

***LINEART DAN COLORING DALAM PROYEK ANIMASI “BED TIME”
DI PT SOCKS STUDIO INTERNATIONAL, DENPASAR***

Ni Luh Winie Andriani¹, Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn., M.Erg², Ni Ketut Rini
Astuti S. Sn., M. Sn³

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

E-mail: andrianiwinnie@gmail.com

ABSTRAK

Laporan ini membahas pengalaman magang penulis di PT Socks Studio International, sebuah studio animasi 2D yang berlokasi di Denpasar, Bali, dalam proyek animasi berjudul "*Bed Time*". Fokus utama dari kegiatan magang adalah pada proses pembuatan *lineart* dan *coloring*, dua tahap penting dalam produksi animasi 2D. Proyek *Bed Time* mengusung tema *psychological horror* yang menekankan atmosfer gelap dan emosional, sehingga proses visualisasi membutuhkan ketelitian teknis tinggi serta pemahaman artistik yang mendalam. Selama magang, penulis mempelajari alur kerja studio profesional, mulai dari briefing, produksi aset visual, hingga *quality check*. Penulis juga mengembangkan keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak Clip Studio Paint serta mengasah *soft skill* seperti manajemen waktu, komunikasi tim, dan penerimaan umpan balik. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi langsung, wawancara dengan mentor, serta dokumentasi hasil kerja. Selain itu, laporan ini juga memuat alih pengetahuan, keterampilan, dan teknologi yang diperoleh selama proses magang, termasuk pemahaman tentang prinsip dasar animasi 2D, teknik *cut-out animation*, serta penerapan *animatic* sebagai panduan produksi. Melalui pengalaman ini, penulis memperoleh gambaran menyeluruh mengenai standar industri animasi serta kompetensi profesional yang dibutuhkan untuk terjun ke dunia kerja kreatif secara nyata.

Kata Kunci : Animasi 2D, *Lineart*, *Coloring*, Magang, Clip Studio Paint, *Bed Time*, Socks Studio International, *Psychological Horror*, Produksi Animasi.

ABSTRACT

This report outlines the author's internship experience at PT Socks Studio International, a 2D animation studio based in Denpasar, Bali, working on the animation project titled "Bed Time." The internship focused on the production stages of lineart and coloring, which are essential in the 2D animation workflow. Bed Time is a short psychological horror animation that emphasizes atmosphere and emotional tension, requiring high technical accuracy and artistic sensitivity during its visual development. Throughout the internship, the author gained insights into the professional animation pipeline—from project briefings and asset creation to quality checks. The internship also facilitated the development of technical skills using Clip Studio Paint, along with soft skills such as time management, team communication, and the ability to receive and apply feedback. Data collection methods included direct observation, interviews with mentors, and documentation of work processes. This report highlights the knowledge, skills, and technological competencies acquired during the internship, including an understanding of the 12 principles of 2D animation, the application of cut-out animation techniques, and the use of animatics as production guides. This internship provided the author with a comprehensive understanding of industry standards and the professional competencies required for a career in the creative animation industry.

Keywords: *2D Animation, Lineart, Coloring, Internship, Clip Studio Paint, Bed Time, Socks Studio International, Psychological Horror, Animation Production.*

PENDAHULUAN

Animasi 2D merupakan seni visual yang menghadirkan ilusi gerak melalui gambar berurutan. Menurut Kartika (2020), animasi 2D efektif menyampaikan pesan karena tampilannya sederhana namun komunikatif. Dua tahap penting dalam produksinya adalah *lineart* dan *coloring*. *Lineart* menjadi dasar visual yang menuntut konsistensi dan ketelitian (Suryaningsih & Wahyudi, 2021), sementara *coloring* berfungsi memperkuat suasana dan identitas karakter (Maulidina, 2022).

Penulis berkesempatan mempelajari kedua tahap tersebut melalui magang di PT Socks Studio International, Bali, dengan fokus pada proyek animasi pendek *Bed Time* bergenre *psychological horror*. Proyek ini menekankan atmosfer mencekam yang membutuhkan visualisasi detail dan ekspresif. Pengalaman magang ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang alur produksi animasi profesional, tetapi juga mengasah keterampilan teknis dalam menggambar aset, pewarnaan, serta pengelolaan *layer*.

METODE

2.1 Metode Pelaksanaan

Menurut Sugiyono (2019:2), metode merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam konteks penelitian ini, metode pelaksanaan merujuk pada langkah-langkah yang

ditempuh penulis selama menjalani magang di PT Socks Studio International. Kegiatan magang dilakukan secara luring (tatap muka) dengan menempatkan penulis pada divisi aset. Seluruh pekerjaan dilaksanakan berdasarkan *brief* dari Assistant Lead Asset yang berisi arahan teknis, standar kualitas, serta tenggat waktu.

