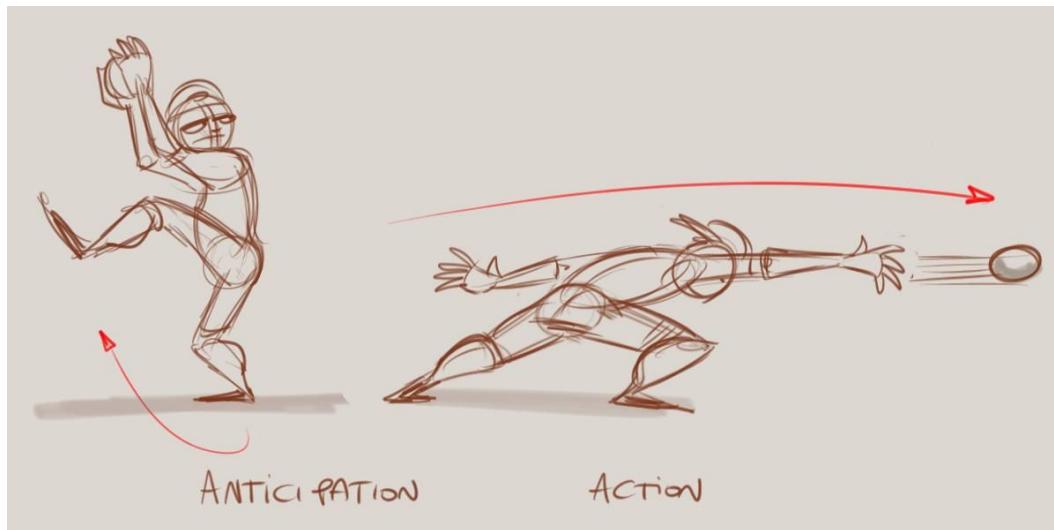
Gambar 3.3 *Timing*

(Sumber : <https://www.pinterest.com>)

3.7 *Anticipation*

Setiap aksi manusia, hewan, dan benda-benda diam yang memiliki karakter akan lebih menyakinkan jika diawali dengan gerakan antisipasi. Gerakan antisipasi adalah gerakan yang mendahului gerakan utama yang kan dilakukan karakter, gerakan antisipasi biasanya berlawanan dengan gerakan utama.

Gerakan ini menginformasikan kepada penonton bahwa karakter akan melakukan sebuah gerakan penting. Menyiapkan mental penonton agar memfokuskan mata ke titik dimana karakter akan melakukan gerakan utama. Boleh menghadirkan gerak tipu atau gerakan tiba-tiba untuk mengejutkan penonton, namun harus dilihat, jika tidak maka sia-sia animasi kita.

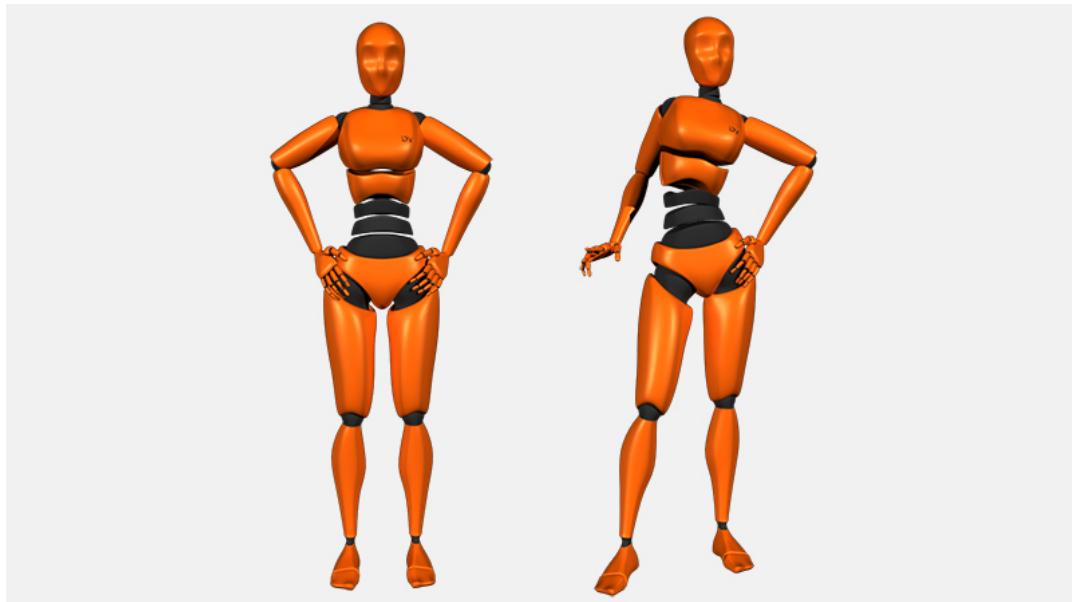


Gambar 3.4 *Anticipation*

(Sumber : <https://pinterest.com>)

3.8 *Pose to Pose*

Pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada keyframe-keyframe tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau interval antar *keyframe* digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara yang kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki kelebihan: waktu penggerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.



