

PERANCANGAN ASET KARAKTER ANIMASI DUA DIMENSI DENGAN TEKNIK *CUT OUT* UNTUK ANIMASI HOROR “LEMBAR DIARY KIRANA” DI RED TAIL ANIMATION, DENPASAR

Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, Ida Bagus Ketut Trinawindu, I Gede Agus Indram Bayu Artha

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali (ISI Bali),
Jl.Nusa Indah,Sumerta, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: sritriyanthi30@gmail.com

Abstrak

Program magang di Red Tail Animation bertujuan untuk memahami alur kerja produksi animasi *Lembar Diary Kirana* serta menerapkan teknik ilustrasi aset karakter animasi horor menggunakan teknik *cut out*. Metode pengerjaan paralel dan penggunaan software Clip Studio Paint mendukung efisiensi produksi. Pemahaman ilustrasi dasar, pengelolaan layer, dan *visual storytelling* menjadi keterampilan kunci dalam pembuatan aset animasi. Teknik *cut out* menuntut ilustrator untuk memisahkan setiap bagian karakter dalam layer terpisah agar dapat dianimasikan dengan fleksibel. Alur kerja produksi yang terstruktur mencakup pembagian peran dalam tim, desain karakter, dan kontrol kualitas yang ketat oleh director dan executive producer. Hasil magang menunjukkan keselarasan antara teori perkuliahan dan praktik industri, terutama dalam penerapan ilustrasi dasar, pengelolaan layer, dan *visual storytelling*. Pengalaman ini memberikan pemahaman mendalam tentang standar industri animasi skala kecil dan tantangan produksi. Metode penulisan yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan data deskriptif. Kesimpulannya, program magang ini berhasil meningkatkan kompetensi teknis dan profesional penulis, serta memberikan kontribusi nyata terhadap produksi animasi *Lembar Diary Kirana*.

Kata kunci: ilustrasi, animasi, teknik *cut out*, *Lembar Diary Kirana*, Red Tail Animation.

Abstract

The internship program at Red Tail Animation aimed to understand the workflow of producing the Lembar Diary Kirana animation and to apply illustration techniques for horror animation character assets using the cut-out technique. The parallel workflow and the use of Clip Studio Paint software supported production efficiency. Mastery of basic illustration, layer management, and visual storytelling were key skills in creating animation assets. The cut-out technique required illustrators to separate each character component into individual layers for flexible animation. The structured workflow included role distribution within the team, character design, and strict quality control by the director and executive producer. The internship results demonstrated alignment between academic theory and industry practice, particularly in the application of basic illustration, layer management, and visual storytelling. This experience provided a deep understanding of small-scale animation industry standards and production challenges. The writing method used was qualitative, with descriptive data. In conclusion, the internship program successfully enhanced the author's technical and professional competencies while contributing significantly to the production of Lembar Diary Kirana.

Keywords: illustration, animation, cut-out technique, *Lembar Diary Kirana*, Red Tail Animation.

PENDAHULUAN

Industri animasi di Indonesia merupakan salah satu subsektor industri kreatif yang diproyeksikan terus tumbuh hingga mencapai pasar internasional. Berdasarkan data dari Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI), per tahun 2020 terdapat sekitar 120 studio animasi yang beroperasi di Indonesia. Dalam kurun waktu lima tahun (2015-2019), industri ini mengalami pertumbuhan sebesar 153%, dengan rata-rata pertumbuhan tahunan mencapai 26% (Kemenparekraf, 2024). Data ini menjadi indikator kuat akan perkembangan pesat subsektor animasi, terutama pada tahun 2023-2024.

Di tengah kemajuan industri animasi, minat masyarakat Indonesia terhadap genre horor juga menjadi perhatian. Kepercayaan terhadap hal-hal mistis yang masih melekat dalam budaya masyarakat Indonesia turun-temurun menjadikan genre horor dalam industri hiburan memiliki potensi pasar yang besar. Salah satu karya animasi yang mengusung genre horor ini adalah Lembar Diary Kirana, sebuah proyek animasi dari studio Red Tail Animation Denpasar. Animasi ini mengangkat kisah seorang gadis SMA bernama Kirana, yang memiliki kemampuan melihat makhluk tak kasat mata (hantu), dan dikemas dalam format animasi dua dimensi naratif.

Dalam program magang di studio Red Tail Animation Denpasar, penulis memilih fokus pada pembuatan aset karakter animasi Lembar Diary Kirana dengan teknik *cut out* yang dilakukan secara digital. Aset digital untuk animasi *cut out* dapat dibuat dengan cara memanfaatkan *layer* yang digunakan dalam teknik digital. Bagian-bagian dari karakter dalam animasi dibuat dalam *layer* terpisah dengan penamaan yang sesuai. Hal ini akan mengeliminasi penggunaan kertas dan juga mempermudah animator dalam proses animasi, karena tidak perlu menggambar ulang karakternya. Selain itu, waktu dan tim yang dibutuhkan dalam pengerjaan animasi dengan teknik ini lebih sedikit dibandingkan dengan teknik tradisional.