Pada awal proyek, penulis menerima instruksi melalui sesi *briefing* yang menjelaskan kebutuhan proyek, detail teknis, serta standar kualitas yang harus dicapai. Penulis mengerjakan aset animasi sesuai panduan, mulai dari pembuatan *lineart*, pewarnaan, hingga penyesuaian detail agar sesuai dengan gaya visual studio. Hasil kerja dikirim untuk ditinjau oleh Assistant Lead Asset dan Team Leader Asset. Proses ini bertujuan memastikan konsistensi, akurasi, serta kesesuaian dengan *guideline*. Setelah lolos *quality check*, hasil akhir dievaluasi langsung oleh pihak manajemen studio. Jika terdapat revisi, penulis melakukan perbaikan sesuai arahan.

2.2 Metode Pengumpulan Data

2.2.1 Observasi

Menurut Arifin (2011), observasi adalah proses pengamatan sistematis dan objektif terhadap fenomena tertentu. Penulis melakukan observasi langsung selama magang,

mencakup alur kerja tim, dinamika komunikasi, serta proses revisi. Selain itu, observasi juga dilakukan melalui analisis referensi visual dari platform seperti Pinterest, Google, Instagram, dan YouTube untuk memahami *art style* dan standar kualitas studio.

2.2.2 Wawancara

Koentjaraningrat menjelaskan bahwa wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara lisan melalui komunikasi langsung dengan responden. Penulis melakukan wawancara tidak terstruktur dengan tim aset dan manajemen untuk menggali informasi mendalam, serta terstruktur berdasarkan daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan untuk mendapatkan data yang lebih sistematis.

2.2.3 Dokumentasi

Menurut Moleong (2017), dokumentasi adalah teknik pengumpulan data melalui catatan, arsip, atau foto yang relevan dengan penelitian. Penulis mengumpulkan data berupa arsip proyek terdahulu (thumbnail, ilustrasi, animasi yang dipublikasikan) serta dokumentasi langsung selama magang, seperti proses pengerjaan, revisi, dan evaluasi. Dokumentasi ini menjadi bukti pendukung sekaligus referensi dalam memahami proses kerja animasi di PT Socks Studio International.

HASIL DAN PEMBAHASAN

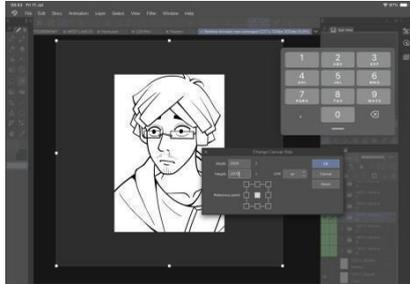
Berdasarkan pelaksanaan magang di PT Socks Studio International, penulis memperoleh pengalaman nyata mengenai sistem kerja industri animasi 2D yang terstruktur, kolaboratif, dan profesional. Proses produksi animasi terbagi dalam tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, di mana setiap tahap memiliki standar kualitas yang ketat. Dalam praktiknya, penulis terlibat langsung pada tahap produksi khususnya pengerjaan *lineart* dan *coloring* untuk proyek animatic “Bed Time”.

Selain keterampilan teknis, magang ini juga memberikan pengetahuan praktis mengenai etika kerja, budaya kolaboratif, serta pengelolaan deadline berbasis Timeline Activity List (TAL) yang digunakan untuk memantau progres proyek secara transparan. Sistem ini membantu menjaga kualitas dan konsistensi produksi, sekaligus melatih penulis dalam beradaptasi terhadap tekanan waktu dan revisi mendadak pembahasan berikut akan menguraikan hasil dari pengalaman yang di dapat selama proses pengerjaan *coloring* dan *lineart* di PT Socks Studio Interantional, Denpasar.

3.1 Proses *Lineart* dan *Coloring Animatic Bed Time*

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengubah ukuran kanvas.

Sebelum memulai proses pengerjaan, penulis memperbesar ukuran kanvas dari semula 862 x 1523 piksel menjadi 2500 x 2500 piksel.



Gambar 3.1 Mengatur Ukuran Kanvas
(Sumber : Dokumen pribadi, Winie Andriani 2025)

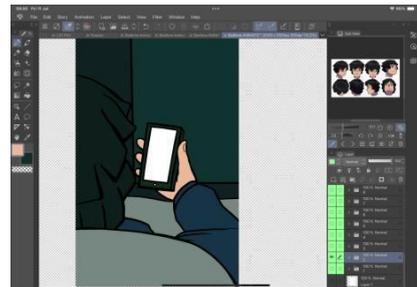
Langkah kedua adalah merapikan sketsa yang telah diberikan. Setelah ukuran kanvas disesuaikan, penulis mulai mengubah sketsa kasar menjadi gambar lineart yang bersih dan rapi.



Gambar 3.2 Membuat Lineart
(Sumber : Dokumen pribadi, Winie Andriani 2025)

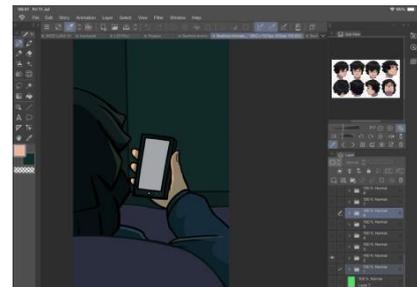
Langkah ketiga adalah tahap revisi awal. Pada tahap ini, penulis menerima masukan terkait koreksi bentuk, proporsi, maupun detail lain yang perlu disesuaikan agar lebih konsisten dengan desain karakter dan arahan visual proyek.