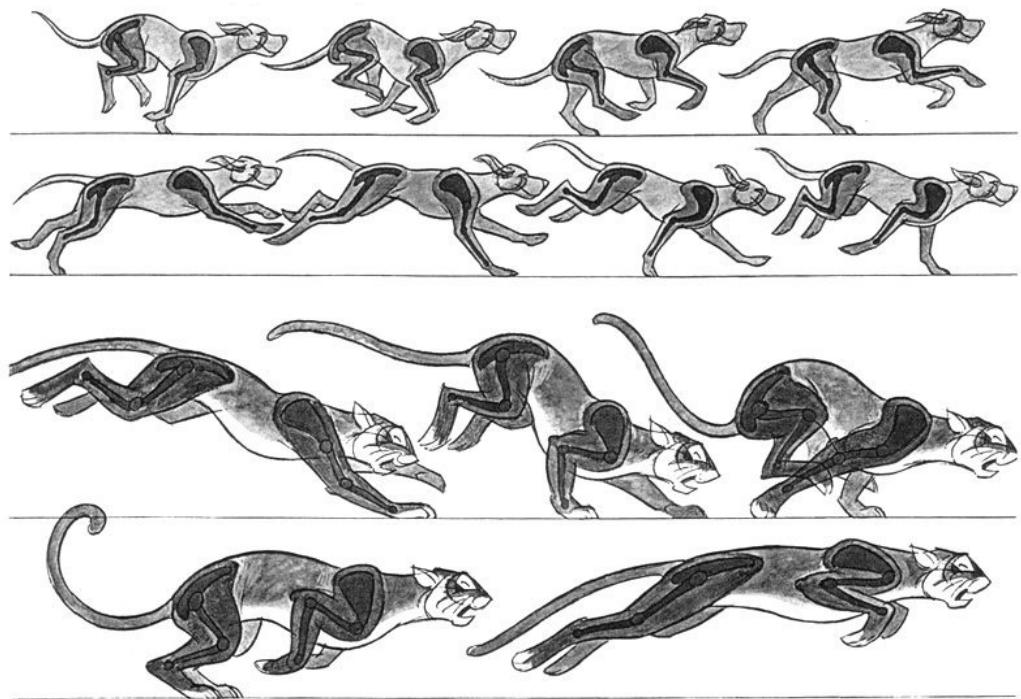
Gambar 3.5 *Pose to Pose*

(Sumber : <https://www.pluralsight.com>)

3.9 Gerakan Penutup

Maksud dari gerakan penutup adalah gerakan yang sering tidak mengikuti gerakan tubuh, bisa dikatakan objek-objek itu memiliki kemauan sendiri seperti telinga, ekor, payudara, perut buncit, dan juga lengan, kaki, kepala, leher atau bagian-bagian badan yang bisa bergerak leluasa.

Pada hewan, ekor merupakan sambungan dari ruas-ruas tulang belakang, sehingga memiliki gerakan tersendiri. Kita harus selalu memperhatikan gerakan tulang belakang yang merupakan sambungan ruas tulang ekor. Sebagai contoh ekor kuda yang beruas sedikit dengan bulu ekor yang panjang, berbeda dengan kucing yang memiliki ruas tulang ekor yang panjang.



Gambar 3.6 Gerakan Ekor Hewan

(Sumber : <https://www.animdesk.com>)

3.10 Akting

Akting adalah segala kegiatan, gerak, atau perbuatan yang dilakukan oleh para pelaku. Akting meliputi mimik, pantomim, dialog, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan adegan aktor atau pemain drama. Akting adalah segala kegiatan, gerak, atau perbuatan yang dilakukan oleh para pelaku.

Untuk membuat dramatisas dalam cerita maka harus memberikan ekspresi yang tepat pada karakter. Semua gerakan harus didramatisasi agar tampak menyakinkan. Dibandingkan dengan akting film konvensional, akting animasi lebih mirip dengan akting teater. Akting di panggung teater harus sangat serius dan demonstratif agar dapat dilihat dan dipahami oleh penonton (Roberts, 2004).