Penggambaran karakter dalam animasi horor, terutama dengan teknik *cut out*, melibatkan banyak aspek yang harus diperhatikan. Penulis

akan mempelajari berbagai elemen seperti gaya visual, manajemen produksi animasi di Red Tail Animation Denpasar untuk produksi animasi yang lebih efektif, serta tentu saja tentang teknik *cut out* itu sendiri. Melalui kegiatan ini, penulis berharap dapat meningkatkan keterampilan dalam pembuatan aset animasi, memperluas wawasan tentang industri animasi, serta memahami lingkungan kerja yang relevan dengan bidang studi yang sedang ditekuni.

Rumusan Masalah

Berikut adalah beberapa rumusan masalah yang didasarkan oleh latar belakang di atas :

1. Bagaimana alur kerja produksi animasi Lembar Diary Kirana di Red Tail Animation Denpasar?
2. Bagaimana menerapkan teknik ilustrasi untuk aset karakter animasi horor Lembar Diary Kirana di Red Tail Animation Denpasar menggunakan teknik *cut out*?

Tujuan

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai berdasarkan rumusan masalah di atas adalah :

1. Mengetahui alur kerja produksi animasi Lembar Diary Kirana di Red Tail Animation Denpasar.
2. Mengetahui dan mampu menerapkan teknik ilustrasi untuk aset karakter animasi horor Lembar Diary Kirana di Red Tail Animation Denpasar menggunakan teknik *cut out*.

METODE PENELITIAN

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan disesuaikan dengan tahapan magang di lapangan dan disetujui oleh mitra perusahaan. Proses ini melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, partisipasi, dan dokumentasi, dilanjutkan dengan analisis dan penyajian hasilnya. Berikut merupakan metode pelaksanaan dalam perancangan aset untuk proyek animasi “Lembar Diary Kirana”.

Teknis Pelaksanaan

Adapun teknik pelaksanaan yang diterapkan pada program MBKM magang/praktik kerja di Red Tail Animation Denpasar adalah *project-based learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Proyek, yaitu metode pembelajaran yang

menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Pihak Red Tail Animation Denpasar turut melibatkan mahasiswa dalam pengerjaan berbagai projek nyata.

Dalam proses pengerjaan suatu proyek, mahasiswa akan dibimbing oleh mentor, yang disesuaikan berdasarkan proyek yang diberikan kepada mahasiswa. Pemberian *project brief*, asistensi, dan diskusi, yang dilakukan setiap hari Senin, Selasa, dan Jumat, secara daring pada pukul 09:00 – 18:00 WITA, dan pada hari Rabu-Kamis secara luring dengan waktu yang sama di studio Red Tail Animation Denpasar.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, yang terdiri dari observasi, dokumentasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Data yang dikumpulkan ini bertujuan untuk menjawab tujuan kegiatan Magang/Praktik Kerja. Berdasarkan sumbernya, metode pengumpulan data ini kemudian dapat dibagi menjadi beberapa metode, diantaranya yaitu :

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2018), observasi adalah metode pengumpulan data yang memiliki karakteristik khusus jika dibandingkan dengan metode lainnya. Teknik ini tidak hanya diterapkan pada manusia, tetapi juga dapat mencakup objek-objek alam lainnya. Dengan melakukan observasi, peneliti bisa mempelajari perilaku serta memahami makna di balik perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan langsung di lapangan untuk memahami proses kerja produksi animasi di Red Tail Animation. Metode observasi ini termasuk ke dalam jenis data primer.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti, serta untuk menggali informasi lebih mendalam dari responden mengenai topik yang diteliti (Sugiyono, 2019). Dalam proses wawancara, penulis akan mewawancarai I Kadek Widia Ariawan, S.

Ds di Red Tail Animation Denpasar. Ini juga termasuk ke dalam jenis data primer.

3. Dokumentasi

Termasuk jenis data sekunder, menurut Sugiyono (2018), dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berbentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka, serta gambar dalam bentuk laporan atau keterangan lain yang mendukung penelitian. Studi dokumen berfungsi sebagai pelengkap bagi metode observasi atau wawancara, yang akan lebih terpercaya atau memiliki kredibilitas tinggi jika dilengkapi dengan foto-foto atau karya tulis akademik yang sudah ada. Dalam penulisan laporan ini, penulis menggunakan beberapa data yang diperoleh dari file PDF buku yang terkait dengan pembahasan laporan, artikel, serta hasil dokumentasi berupa foto-foto yang penulis ambil langsung dari studio Red Tail Animation, internet, dan dokumen pribadi.