Langkah keempat adalah pemberian warna dasar atau base color. Setelah semua aset lineart mendapatkan persetujuan dari Kak Pramana selaku *team lead asset*, penulis melanjutkan proses pewarnaan dasar.



Gambar 3.3 Menambahkan Basecolor
(Sumber : Dokumen pribadi, Winie Andriani 2025)

Langkah kelima adalah penambahan elemen bayangan (*shadow*) dan pencahayaan (*lighting*).



Gambar 3.4 Menambahkan Bayangan dan Cahaya
(Sumber : Dokumen pribadi, Winie Andriani 2025)

Langkah keenam adalah menerima umpan balik lanjutan dari Kak Agus serta proses *quality check* oleh Kak Alex selaku *quality check lead*.

Melalui seluruh proses tersebut, penulis tidak hanya melatih kemampuan teknis dalam digital drawing dan coloring, tetapi juga belajar mengenai pentingnya alur kerja yang rapi, komunikasi tim yang efektif, serta kepatuhan terhadap standar produksi yang berlaku di industri animasi. Pengalaman ini

memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai tanggung jawab profesional dalam pengerjaan proyek animasi 2D skala tim.

3.2 Pembuatan Media Pendukung

a. *Thumbnail* untuk Tyler and Snowy dengan brainrot Tung Tung Sahur yang mengawasi Tyler dengan mata menyeramkan.



Gambar 3.5 Thumbnail Tyler dan Tung-Tung Sahur
(Sumber : Dokumen pribadi, Winie Andriani 2025)

b. *Thumbnail* youtube untuk Socks Studio bertuliskan *Relatable Memes* yang akan menayangkan video meme pada klipnya.



Gambar 3.6 Thumbnail Tyler Relatable Memes
(Sumber : Dokumen pribadi, Winie Andriani 2025)

c. Ilustrasi untuk Rexchouk yang akan di posting di instagram atas kemenangan tim sepak bola pilhannya



Gambar 3.7 Ilustrasi Rexchouk JED
(Sumber : Dokumen pribadi, Winie Andriani 2025)

d. Ilustrasi untuk Rexchouk yang berkolaborasi dengan China, untuk mengenal Terracota.



Gambar 3.8 Ilustrasi Rexchouk Terracota
(Sumber : Dokumen pribadi, Winie Andriani 2025)

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program magang di PT Socks Studio International, penulis memperoleh pengalaman berharga dalam memahami manajemen kerja di industri kreatif, khususnya pada bidang animasi 2D.

4.1 Kesimpulan Manajemen Kerja PT Socks Studio International, Denpasar

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan magang di PT Socks Studio

International, khususnya dalam proyek pembuatan animasi pendek “*Bed Time*”, dapat disimpulkan bahwa program ini memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi penulis dalam memahami alur kerja di industri kreatif, terutama di bidang animasi 2D. Penulis memahami bahwa sistem kerja di studio animasi berjalan secara terstruktur dan kolaboratif, dengan pembagian tugas yang jelas serta penerapan tahapan produksi mulai dari pra-produksi, produksi, hingga finishing.

Selain itu, pengalaman ini juga mengasah kedisiplinan penulis dalam mengikuti jadwal produksi yang ketat, bekerja dengan deadline, serta berkomunikasi secara efektif dalam tim. Penggunaan software Clip Studio Paint juga menjadi salah satu keterampilan teknis penting yang diperoleh selama magang, termasuk optimalisasi fitur seperti Bezier Tool dan pengelolaan layer kerja yang efisien. Secara keseluruhan, kegiatan magang ini memberikan pemahaman nyata mengenai praktik kerja profesional di industri animasi dan membuka wawasan penulis dalam menapaki karier sebagai bagian dari industri kreatif ke depannya.

4.2 Kesimpulan Proses Pembuatan *Lineart* dan *Coloring*

Penulis memahami bahwa sistem kerja di studio animasi berjalan

secara terstruktur dan kolaboratif, dengan pembagian tugas yang jelas serta penerapan tahapan produksi dari pra-produksi, produksi, hingga finishing. Selama proses ini, penulis mendapatkan banyak umpan balik dari atasan berupa revisi garis dan arahan teknis yang mendukung peningkatan kualitas aset. Melalui arahan tersebut, penulis menjadi lebih terampil, khususnya dalam hal menggambar proporsi anatomi tubuh, pewarnaan, serta penempatan detail visual yang mendukung nuansa horor dan thriller pada proyek animasi.

Daftar Rujukan

- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kartika, D. (2020). *Animasi 2D sebagai Media Visual Komunikatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Koentjaraningrat. (1990). *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia.
- Maulidina, R. (2022). *Pewarnaan dalam Animasi 2D: Identitas Visual dan Suasana Cerita*. Yogyakarta: Deepublish.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih, D., & Wahyudi, T. (2021). *Lineart dalam Produksi*

Animasi 2D. Surabaya: Airlangga University
Press.