Gambar 3.7 Akting dalam film Spies in Disguise

(Sumber : <https://www.aftercredits.com>)

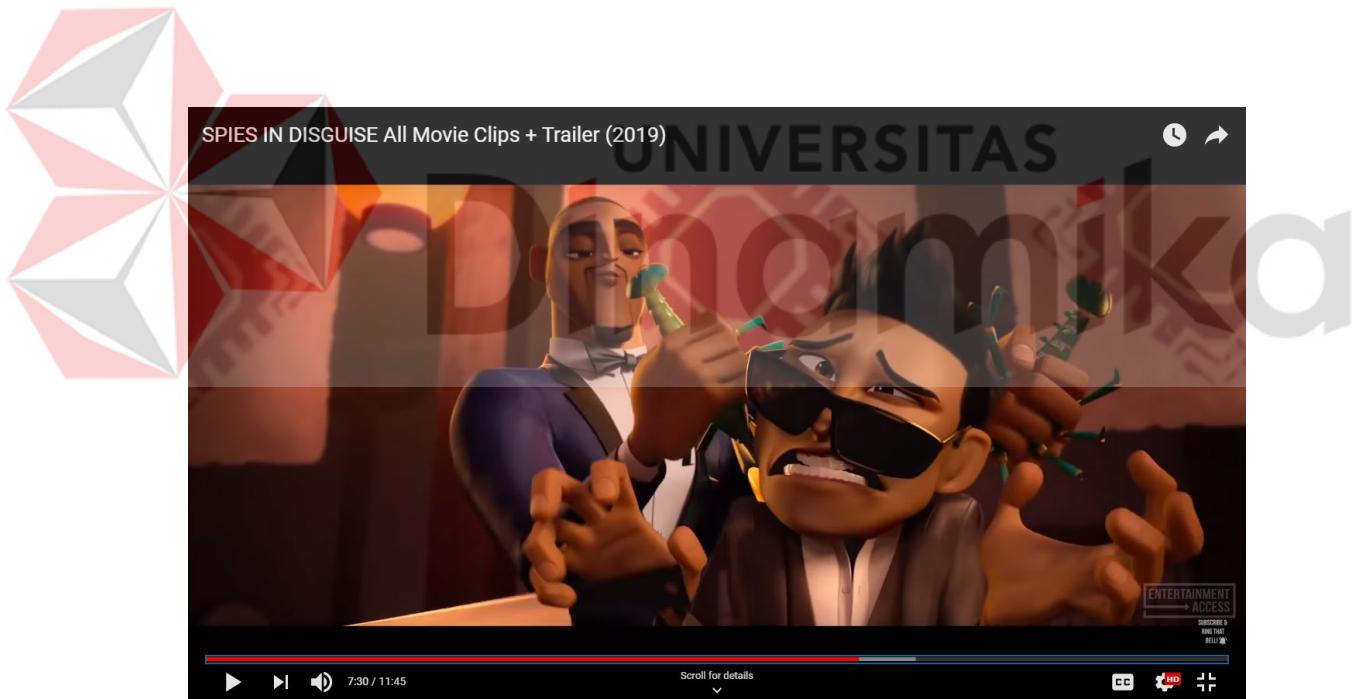
3.11 Bahasa Tubuh

Bahasa tubuh yang tepat merupakan langkah pertama yang harus dilakukan ketika menganimasikan karakter. Menambahkan ekresi wajah yang kuat animasi akan lebih menyakinkan.

Setiap hari kita sering melihat dan memperhatikan orang-orang berlalu lalang. Maka kita mencoba untuk memahami apa yang mereka pikirkan dan rasakan. Kita melakukan ini setiap hari dan tanpa sadar kita ahli dalam hal ini. Sering kita jumpai seseorang yang selalu tersenyum namun hati kita mengatakan ada sesuatu yang menjagal. Pada dirinya ada sesuatu yang dibuat-buat. Sebagai contoh seorang selesman yang tampak sangat dekat dengan calon pembeli, dia membuat dirinya sangat tulus dan bersahabat, namun dalam pikiranya hanya ada satu yaitu agar orang mau membeli produknya. Ada kalanya dalam *interview* kita sulit menyampaikan jawaban seperti yang kita rencanakan, ada faktor kegugupan yang menghantui kita sehingga kita sulit menimbulkan citra sebagai seorang yang percaya diri.

