

CRAB STUDIO DALAM MENCIPTAKAN ANIMASI 2D UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN ANAK - ANAK

Dylon Davit Maycel Matanari¹, Anak Agung Gde Bagus Udayana², I Nyoman Larry
Julianto³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur.
Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia

dylonmaycel101@gmail.com

Abstrak

Selama 17 minggu (9 September–28 Desember 2024), penulis mempelajari proses produksi animasi, manajemen studio, dan keterampilan industri kreatif. Kegiatan utama meliputi animasi karakter, compositing, dan pembuatan storyboard menggunakan perangkat lunak seperti Moho Animation dan Adobe After Effects. Hasilnya adalah animasi edukasi berjudul *Simon Show – Fun Learning Quiz*. Selain keterampilan teknis, penulis juga mempelajari aspek manajemen seperti organisasi, pemasaran, dan pengelolaan sumber daya manusia. Kesimpulannya, animasi efektif meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran, dengan saran untuk meningkatkan program magang di masa depan.

Kata Kunci: Animasi Edukasi, Manajemen Studio, Proses Produksi

Abstract

During 17 weeks (September 9–December 28, 2024), the author studied the animation production process, studio management, and creative industry skills. Main activities included character animation, compositing, and storyboard creation using software such as Moho Animation and Adobe After Effects. The result was an educational animation titled Simon Show – Fun Learning Quiz. In addition to technical skills, the author also learned management aspects such as organization, marketing, and human resource management. In conclusion, animation is an effective tool to enhance children's understanding of learning material, with recommendations to improve future internship programs.

Keywords: Educational Animation, Studio Management, Production Process

I PENDAHULUAN

Industri animasi global berkembang pesat dengan nilai pasar mencapai \$222,8 miliar pada 2019 dan rata-rata pertumbuhan tahunan 9,5%. Animasi telah menjadi media penting dalam berbagai bidang, termasuk edukasi, yang membuat

pembelajaran lebih menarik melalui visual dinamis. Salah satu studio yang berfokus pada animasi edukasi adalah CRAB Studio di Bali, yang mengerjakan berbagai proyek untuk anak-anak. Penulis memilih animasi 2D karena fleksibilitas dan efektivitasnya dalam menyampaikan informasi. Dalam magang ini,

penulis ingin mempelajari sistem manajemen dan proses produksi animasi di CRAB Studio, mencakup peran tim produksi, promosi, dan pengelolaan sumber daya guna mengembangkan studio animasi di masa depan.

Program magang ini bertujuan untuk memahami tahapan pembuatan animasi edukasi dan mengaplikasikan ilmu dari perkuliahan ke industri kreatif. Secara teoritis, mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan pengetahuan animasi dan desain komunikasi visual ke dunia kerja. Secara praktis, mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan, pengalaman, dan pengetahuan, sekaligus membantu perusahaan dalam merancang animasi anak-anak.

II METODE

Metode yang dijadikan pondasi dalam perihal memperoleh pengetahuan adalah menggunakan Human-Centered Design (HCD). Berdasar pada penjelasan IDEO.org. (2011), Human-Centered Design (HCD) adalah pendekatan dalam perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses desain. Tujuan utama HCD adalah untuk menciptakan solusi yang lebih relevan dan efektif dengan memahami kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna. Pendekatan ini sering digunakan dalam pengembangan produk, sistem, dan pengalaman pengguna (UX). Namun animasi interaktif juga memerlukan umpan balik dari penikmat sehingga dapat dikatakan ada kemiripan atas kebutuhan dengan tujuan meningkatkan pengalaman saat menikmati sebuah animasi yang interaktif. Terdapat tiga proses yang digunakan untuk pengembangan yaitu :

2.1 Hear (Mendengar)

Pada tahap pertama, proses dimulai dengan mendengarkan dan memahami masalah serta kebutuhan pengguna. Fase ini penting untuk memastikan bahwa solusi yang dirancang benar-benar sesuai dengan konteks pengguna dan tidak terjebak dalam asumsi yang salah. Dan berikut adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi.

2.1.1 Observasi

Morissan (2017:143) menyatakan bahwa pengamatan adalah kegiatan yang memanfaatkan

pancaindra untuk mendeteksi gejala yang kemudian dianalisis. Dalam hal ini, penulis mengamati sistem dan lingkungan kerja studio animasi.

2.1.2 Wawancara

Sugiyono (2018:137) menjelaskan bahwa wawancara digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan memperoleh pemahaman mendalam. Penulis mewawancarai CEO dan CTO studio animasi untuk mendapatkan informasi tentang sistem kerja studio.

2.1.3 Dokumentasi

Arikunto (2002:206) menyatakan bahwa dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari catatan, buku, jurnal, dan sumber lain. Penulis menerima file digital dari CEO mengenai profil, linimasa, dan struktur studio animasi.

