

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI DI PIXLI STUDIO

Adilla Efendi¹ I Wayan Swandi², I Kadek Jayendra Dwi Putra³

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

E-mail: adillaefendi2424@gmail.com

Abstrak

Kegiatan magang merupakan bagian dari implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja langsung di dunia industri. Dalam kegiatan magang ini, penulis menjalankan peran sebagai background artist di Pixli Studio, sebuah studio animasi yang bergerak di bidang produksi konten digital kreatif. Penulis terlibat dalam beberapa proyek, seperti *Tarian Dalam Hening*, *Kyouka (V-Tuber)*, dan pembuatan ilustrasi karakter untuk kebutuhan merchandise. Proses pembuatan latar dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu memahami brief, pembuatan sketsa kasar (*rough sketch*), pewarnaan dasar (*base color*), hingga proses akhir berupa *rendering*. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pengalaman langsung dalam manajemen waktu, kerja tim, serta pemahaman alur kerja produksi animasi profesional. Artikel ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang praktik kerja di industri kreatif, khususnya pada bidang ilustrasi latar animasi.

Kata kunci: animasi 2D, ilustrasi latar, produksi animasi, Pixli Studio

Abstract

The internship program is part of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) initiative, which allows students to gain hands-on experience in the professional industry. In this internship, the author worked as a background artist at Pixli Studio, a creative digital animation studio. The author was involved in several projects, such as *Tarian Dalam Hening*, *Kyouka (V-Tuber)*, and character illustrations for merchandise. The background creation process included several stages: understanding the brief, rough sketching, base coloring, and rendering. Through this internship, the author gained practical experience in time management, teamwork, and understanding the workflow of professional animation production. This article aims to provide an overview of creative industry practices, particularly in the field of background illustration for animation.

Keywords: 2D animation, background illustration, animation production, Pixli Studio

PENDAHULUAN

Animasi berasal dari kata Latin "Anima," yang berarti jiwa, hidup, atau semangat. Selain itu, istilah ini juga diambil dari kata "*animation*," yang berakar dari "*to animate*" dalam kamus Inggris-Indonesia, yang berarti "kehidupan." Secara umum, animasi dapat didefinisikan sebagai proses menghidupkan atau menggerakkan benda mati, di mana benda-benda tersebut diberikan dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi agar tampak hidup atau setidaknya memberikan kesan hidup. Dengan demikian, animasi dapat dipahami sebagai gambar yang menampilkan objek yang seolah-olah hidup, yang dihasilkan dari serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan dan bergantian (Firmansyah & Kurniawan, 2013).

Animasi merupakan sebuah media yang digemari oleh masyarakat baik dalam penyampaian pesan, informasi, media pembelajaran, maupun hiburan. Proses animating adalah salah satu proses yang penting dalam produksi sebuah karya animasi 3D maupun 2D, dalam hal ini adalah hasil akhir proses animating yang berupa rangkaian gerak animasi (Waeo, Lumenta, & Sugiarso, 2016).

Rangkaian gerakan animasi dihadirkan dalam bentuk karakter-karakter animasi yang dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, tidak hanya humanoid (berkaki dua), tetapi juga bisa memiliki banyak kaki seperti hewan, atau bahkan tidak memiliki kaki sama sekali seperti benda mati atau tumbuhan (Dignitya Indraswari, 2012). Desain karakter yang menarik dapat menarik perhatian penonton, dan desain yang baik juga dapat memberikan dampak yang signifikan. Misalnya, penggunaan garis melengkung dapat memberikan kesan imut pada karakter, sementara garis kotak dapat membuat karakter terlihat lebih agresif (Sumarli & Kurnianto, 2018). Namun, memiliki desain karakter yang menarik saja tidaklah cukup; seorang animator juga harus memahami prinsip dasar dan teknik tertentu dalam proses animasi agar karakter yang dihasilkan memiliki gerakan yang indah dan menarik.