Untuk dapat menganimasikan nuansa-nuansa yang halus seperti ini, kita harus serius mempelajarai *antropolog*. Banyak animasi atau pementasan boneka yang semata-mata mengedepankan bahasa tubuh tanpa memiliki ekspresi wajah seperti karakter 3D, namun penampilanya begitu ekspresif.

Wajah adalah bagian tubuh manusia yang paling mudah untuk berdusta. Tidak seperti bagian tubuh manusia yang lain, seperti saat kita putus asa, kita berlagak percaya diri dengan membusungkan dada dan menaikan bahu, namun pasti ada yang kurang dengan kepura-puran kita, mungkin dari kita terlalu busung atau menjadi kaku saat digerakan. Penjelasan-penjelasan ini dapat mengungkapkan kepada penonton apa yang sebenarnya karakter rasakan.



Gambar 3.8 Bahasa Tubuh Kesakitan

(Sumber : <https://youtube.com>)



Gambar 3.9 Bahasa Tubuh Kaget

(Sumber : <https://tumblr.com>)



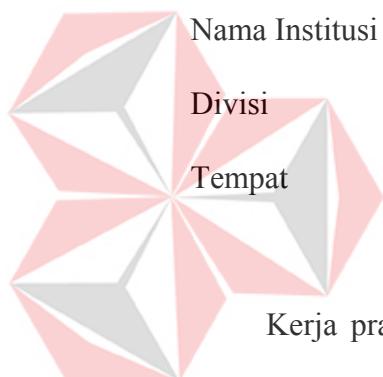
BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di Stormy Studio. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi khususnya peminatan animasi. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk ikut serta mengerjakan beberapa proyek film animasi 3D.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:



Nama Institusi : Stormy Studio
Divisi : Animator
Tempat : Jl. Eltari VD-15, Cemorokandang, Kedungkandang, Malang, Jawa Timur
Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 29 Juli 2019 hingga 3 September 2019, dengan alokasi waktu senin sampai jum'at pada pukul 07.00-12.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai animator, yang memiliki tugas membuat karakter menjadi bergerak sesuai keinginan pembuat cerita.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Stormy Studio

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Stormy Studio akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang paling penting dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik adalah *Blender* seperti pada gambar berikut



1. Minggu Ke-1

Kegiatan di Stormy Studio yang pertama adalah kontrak kerja dan penempatan kerja. Melalui wawancara dan kebutuhan kantor saat itu, serta tes uji coba , saya ditempatkan sebagai animator. Tugas dalam tes tersebut adalah membuat pose dari karakter serial animasi 3D Kampung Warna Warni secara bebas. Sudah tersedia beberapa karakter yang siap digerakan, saya memilih Mila dalam serial animasi 3D Kampung Warna Warni. Untuk pengkarakteranya saya buat menjadi gadis yang imut dan lucu. Pada saat itu saya berlatih membuat 3 macam pose.



Gambar 4.2 Pose Karakter Penasaran

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.3 Pose karakter menunjuk dan kedip

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.4 Pose karakter goyang dua jari

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada minggu selanjutnya saya membuat 3 *animate* (menggerakan karakter)

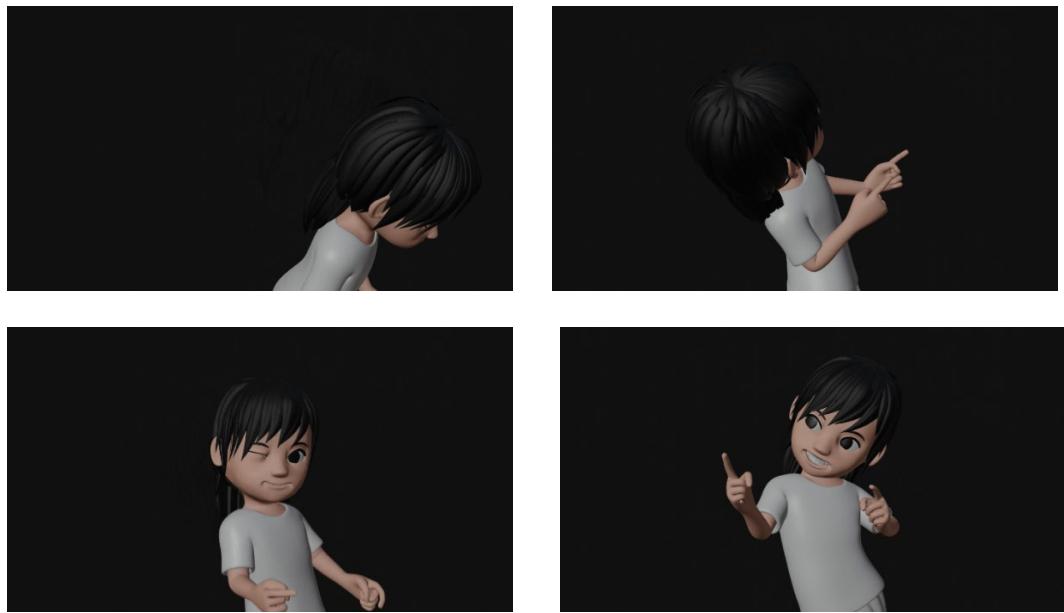
yang telah dibuat posenya dari karakter mila.