4. Kepustakaan

Menurut Martono (2011), metode kepustakaan dilakukan untuk memperdalam pemahaman tentang berbagai konsep yang akan dijadikan dasar atau panduan dalam penelitian. Kepustakaan termasuk ke dalam jenis data sekunder. Dalam teknik pengumpulan data, kepustakaan termasuk data sekunder yang digunakan untuk mendukung proses penelitian, yakni dengan mengumpulkan informasi dari artikel surat kabar, buku, serta karya ilmiah dari penelitian terdahulu. Dalam hal ini, penulis mencari artikel-artikel dari beberapa jurnal seperti contohnya *Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia*, dan *Pembuatan Desain Karakter dan Aset dalam Film Animasi 3D Bergenre Horor Berjudul "Siulan Pemanggil Setan"* yang berisi pembahasan yang berkaitan dengan yang topik yang penulis bahas. Penulis juga mengunduh beberapa *file PDF* dari buku-buku para professional seperti *The Animators Survival Kit*, dan *Animation from Pencils to Pixels* yang berkaitan dengan topik dari laporan yang ditulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efisiensi Kerja

Selama pelaksanaan magang di Red Tail Animation Denpasar, metode pengerjaan paralel dan penggunaan *software* ilustrasi Clip Studio Paint sangat membantu dalam efisiensi pengerjaan aset animasi.

a. Clip Studio Paint

Clip Studio Paint dikenal sebagai sebuah *software* ilustrasi, animasi, dan komik yang populer di kalangan para *digital artist*. Selain bisa digunakan di banyak *platform* (komputer, laptop, *smartphone*, dan tablet), Clip Studio Paint juga memiliki banyak fitur yang berguna untuk mendukung ilustrator membuat karya ilustrasi. Tampilan UI yang ramah juga menjadi salah satu keunggulan dari *software* ini, karena tampilannya yang familiar dengan beberapa *software* ilustrasi lain, namun lebih lengkap. *Tools, brush, material*, dan lainnya juga sangat melimpah pada *software* ini sehingga memudahkan ilustrator bekerja.

b. Metode Paralel

Metode kerja yang digunakan pada proses produksi animasi Lembar Diary Kirana di Red Tail Animation Denpasar adalah *metode pengerjaan paralel*. Metode pengerjaan paralel, seperti namanya, adalah sebuah metode dimana proses produksi akan berjalan terus menerus tanpa jeda di setiap tahapannya. Contohnya adalah saat *storyboard* sudah selesai, maka tim aset akan langsung mengerjakan tugas mereka. Jika satu atau beberapa *shot* sudah selesai dikerjakan dalam satu *scene*, aset tersebut akan dibawa kepada *director* untuk dimintai *approval* sebelum akhirnya sampai di tangan *animator*. Proses ini terus berlanjut tanpa jeda, dan cocok untuk diterapkan pada produksi animasi dengan skala kecil.

Integrasi Pengetahuan dan Keterampilan

a. Ilustrasi Dasar

Pemahaman tentang ilustrasi dasar menjadi poin yang penting selama pembuatan aset ilustrasi animasi dengan teknik *cut out*. Selama mengikuti mata kuliah ilustrasi dasar, penulis mempelajari tentang proporsi dan komposisi dalam menggambar sebuah karakter atau objek. Hal ini kemudian menjadi poin penting dalam pembuatan aset ilustrasi animasi Lembar Diary Kirana. Dalam menggambar aset karakter animasi

menggunakan teknik *cut out*, kedua hal ini menjadi topik penting yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan. Ini dikarenakan, setiap bagian dari karakter yang nantinya akan digerakkan oleh *animator* akan dipisah dalam *layer* yang berbeda. Otomatis pada tahap pembuatan, ilustrator akan menggambar bagian ini secara terpisah dari bagian lainnya. Hal ini kadang akan memunculkan kebingungan jika ilustrator yang mengerjakan tidak memiliki pemahaman yang cukup dalam hal proporsi karakter, atau komposisi tubuh karakter itu sendiri.



Gambar 1. Contoh Pemisahan Bagian dari Karakter Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024