Dalam pembuatan animasi tentu saja ada prinsip-prinsip yang biasanya diterapkan oleh animator pada karyanya. Pertama, *Timing and Spacing* adalah prinsip animasi yang berkaitan dengan penentuan waktu dan kepadatan gerakan objek; timing menentukan waktu gerakan berdasarkan jumlah frame in-between, di mana gerakan cepat memerlukan sedikit frame dan gerakan lambat memerlukan lebih banyak, sementara spacing mengatur percepatan dan perlambatan gerakan dengan mengatur kepadatan gambarnya (Salmon, Tulenan, & Sugiarso, 2017). *Anticipation*, sebagai prinsip animasi lainnya, melibatkan gerakan awal untuk mempersiapkan gerakan selanjutnya, seperti karakter yang jongkok sebelum melompat atau atlet yang condong ke belakang sebelum berlari (Soenyoto, 2017). *Overlapping Action* menggambarkan gerakan yang terjadi di antara gerakan utama, seperti telinga kelinci yang masih bergerak setelah melompat (Salmon, Tulenan, & Sugiarso, 2017).

Selain prinsip yang telah disebutkan sebelumnya, salah satu prinsip pembuatan animasi yang terkenal dan sering digunakan oleh animator adalah *straight ahead action*. Prinsip dari animasi *straight ahead action* melibatkan proses menggambar secara berurutan frame by frame dari awal hingga akhir gerakan animasi, sehingga menghasilkan gerakan yang detail dan halus. Untuk menciptakan animasi karakter hewan berbasis 2D dengan menerapkan prinsip *straight ahead action*, agar gerakan animasi hewan yang dihasilkan menjadi lebih detail dan halus.

Metode perancangan animasi 2D dengan menggunakan teknik *straight ahead action* melibatkan tiga tahap utama, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, perencanaan dilakukan dengan menentukan konsep, karakter, dan storyboard yang akan menjadi panduan dalam proses animasi. Selanjutnya, pada tahap produksi, animator mulai menggambar frame demi frame secara berurutan untuk menciptakan gerakan yang halus dan detail sesuai dengan prinsip *straight ahead action*. Terakhir, pada tahap pasca produksi, proses penyuntingan dilakukan untuk menggabungkan semua frame yang telah dibuat, menambahkan

efek suara, dan melakukan finishing touch agar animasi siap untuk ditayangkan.

Ketertarikan yang kuat terhadap dunia animasi, khususnya animasi *frame by frame*, dimiliki oleh penulis, sehingga Pixli Studio dipilih sebagai mitra magang karena keunggulan utamanya dalam teknik animasi *frame by frame* yang menjadi fokus utama dalam proses produksi mereka. Pixli Studio juga bergabung dalam Balai Diklat Industri Denpasar melalui kegiatan IP Bootcamp pada tahun 2023, yang menunjukkan komitmen mereka dalam pelatihan dan pengembangan SDM kreatif di Indonesia. Oleh karena itu, penulis merasa bahwa Pixli Studio merupakan pilihan tepat sebagai mitra magang/praktik kerja karena ingin mendapatkan pengalaman dan pembelajaran lebih banyak mengenai perancangan animasi. Tidak banyak studio di Indonesia yang menjadikan *frame by frame* sebagai fokus utama, sehingga penulis menjadikan Pixli Studio sebagai tempat yang unik dan tepat untuk mengembangkan keterampilan di bidang tersebut. Selain itu, Pixli Studio merupakan mitra resmi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bekerja sama dengan Institut Seni Indonesia Bali, sehingga keberadaannya relevan secara akademis dan mendukung program pembelajaran di luar kampus. Pixli Studio juga bergabung dalam Balai Diklat Industri melalui kegiatan IP Bootcamp pada tahun 2023, yang menunjukkan komitmen mereka dalam pelatihan dan pengembangan SDM kreatif di Indonesia. Oleh karena itu, penulis merasa bahwa Pixli Studio adalah pilihan yang tepat untuk memperluas wawasan, memperdalam keterampilan animasi, serta mendapatkan pengalaman nyata di industri kreatif.