2. Minggu Ke-2



Gambar 4.5 Animate karakter Mila yang sedang penasaran

(Sumber: olahan penulis)



Gambar 4.6 Animate karakter Mila menunjuk dan kedip

(Sumber: olahan penulis)



Gambar 4.7 Animate karakter Mila goyang dua jari

(Sumber: olahan penulis)

3. Minggu Ke-3

Setelah berlatih kemampuan dasar *animate* pada minggu pertama dan minggu kedua, saya diajak membantu *animate* proyek serial animasi kampung warna warni. Namun sebelum itu saya harus memilih *part* yang masih kosong dan belum dikerjakan oleh animator lainnya. Proyek ini adalah proyek internal dari Stormy Studio sebagai tugas untuk anak magang disana. Di proyek ini kami juga mengerjakan bersama dengan mahasiswa perguruan tinggi yang lainnya yang sedang magang di Stormy Studio.



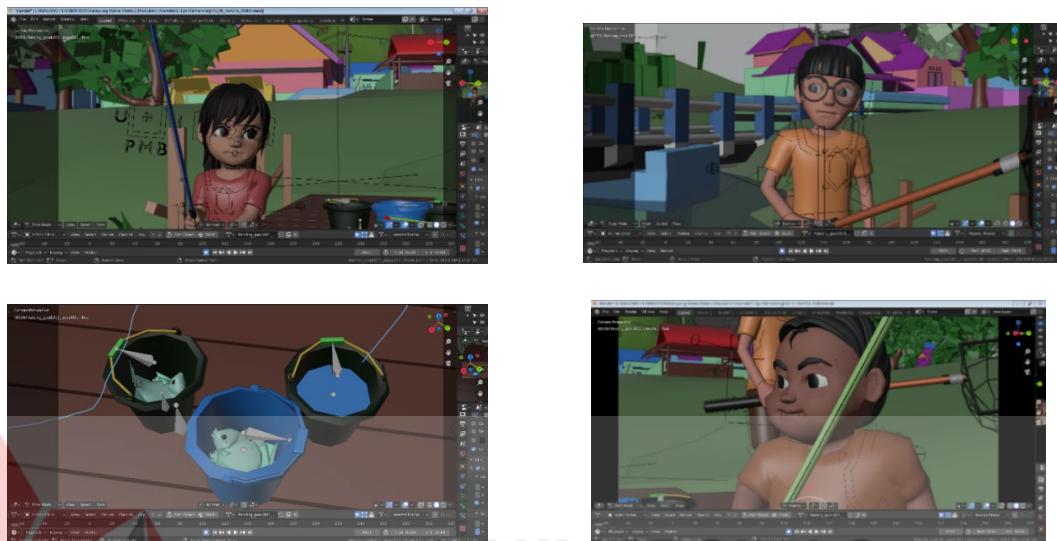
Gambar 4.8 Serial Animasi Kampung Warna Warni

(Sumber: olahan penulis)

Di tahap ini skill saya diuji lagi, bisakah saya menganimasikan karakter-karakter yang sesuai dengan *storyboard* yang telah disediakan. Disini saya juga berlatih untuk *manganimate* ekspresi wajah karakter, mulai dari mulut, mata, *lipsing*, alis, dan ekspresi. Dalam pembuatan *animate* ini saya dibantu dengan dengan video panduan yang telah disediakan. Dalam project ini saya memilih *scene 1 part 27* dari 31 *part* yang ada. Di *scene 1 part 27* diceritakan bahwa Andi yang

dengan senangnya dapat ikan dari hasil mancing namun mila tidak begitu peduli karna Andi hanya dapat ikan kecil. Dan pada akhirnya Dito pun mengajak pulang Andi dan Mila karna hari sudah senja.