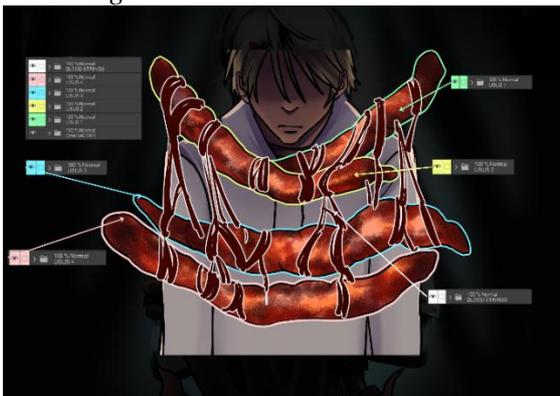
b. Visual Storytelling

Visual storytelling menjadi poin penting selanjutnya dalam pembuatan aset ilustrasi animasi yang harus dikuasai oleh tim aset. Seringkali pada *storyboard* yang sudah dibuat, hanya terdapat sketsa kasar berbentuk lingkaran-lingkaran dan garis abstrak yang berfungsi hanya untuk menggambarkan tata letak dari karakter dalam *frame* animasi. Hal ini yang kemudian harus diperhatikan dengan benar oleh tim aset agar aset yang dibuat mampu memvisualisasikan jalan cerita dengan baik. Dimulai dari skrip terlebih dahulu. Selain perlu memperhatikan *storyboard* yang sudah dibuat, tim aset juga seringkali perlu menyimak isi dari skrip yang dibuat untuk mengetahui lebih detail apa yang sebenarnya harus digambarkan pada adegan yang sedang berlangsung tersebut, sehingga pada saat pembuatan aset, sudah ada visual yang tercipta dan menjadi titik awal sebuah ide untuk menggarap aset yang dibutuhkan.

c. Pengelolaan Layer

Pengelolaan *layer* harus menjadi fokus utama

bagi ilustrator yang membuat aset karakter animasi dengan teknik *cut out*. *Layer* pada pembuatan aset dengan teknik ini bisa menjadi bagian yang lumayan merepotkan dan *tricky*. Pertama, ilustrator harus mengetahui bagian tubuh mana saja yang nantinya akan bergerak dalam animasi, kemudian memisahkan bagian itu ke dalam *folder* dan *layer* yang berbeda dengan bagian yang diam. Setelah itu menentukan “atas-tengah-bawah” dari setiap bagian yang sudah dipisah. Ini disebabkan oleh *angle* yang diambil pada setiap adegan animasi tidak akan selalu monoton menghadap ke depan. Karakter akan berada pada banyak posisi berbeda yang memungkinkan bagian tubuh dari karakter akan tumpang tindih satu sama lain. Hal ini akan terlihat jelas sebagai sebuah kesalahan jika tidak diperhatikan. Oleh karenanya, perlu diperhatikan bahwa bagian tubuh yang terlihat paling depan, harus berada pada lapisan *layer* paling atas, sementara bagian tubuh yang paling belakang atau akan tertutup oleh bagian lainnya, harus diletakkan pada lapisan *layer* paling bawah. Hal ini juga akan berlaku pada saat *coloring* dan *rendering*.



Gambar 2. Contoh Pengelolaan *Layer*

Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024



Gambar 3. Contoh Pengelolaan *Layer*

Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024

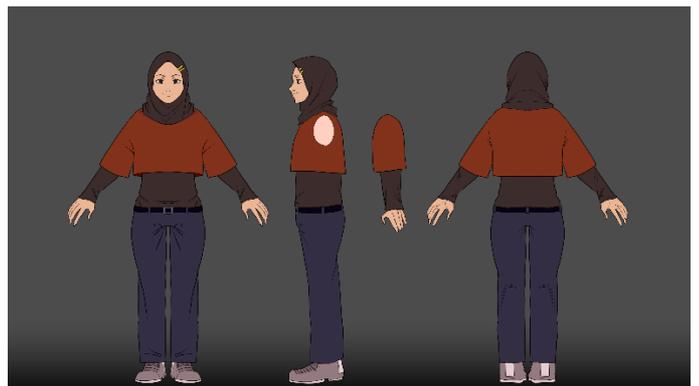
d. Mengenal Desain Karakter

Jika pemahaman terhadap proporsi dan komposisi karakter merupakan hal yang sangat penting pada pembuatan aset ilustrasi animasi dengan teknik *cut out*, maka mengenal dan *familiar* dengan desain dari karakter yang akan digambar juga sangat penting. Ini dikarenakan masing-masing karakter memiliki keunikan tersendiri dalam desain mereka, sehingga mengetahui keunikan ini menjadi sangat krusial dalam pembuatan aset ilustrasi karakter animasi.



Gambar 4.19 Desain Karakter Kirana

Sumber : Red Tail Animation Denpasar



Gambar 4.20 Desain Karakter Icha

Sumber : Red Tail Animation Denpasar



Gambar 4.21 Desain Karakter Sofi
Sumber : Red Tail Animation Denpasar

e. Pembuatan Aset Karakter dan Teknik *Cut Out*

Pembuatan aset ilustrasi karakter animasi Lembar Diary Kirana dengan teknik *cut out* melewati beberapa tahapan. Beberapa diantaranya sangat penting untuk diperhatikan demi menerapkan teknik *cut out* secara efektif dan menghasilkan aset ilustrasi animasi yang baik. Berikut merupakan tahapan dan hal-hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu :

1. *Script Reading*

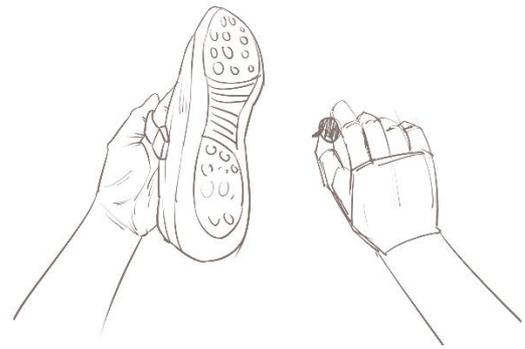
Sebelum mulai mengerjakan aset, tim aset akan melakukan *reading* bersama, dimana skrip untuk episode yang akan digarap akan dibacakan kepada semua tim sehingga setiap anggota memiliki pemahaman yang cukup terhadap jalan cerita dari animasi yang digarap.

2. Pembagian *Job Desk*

Setelah melakukan *reading* tersebut, masing-masing anggota tim aset akan dibagikan *to do* atau *jobdesk* masing-masing. Pembagian *jobdesk* ini disesuaikan dengan jumlah anggota dalam tim.

3. Sketsa

Pembuatan sketsa sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat, sembari mengkonfirmasi bagian-bagian dari karakter yang harus dipisah.



Gambar 4.22 Sketsa Aset Animasi Lembar Diary Kirana
Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024



Gambar 4.23 Sketsa Aset Animasi Lembar Diary Kirana
Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024

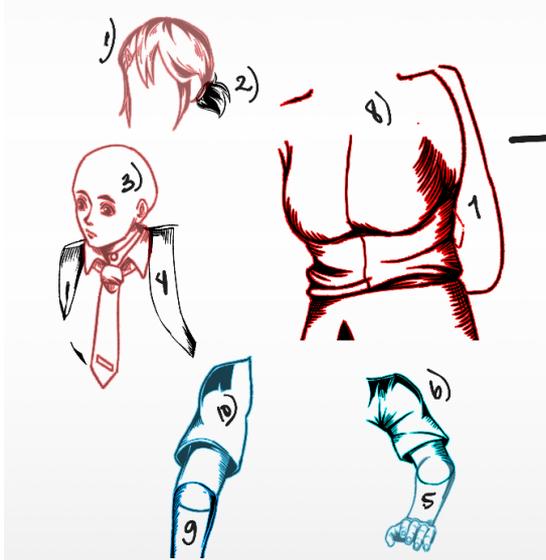


Gambar 4.24 Sketsa Aset Animasi Lembar Diary Kirana
Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024

4. *Lineart*

Proses *lineart* dan pembagian *layer* sesuai dengan yang sudah dikonfirmasi saat pembuatan sketsa. Pembagian *layer* pada tahap ini disesuaikan dengan menentukan bagian dari karakter yang sekiranya akan bergerak saat dianimasikan, dan bagian mana yang akan

tumpang tindih dengan bagian lainnya. Pada tahap ini, kesalahan pada pengelolaan *layer* biasanya belum akan terlihat.



Gambar 4.25 *Lineart* Aset Animasi Lembar Diary Kirana

Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024



Gambar 4.26 *Lineart* Aset Animasi Lembar Diary Kirana

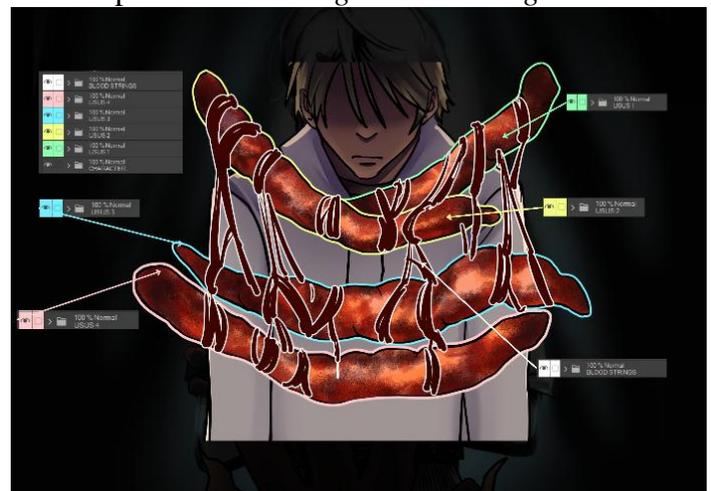
Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024