Selama menjalani magang/praktik kerja di Pixli Studio, penulis memiliki rasa ingin tahu untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai lingkungan kerja di industri kreatif, khususnya dalam bidang animasi. Penulis ingin mempelajari informasi penting terkait sejarah berdirinya studio, struktur organisasi, fasilitas pendukung, serta berbagai proyek animasi yang pernah diselesaikan. Selain itu, penulis juga berharap dapat memahami strategi dan

pendekatan teknis yang digunakan studio dalam menyelesaikan proyek, mulai dari pemanfaatan teknologi, penerapan ilmu desain dan animasi, hingga koordinasi tim dalam proses produksi. Informasi-informasi tersebut diharapkan dapat menambah wawasan penulis mengenai bagaimana sebuah studio animasi mengelola sumber daya dan menjalin kerja sama antar divisi untuk mencapai hasil yang optimal. Pengalaman ini akan menjadi bekal penting dalam pengembangan keterampilan profesional, pengambilan keputusan di dunia kerja, serta membentuk dasar yang kuat untuk meniti karier di bidang animasi dan industri kreatif di masa depan.

Dalam masa magang/praktik kerja di Pixli Studio, penulis berharap tidak hanya dapat mengenal dan memahami lebih dalam teknik *frame by frame* yang menjadi keunggulan utama dari studio ini, tetapi juga terlibat langsung dalam proses produksi animasi secara menyeluruh. Melalui keterlibatan dalam proyek-proyek nyata yang sedang dikerjakan oleh Pixli Studio, penulis diberikan kesempatan untuk mempelajari bagaimana setiap tahap produksi dijalankan, mulai dari pra-produksi hingga pascaproduksi. Salah satu bentuk keterlibatan nyata penulis dalam proses tersebut adalah dengan diberikannya tugas untuk menggambar *background* animasi dan karakter animasi yang akan digunakan dalam proyek tertentu. Tugas ini memberikan pengalaman langsung bagi penulis dalam menerapkan prinsip desain, pemahaman perspektif visual, serta konsistensi gaya dalam sebuah rangkaian animasi. Dengan demikian, penulis tidak hanya memahami aspek teknis dari animasi *frame by frame*, tetapi juga memperoleh wawasan tentang bagaimana sebuah tim produksi bekerja secara kolaboratif untuk menciptakan animasi yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan klien. Pengalaman ini diharapkan dapat menjadi bekal penting bagi penulis dalam menghadapi dunia kerja profesional di bidang desain dan animasi.

METODE

Metode penciptaan karya dalam kegiatan magang ini menggunakan pendekatan *Project-Based*

Learning yang menekankan proses belajar melalui pengerjaan proyek nyata di lingkungan kerja profesional. Metode ini dianggap relevan karena memungkinkan penulis untuk terlibat langsung dalam proses produksi, mulai dari tahap perencanaan hingga hasil akhir. Proyek-proyek yang dikerjakan merupakan bagian dari produksi konten di Pixli Studio, sehingga penulis dituntut untuk mengikuti sistem kerja, alur komunikasi, dan tenggat waktu yang telah ditetapkan oleh tim produksi.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui melalui penggunaan metode kualitatif untuk memahami secara mendalam aspek-aspek kompleks dalam kehidupan manusia. Dengan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama, metode ini memungkinkan pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan kontekstual. Keunggulan metode kualitatif terletak pada kemampuannya untuk mengeksplorasi persepsi, makna, dan pengalaman subjek penelitian. Fleksibilitasnya memungkinkan peneliti untuk mengadaptasi dan mengubah fokus penelitian seiring berjalannya waktu, sesuai dengan perkembangan temuan awal.