2.2 Create (Menciptakan)

Setelah memahami masalah, desainer mengembangkan ide dan prototipe berdasarkan wawasan yang diperoleh. Prototipe diuji dan disempurnakan melalui feedback dari pengguna untuk memastikan solusi yang dihasilkan efektif dan relevan.

2.3 Deliver (Menyampaikan)

Pada tahap ini, solusi yang telah diuji dan diperbaiki diimplementasikan. Meskipun solusi telah diluncurkan, feedback pengguna terus diambil untuk meningkatkan produk dan layanan secara berkelanjutan.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Nonaka dan Takeuchi (1995:59-63), alih pengetahuan adalah proses berbagi wawasan antara individu, kelompok, atau organisasi untuk meningkatkan kapasitas dan kinerja. Proses ini mencakup transfer pengetahuan eksplisit yang terdokumentasi serta pengetahuan tacit yang lebih intuitif. Pengetahuan ini diterapkan selama perkuliahan dan praktik kerja.

Animasi, sebagai bagian dari Desain Komunikasi Visual (DKV), mampu menyampaikan informasi secara menarik melalui kombinasi visual dan gerakan. Elemen-elemen seperti garis, warna, tekstur, ruang, dan tipografi berperan penting dalam menciptakan komunikasi yang estetis dan

efektif. Pengalaman di Crab Studio menunjukkan bahwa animasi memiliki potensi besar untuk memadukan konsep dan format secara kreatif, sehingga pesan lebih dinamis dan mudah dipahami oleh audiens.

Diagram Ishikawa, atau fishbone diagram, digunakan untuk mengidentifikasi penyebab masalah berdasarkan kategori seperti tenaga kerja, metode, peralatan, bahan, dan pengukuran. Di Crab Studio, tenaga kerja mencakup pelatihan, metode fokus pada alur kerja, peralatan melibatkan perangkat keras dan lunak, bahan terkait aset produksi, dan pengukuran berhubungan dengan evaluasi standar.

Keterampilan baru yang diasah selama magang termasuk penggunaan aplikasi dan teknik animasi. Animasi, menurut Astuti (2023:22), adalah gambar berurutan yang memberikan ilusi gerakan. Selama magang, fokus utama pada animasi 2D dan motion graphic membuktikan bahwa media ini sangat efektif untuk menyampaikan pesan secara kreatif.

Alih teknologi, menurut Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2005, adalah pengalihan kemampuan menguasai teknologi antara lembaga atau individu. Di Crab Studio, perangkat utama berupa laptop berperforma tinggi didukung dengan software seperti Canva, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Moho, dan Adobe Premiere Pro untuk berbagai kebutuhan desain, animasi, dan pengeditan.

3.1 Manajemen

Dalam sebuah perusahaan, dibutuhkan tim manajemen dan tim produksi untuk menghasilkan sebuah animasi. Alur kerja juga sangat diperlukan agar proses produksi menjadi terorganisir. Berikut merupakan tugas posisi yang ada dalam sebuah studio animasi.

3.1.1 2D Animation Head Production

Kepala produksi animasi bertanggung jawab untuk mengawasi dan memastikan kualitas animasi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh studio. Selain itu, peran ini juga melibatkan pengaturan serta penyesuaian timeline proyek agar tetap realistis dan dapat diselesaikan dengan baik. Jika muncul masalah selama produksi, kepala produksi bertugas mengidentifikasi sumber permasalahan dan

memberikan solusi yang efektif untuk memastikan kelancaran proses kerja.

3.1.2 Tim Marketing

Tim pemasaran bertugas menarik klien, mencapai target penjualan, dan menyesuaikan produksi dengan tren serta preferensi penonton. Mereka bekerja sama dengan tim produksi untuk menyelaraskan strategi pemasaran, menjalin kemitraan distribusi, dan mengelola anggaran secara efisien.

3.1.3 Human Resources

Divisi sumber daya manusia bertugas merekrut animator dan ilustrator, merancang program pelatihan untuk meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas, serta menilai kinerja tim. Mereka juga memberikan umpan balik konstruktif dan mendukung pengembangan potensi kreatif anggota untuk memastikan kualitas kerja yang optimal.

3.1.4 Animator & Compositor

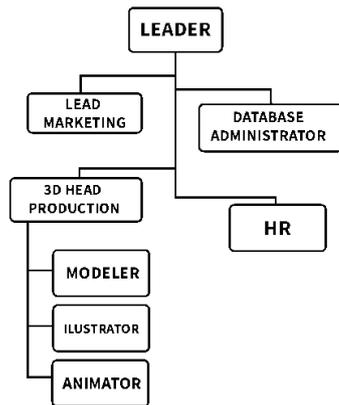
Tugasnya meliputi menganimasikan gambar yang telah dipotong sesuai pembagian anggota tubuh, menyunting elemen tubuh atau benda karakter yang tidak cocok saat rigging, serta menggabungkan elemen-elemen yang telah dibuat menjadi satu shot padu dan merajut shot individu menjadi satu scene utuh.