5. Pengelolaan *Layer* dan *Coloring*

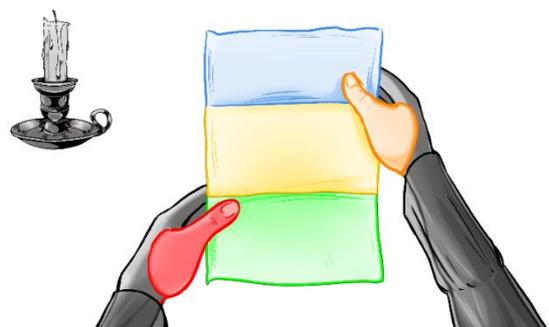
Kemudian tahapan akan berlanjut pengelolaan *layer* pada proses *coloring*. Pada tahap ini biasanya akan terlihat jika tahap pengelolaan *layer* mengalami kendala atau kesalahan. Pengelolaan *layer* harus menjadi fokus utama bagi ilustrator yang membuat aset karakter animasi dengan teknik *cut out*. *Layer* pada pembuatan aset dengan teknik ini bisa menjadi bagian yang lumayan merepotkan dan *tricky*. Pertama, ilustrator harus mengetahui bagian tubuh mana saja yang nantinya akan bergerak

dalam animasi, kemudian memisahkan bagian itu ke dalam *folder* dan *layer* yang berbeda dengan bagian yang diam.

Setelah itu menentukan “atas-tengah-bawah” dari setiap bagian yang sudah dipisah. Ini disebabkan oleh *angle* yang diambil pada setiap adegan animasi tidak akan selalu monoton menghadap ke depan. Karakter akan berada pada banyak posisi berbeda yang memungkinkan bagian tubuh dari karakter akan tumpang tindih satu sama lain. Hal ini akan terlihat jelas sebagai sebuah kesalahan jika tidak diperhatikan. Oleh karenanya, perlu diperhatikan bahwa bagian tubuh yang terlihat paling depan, harus berada pada lapisan *layer* paling atas, sementara bagian tubuh yang paling belakang atau akan tertutup oleh bagian lainnya, harus diletakkan pada lapisan *layer* paling bawah. Hal ini juga akan berlaku pada saat *coloring* dan *rendering*.



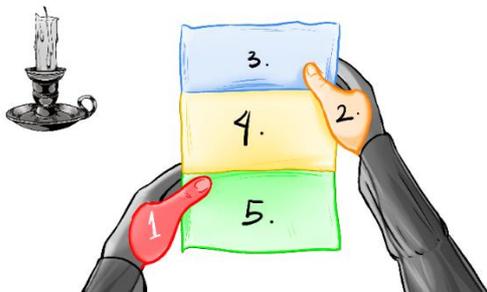
Gambar 4.27 Contoh Pengelolaan *Layer*
Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024



Gambar 4.28 Contoh Pengelolaan *Layer* pada Aset
Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024

Pada gambar 4.28, terdapat lima warna berbeda

yang akan penulis gunakan untuk membedakan posisi tiap objek dengan warna berbeda pada *layer*. Adegan pada gambar ini adalah adegan membuka surat yang dilipat, oleh karena itu, lipatan tiap surat perlu dibagi dan dipisah agar pada saat dianimasikan, *animator* dapat membuat semacam “ilusi” gerakan atau animasi yang mengisyaratkan bahwa karakter (tangan) sedang membuka surat. Gambar 4.29 di bawah ini adalah urutan tiap objek berwarna pada *layer*, agar terlihat terstruktur.

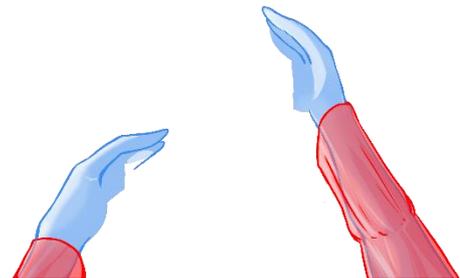


Gambar 4.29 Contoh Pengelolaan Layer pada Aset (2)
Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024

Jempol kiri atau bagian berwarna merah dengan nomor satu, secara otomatis akan diletakkan pada posisi *layer* paling atas, disusul kemudian dengan jempol kanan karena posisi keduanya berada di atas kertas surat. Yang menjadi bagian *tricky* pada contoh pembagian *layer* di adegan ini adalah pada bagian lipatan kertas surat. Jika dibayangkan pada saat kita membuka kertas surat yang memiliki tiga lipatan, maka lipatan nomor lima berwarna hijau otomatis akan terlihat terlebih dulu. Namun hal ini tidak lantas membuat lipatan nomor 5 diletakkan pada *layer* setelah jempol kanan. Hal ini disebabkan oleh faktor *coloring* dan *rendering*.

Jika lipatan kertas surat lanjut dibuka, maka bisa dikatakan bahwa lipatan nomor empat dengan warna kuning akan berada di atas nomor lima. Pada tahap sketsa maupun *lineart* hal ini tidak akan terlalu kentara terlihat, namun pada saat proses *coloring* hingga *rendering*, peangplikasian warna pada nomor empat akan mempengaruhi nomor lima. Jika nomor empat diletakkan pada *layer* di bawah nomor lima, **beberapa detail pewarnaan dari nomor empat akan tertutup oleh nomor lima**, yang akan menghasilkan visual tidak masuk akal

karena tidak sesuai dengan apa yang seharusnya terjadi jika kita membuka surat tiga lipatan di dunia nyata. Hal yang sama juga berlaku pada nomor tiga dengan warna biru, yang kemudian akan diletakkan pada *layer* tiga setelah jempol kanan.