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek atau peristiwa yang sedang berlangsung. Proses ini dilakukan secara sistematis dan bertitik untuk memperoleh data faktual yang sesuai dengan kondisi aktual di lapangan. Menurut Sukandarrumidi (2006), observasi melibatkan dua unsur utama, yakni pengamat dan objek yang diamati. Dengan metode ini, peneliti dapat menangkap dinamika fenomena secara langsung, sehingga data yang diperoleh cenderung lebih akurat dan relevan. Dalam pelaksanaan program magang, penulis menerapkan metode observasi sebagai bagian dari pendekatan untuk memahami aktivitas kerja dan alur produksi di lingkungan industri secara nyata.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap

narasumber/sumber data (Erga Trivaika, 2022). Metode wawancara merupakan metode dengan melakukan wawancara langsung dengan pihak terkait, yaitu dengan Founder Pixli Studio untuk memperoleh data yang relevan berkaitan dengan desain untuk data penulisan laporan magang/praktik kerja.

3. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan kegiatan telaah terhadap berbagai sumber referensi yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman teori, mendukung metode penelitian, serta memperoleh informasi dari penelitian terdahulu. Menurut Hardani dkk. (2020:98), studi ini dilakukan dengan menelusuri beragam literatur seperti buku, jurnal, dan karya ilmiah lain yang relevan dengan topik yang sedang dikaji. Dalam konteks pelaksanaan magang di Pixli Studio, penulis menerapkan studi literatur untuk memperdalam pemahaman mengenai prinsip-prinsip desain, teori warna, perspektif, serta elemen visual yang digunakan dalam produksi animasi. Pengetahuan yang diperoleh melalui studi pustaka ini menjadi landasan penting bagi penulis dalam merancang latar belakang dan karakter yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dalam mendukung narasi visual proyek animasi yang dikerjakan di lingkungan profesional.

4. Dokumentasi

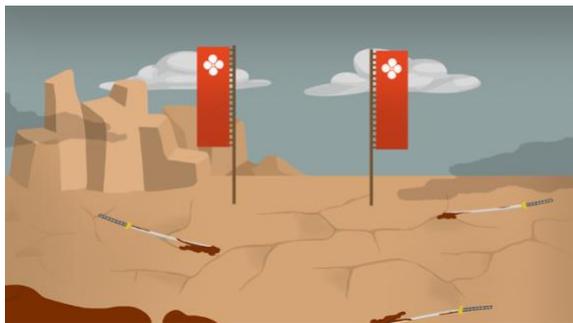
Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pencarian informasi dari dokumen atau catatan mengenai peristiwa yang telah terjadi, baik berupa tulisan, gambar, maupun hasil karya penting seseorang (Hardani dkk, 2020:149). Dalam kegiatan ini, peneliti menggunakan dokumentasi sebagai pelengkap data terkait mitra serta sebagai acuan dalam proses perancangan, dengan merujuk pada aset desain-desain yang sebelumnya telah dibuat di Pixli Studio.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama menjalani magang di Pixli Studio, penulis mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam proses produksi animasi sebagai background artist. Peran ini mengharuskan penulis untuk memahami alur kerja studio, bekerja sama dalam

tim produksi, serta menyelesaikan ilustrasi latar secara tepat waktu dan sesuai dengan standar visual yang ditetapkan. Beberapa hasil karya yang dihasilkan selama program magang meliputi latar untuk animasi *Tarian Dalam Hening, Kyouka* (proyek *V-Tuber*).