3.1.5 Character Ilustrator

Tugasnya meliputi pembuatan model sheet dengan berbagai sudut pandang dan ekspresi karakter, serta panduan ekspresi dan gerakan untuk membantu animator. Juga mengembangkan penampilan, gaya, dan atribut fisik karakter yang sesuai dengan tema animasi anak, serta merancang ekspresi wajah dan pose tubuh untuk menggambarkan emosi dan aksi.

3.1.6 Background Ilustrator

Tugasnya mencakup menciptakan lingkungan yang sesuai dengan tema dan gaya visual yang telah ditentukan, membuat layout dasar untuk setiap adegan dengan menunjukkan posisi elemen utama dan perspektif, serta merancang latar belakang yang mendukung transisi halus antar adegan.



Gambar 2. Struktur Jabatan Produksi
(Sumber: Dokumentasi Matanari, 2024)

3.2 Alur Kerja dan Aplikasi Produksi

Menurut Chaffey (2003:15), workflow merujuk pada rangkaian proses kerja yang memungkinkan pemantauan dan pemberian tugas kepada pihak terkait berdasarkan aturan yang telah ditetapkan. Berdasar pada observasi dan wawancara yang dilakukan, alur kerja CRAB Studio animasi dapat disimpulkan sebagai berikut:

3.2.1 Briefing

Tim penulis menerima arahan dari Head of Production terkait tema, konsep, dan karakter yang diinginkan klien. Head of Production kemudian menyusun draft skrip animasi yang akan dibahas bersama tim.

3.2.2 Brainstorming & Storyboard

Diskusi dilakukan mengenai konsep cerita, alur, jenis shot, palet warna, gerakan karakter, dan penataan objek pada storyboard.

3.2.3 Pembuatan Aset Ilustrasi Karakter

Ilustrator membuat draft karakter mengikuti panduan dari Head of Production, sementara Ilustrator Latar Belakang bertugas membuat latar belakang.

3.2.4 Animasi, Compositing, dan Editing

Setelah aset selesai, animasi dilakukan menggunakan teknik keyframe di aplikasi After Effects, termasuk proses rigging karakter dan animasi.

IV KESIMPULAN

Pendidik terus berinovasi dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat belajar anak-anak, khususnya melalui animasi edukasi yang menciptakan karakter menarik dan dunia yang memikat perhatian mereka. CRAB Studio, yang memiliki struktur organisasi termasuk Leader, Lead Marketing, HR, Animator, dan Ilustrator, memulai produksi dengan persetujuan klien atas konsep dan timeline, lalu melibatkan tim untuk mengembangkan proyek. Setiap posisi memiliki peran spesifik dalam produksi animasi, mulai dari pengawasan kualitas hingga desain karakter dan animasi. Setelah selesai, hasil diserahkan ke klien untuk persetujuan sebelum distribusi. Penulis menyimpulkan bahwa animasi berfungsi sebagai media pembelajaran kreatif, dengan kerja sama tim dan pembagian tugas yang jelas sebagai kunci keberhasilan. Melalui magang di CRAB Studio, penulis mempelajari manajemen produksi dan komunikasi efektif dalam industri animasi.

Daftar Rujukan

- Chaffey, D. (2003). *E-business and e-commerce management*. New York: Pearson Education.
- Johnson, L. M., & Smith, R. K. (2018). The impact of digital media on child learning. *Journal of Educational Technology*, 12(3), 45-56.
- Sutanto, M., & Yuwono, R. (2019). Perkembangan industri animasi di Indonesia: Tantangan dan peluang. *Jurnal Animasi Indonesia*, 7(2), 89-101.
- Wang, H., Tan, Y., & Lee, K. (2020). Penggunaan animasi dalam pembelajaran matematika. *International Journal of Educational Research*, 15(4), 123-134.
- Kusuma, P. (2021). Teknologi animasi untuk media pembelajaran anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 101-115.
- Astuti, A. R., Suryanto, & Kadarsih. (2023). Membuat film animasi edukasi mencintai makhluk hidup. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 6(2), 21-33. Universitas Mahakarya Asia, Sumatera Selatan.

Fauzi, R., Zainy, A., Nasution, H. N., Hastini, F., & Simanjuntak, F. A. (2023). Perancangan aplikasi pariwisata berbasis android di Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Education and Development*, 11. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan.

Ulfatana, Y. A., & Wastuty, P. W. (2021). Studio animasi di Banjarmasin. *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Lanting*, 10(1), Februari. Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.