Berikut ini adalah gambaran singkat dari *scene 1 part 27*:



Gambar 4.9 Scene 27 Serial Animasi 3D

(Sumber: Olahan Penulis)

4. Minggu Ke-4

Setelah *part 27 scene 1* yang saya kerjakan telah selesai di minggu ketiga, di minggu keempat ini saya konsultasi tentang cara render yang bagus dan efisien kepada Mas Adnan selaku salah satu animator Stormy Studio. Ini juga merupakan ilmu yang saya akan gunakan di tugas akhir saya nanti karena dalam animasi setidaknya kita harus tahu dan memahami semuanya seperti salah satu contohnya yaitu tahap tahap dalam *rendering*. Di tahap inilah biasanya adalah tahap yang paling memakan waktu karna harus menunggu berjam-jam setelah kita melakukan *animate karakter* dan *compositing*. Cara ini sangat diperlukan agar tidak salah kaprah dalam tahap *rendering* karna pada step ini sangat krusial karna percuma saja Cara ini sangat diperlukan agar tidak salah kaprah dalam tahap *rendering* karna

pada step ini sangat krusial karna percuma saja jika kita sudah bagus dalam *animate* namun saat di render dalam bentuk video hasilnya kurang bagus sama saja itu dapat merugikan kita sendiri.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Stormy Studio, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang animator, kita harus mengetahui arahan dari produksi seperti gaya animasi berdasarkan konsep yang diinginkan.
2. Dengan studio animasi bersama dengan Stormy Studio khususnya untuk menyediakan animasi menarik dalam sebuah animasi.
3. Dalam proses produksi video animasi dibutuhkan konsentrasi tinggi, ketelitian, keuletan, dan yang terpenting memahami prinsip-prinsip dalam animasi.
4. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi pada saat proses produksi berlangsung dikarenakan dalam sebuah produksi film animasi dibutuhkan banyak rekan studio animasi lainnya agar produksi bisa terlaksana dan sesuai rencana.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan

Memberi pelatihan yang sesuai dengan kemampuan anak magang secara langsung. Untuk membuat tim animasi yang baik, untuk magang pertama diharapkan agar saling mengenal antara tim magang. Bisa melalui acara *welcome*, nonton bareng film animasi Stormy Studio, dan sebagainya.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang animasi carilah tempat praktik yang besar agar mengetahui *pipeline* produksi animasi yang tepat. Banyak perusahaan

bagus yang sangat rekomendasi untuk praktik namun terganjal oleh durasi praktik yang hanya mengikuti libur semester, aturan-aturan, dan surat – surat kampus yang malah terkesan membatasi serta mempersulit. Diharapkan mahasiswa untuk mempersiapkan perusahaan yang ingin dicapai jauh – jauh hari, agar bisa memanfaatkan pengalaman kerja praktik di perusahaan dengan optimal.



DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari buku

Purnasiwi, R. G. (2013, Desember 4). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D "KERUSAKAN LINGKUNGAN". *Jurnal Ilmiah Dasi*, 54-57.

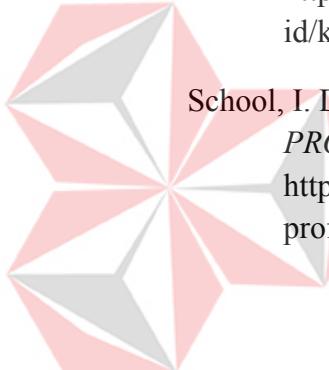
Roberts, S. (2004). ANIMASI KARAKTER 3D. Malang, Jawa Tengah, Indonesia: Bayu Media.

2. Diambil dari internet

dapoeranimasi. (2018, January 3). *12 prinsip animasi*. Dipetik January 6, 2020, dari dapoeranimasi.com: <http://dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi/>

Ini Keahlian yang Dibutuhkan Animator Profesional. (2018, April 13). Dipetik January 5, 2020, dari Sun Education Group: <https://suneducationgroup.com/news-id/institusi-id/australia-institution-id/keahlian-yang-dibutuhkan-animator/>

School, I. D. (2014, Agustus 5). *12 PRINSIP ANIMASI MENURUT ANIMATOR PROFESIONAL*. Dipetik January 6, 2020, dari idseeducation.com: <https://idseducation.com/articles/12-prinsip-animasi-menurut-animator-profesional/>



UNIVERSITAS
Dinamika