Dari segi teknis, hasil yang dicapai mencakup kemampuan penulis dalam menerapkan alur kerja pembuatan background mulai dari tahap *rough sketch, base color, hingga rendering*. Keterampilan dalam mengatur komposisi, warna, pencahayaan, serta penyesuaian terhadap layout storyboard menjadi bagian penting dari proses tersebut. Penulis juga memanfaatkan perangkat lunak Clip Studio Paint sebagai media utama dalam menggambar, serta mengadaptasi penggunaan fitur-fitur seperti *brush custom, pengelolaan layer, dan blending* untuk memperkuat visualisasi latar. Secara konseptual, setiap background dirancang berdasarkan arahan cerita dan suasana yang ditentukan oleh naskah serta storyboard.



Gambar 1. *Background Animasi Kyouka Scene 10* (Sumber: Adilla Efendi, 2025)

Misalnya, pada animasi *Kyouka scene 10*, latar yang menggambarkan medan perang disusun dengan nuansa dramatis melalui dominasi warna gelap, kabut tipis, dan elemen reruntuhan.



Gambar 2. *Background Animasi Kyouka Scene 15* (Sumber: Adilla Efendi, 2025)

Sedangkan pada *Kyouka scene 15*, latar didesain untuk menciptakan kesan lokal yang kuat melalui tampilan rumah bergaya Bali, gapura batu, dan pohon kelapa di tepi jalan.



Gambar 3. *Background Animasi Tarian Dalam Hening Scene 8* (Sumber: Adilla Efendi, 2025)

Pada scene 8 animasi *Tarian Dalam Hening*, latar yang dirancang menggambarkan suasana sebuah panggung dari sudut pandang atas atau *bird's eye view*. Ilustrasi menampilkan area panggung berwarna krem yang dikelilingi oleh tirai atau gordena merah yang menjuntai di sisi-sisinya, menciptakan nuansa megah namun tetap hangat. Di beberapa sudut panggung, digambarkan elemen tanaman hias untuk memperkuat kesan alami dan artistik.

Selain penguasaan teknis ilustrasi, penulis juga mengalami peningkatan kemampuan dalam manajemen waktu dan kerja tim. Setiap pengerjaan memiliki tenggat waktu yang ketat dan harus dilaporkan secara rutin melalui sistem manajemen proyek internal. Proses review dan revisi yang berulang juga membantu penulis untuk lebih peka terhadap detail visual dan terbuka terhadap umpan balik.

KESIMPULAN

Selama pelaksanaan program MBKM magang/praktik kerja di Pixli Studio, penulis mendapatkan proyek utama sebagai background artist untuk beberapa produksi animasi, di antaranya *Tarian Dalam Hening dan Kyouka (proyek V-Tuber)*, serta pembuatan ilustrasi karakter animasi untuk kebutuhan merchandise.

Setiap proyek diawali dengan briefing dari tim produksi, kemudian dilanjutkan dengan pembagian tugas secara sistematis yang mencakup peran animator, *character designer*, *editor*, dan *background artist*.

Dalam pengerjaannya, penulis bertanggung jawab untuk merancang ilustrasi latar belakang sesuai dengan storyboard dan arahan visual dari tim kreatif. Proses produksi dilakukan secara digital menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint. Setiap hasil kerja melalui tahap review oleh CEO Pixli Studio, kemudian direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan. Dengan sistem manajemen produksi yang terorganisir dan komunikasi tim yang aktif, penulis dapat menyelesaikan setiap tugas secara bertahap dan sesuai tenggat waktu. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pengalaman langsung dalam proses produksi animasi profesional dan mengembangkan keterampilan teknis maupun kolaboratif secara menyeluruh.

Daftar Rujukan

- Creswell, J. W. (2016). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Firmansyah, R., & Kurniawan, F. (2013). *Pengantar animasi*. Yogyakarta: Andi.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Mardiastuti, A. (2022). *Metodologi penelitian seni*. Yogyakarta: ISI Press.
- Pamela, L. (2023). *Dasar-dasar manajemen proyek kreatif*. Jakarta: Visualera.
- Waeo, W., Lumenta, R., & Sugiarto, H. (2016). *Animasi: dasar dan teknik pembuatan*. Bandung: Informatika.