Gambar 4.30 Contoh Pengelolaan Layer pada Aset (3)
Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024

Pada gambar 4.30 di atas, keseluruhan tangan kiri dan kanan harus dipisah dengan bagian jempol karena bagian jempol berada di atas kertas surat, sedangkan keseluruhan tangan selain jempol akan berada di bawah kertas surat. Perlu diingat dan diperhatikan bahwa **walaupun objek berada di bawah objek lain yang bergerak, objek yang berada di bawah tersebut tetap harus Digambar secara lengkap**. Hal ini sangat penting karena jika objek di atas objek tertutup adalah objek yang nantinya akan digerakkan dalam animasi, maka objek di bawahnya akan terlihat saat objek di atasnya bergerak. Dalam kasus ini, karena keseluruhan tangan kiri dan kanan berada di bawah kertas surat, maka bagian dekat jari telunjuk dan jari tengah (bagian yang tidak tertutup oleh jempol) harus digambar secara lengkap, karena sebelum lipatan kertas surat dianimasikan hingga terbuka seluruhnya, tangan karakter harus terlihat lengkap. Gambar di bawah ini akan menunjukkan *layer* dari adegan membuka surat di atas.



Gambar 4.31 *Layer* Aset Animasi Lembar Diary Kirana
 Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024

6. *Rendering*

Proses *rendering* dilakukan setelah *coloring*. Kompleksitas dari tahap *rendering* kadang akan memunculkan sebuah kesulitan untuk membuat setiap bagian karakter yang terpisah, menyatu secara alami.



Gambar 4.32 *Rendering* Rambut Kirana
 Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024

Gambar 4.32 menunjukkan rambut depan dan samping dari karakter yang terpisah, berada di *layer* atas, dan keduanya tidak diberikan *lineart* pada bagian pangkal rambut yang terlihat menyambung dengan rambut utama pada kepala karakter. Hal ini masuk akal, karena kehadiran *lineart* pada bagian tersebut akan terlihat jelas dan mengganggu visual dari karakter itu sendiri. Pada proses *rendering*, *shadow* dan *lighting* pada rambut utama kepala dan dua rambut depan-samping ini jelas akan

berada pada *layer* yang berbeda, dan tentunya ini akan mempengaruhi hasil akhir dari aset ilustrasi karakter karena hasil *rendering* yang berpotensi tumpang tindih antara satu sama lain. Hal ini dapat di akali dengan beberapa cara, yaitu :

a) Menerapkan teknik *blending* pada pangkal rambut atau objek bergerak yang menyambung dengan induk objek, dalam hal ini adalah rambut utama pada kepala karakter. *Blending* memiliki cara kerja yang sama dengan teknik *duzel* pada media tradisional. Dengan menerapkan cara ini, pangkal rambut akan terlihat lebih halus dan mudah membaur dengan rambut utama.

b) Cara selanjutnya adalah dengan **membentuk** *coloring* pada pangkal rambut mengikuti *shadow* dari rambut utama, kemudian pada saat *rendering*, aplikasikan *shadow* di sekitar area tersebut. Dengan ini, *shadow* dari pangkal rambut atau objek bergerak akan terlihat mengikuti *shadow* dari rambut utama.

Cara ini juga dapat diaplikasikan pada beberapa objek lainnya, seperti misalnya kelopak mata seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.33 *Rendering* Kelopak Mata Ibu Kirana
 Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024



Gambar 4.34 *Rendering* Kelopak Mata Ibu Kirana (Tutup)
 Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024



Gambar 4.35 *Rendering* Kelopak Mata Ibu Kirana (Selesai)

Sumber : Ni Komang Sri Triyanthi Duryana, 2024

7. Tahap *approval* dan revisi dilakukan setelah semua proses selesai. Pada tahap ini, aset yang sudah dibuat akan diberikan kepada *director* dan diperiksa kesesuaiannya.

Alur Produksi Animasi

a. Pra Produksi dan Desain Karakter Animasi

1. Karakter Kirana

Karakter Kirana pada animasi Lembar Diary Kirana terinspirasi dari kisah anak-anak indigo yang sering merasa takut dengan kemampuan mereka dan berusaha untuk tidak mencolok dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu ciri khas Kirana adalah jepit dan ikat rambut merah, yang dirancang untuk memudahkan pengenalan karakter, termasuk dalam konteks seperti *cosplay*. Selain itu, saat Kirana melakukan *astral projection*, rambutnya berubah menjadi putih, dan perubahan ini perlahan mulai memengaruhi penampilannya di dunia nyata.

2. Karakter Hantu

Hantu di Indonesia umumnya memiliki desain yang sederhana dibandingkan dengan horor luar negeri yang cenderung lebih variatif. Untuk menghadirkan sesuatu yang baru, Bapak Kadek Widia menggabungkan elemen horor Nusantara dengan unsur horor luar negeri, menciptakan desain hantu yang terasa segar namun tetap mempertahankan nuansa lokal yang khas.

3. Alur Cerita

Alur cerita pada Lembar Diary Kirana mengadaptasi *pacing* dari horor Barat, seperti *slow pacing* dan *slow burn*, lalu disesuaikan dengan cerita horor Nusantara.

b. Alur Produksi dan *Quality Control*

1. Alur Produksi

Alur produksi animasi di Red Tail Animation dibedakan menjadi *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Adapun masing-masing dari tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) *Pre-Production*

Pada tahap *pre-production*, tim produksi akan mulai menyiapkan *storyboard* sesuai *script* yang sudah dibuat sebelumnya. Kemudian pembuatan desain karakter untuk beberapa karakter baru yang muncul pada setiap episode baru. Selain itu, proses perekaman suara untuk karakter oleh para *dubber* juga dilakukan pada tahap ini.

b) *Production*

Pada tahapan produksi atau *production* ini, tim aset dan *animator* sudah mulai mengerjakan tugas masing-masing sesuai dengan skrip dan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Pada proses ini, tim aset akan membuat aset yang sesuai dengan kebutuhan, sementara *animator* akan melanjutkan kepada proses penganimasian aset yang sudah dibuat oleh tim aset.

c) *Post-Production*

Tahap *post-production* merupakan tahapan dimana *animator* yang juga berperan sebagai *compositor*, akan berlanjut kepada proses penyuntingan animasi, seperti *compositing*, pemberian suara karakter, *sound effect*, dan proses penyuntingan lainnya.

2. *Quality Control*

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya pada pembagian tim produksi, tahap *quality control* pada produksi animasi Lembar Diary Kirana di Red Tail Animation dipegang oleh *executive producer* dan *director*. *Executive director* akan memantau proses produksi, cerita, dan *output* dari animasi yang dikerjakan. Sementara *director* bertanggung jawab menjaga alur cerita dan kualitas produksi terutama pada masa produksi animasi. Seperti yang sudah sempat disebutkan sebelumnya, berdasarkan pengalaman penulis dalam pembuatan aset ilustrasi animasi Lembar Diary Kirana, penulis harus mengirimkan aset yang sudah dibuat terlebih dahulu kepada *director* untuk di cek. Setelah menerima *approval*, barulah proses pengerjaan aset tersebut bisa dilanjutkan ke tahapan selanjutnya.

Namun jika tidak sesuai dengan kualitas yang diinginkan, maka akan ada proses revisi yang perlu dilakukan.

KESIMPULAN

Program magang di Red Tail Animation Denpasar memberikan pengalaman berharga dalam pembuatan aset karakter animasi 2D dengan teknik cut out untuk proyek "Lembar Diary Kirana." Penulis tidak hanya mempelajari teknik *cut out* digital secara mendalam, tetapi juga memahami manajemen produksi animasi yang efektif dan sesuai standar industri.

Teknik *cut out* digital sangat menekankan pengelolaan layer dan pengertian yang cukup tentang proporsi dan komposisi karakter untuk bisa dilakukan dengan baik. *Software* Clip Studio Paint mendukung efisiensi kerja berkat fitur-fiturnya yang lengkap. Selain itu, metode kerja paralel yang diterapkan di studio memungkinkan setiap tahap produksi berjalan lancar dan cepat, meskipun dengan tim kecil.

Magang ini juga mengajarkan bagaimana alur produksi animasi pada industri dilakukan secara profesional. Pengalaman ini memberikan wawasan baru tentang industri animasi, dari tahap awal hingga akhir produksi, sekaligus meningkatkan keterampilan teknis dan non-teknis. Program ini menjadi bekal penting untuk menghadapi persaingan di industri animasi yang terus berkembang, terutama di Indonesia.

Daftar Rujukan

Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. Poorhouse Press.

Sketchy Squirrel. (2020). *Blender 2D cut-out animation* [Video]. YouTube.
<https://youtu.be/ChqSqDGCTRA?si=9p_EN_8p55qHRltc>

Ulfah, A. (2020). Penciptaan film animasi digital 2D "Frienemy" dengan teknik frame by frame. *Jurnal Animasi Indonesia*

White, T. (2006). *Animation from pencil to pixels: Classical techniques for the digital*

animator. Focal Press.

Williams, R. (2009). *The animator's survival kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators* (Expanded ed.). Faber & Faber.

Wright, J. A. (2005). *Animation writing and development: From script development to pitch*. Focal Press.

