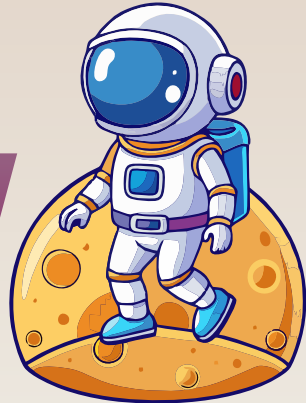




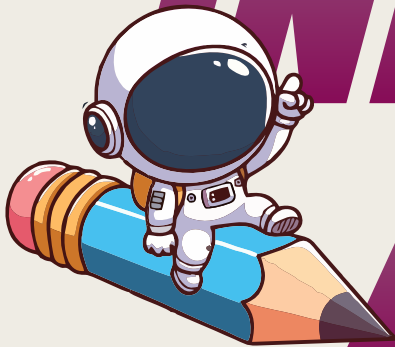
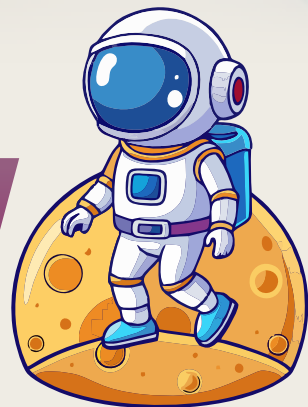
YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK



INDUSTRI ANIMASI

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech





INDUSTRI ANIMASI

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-634-7227-49-2 (PDF)



9

786347

227492

INDUSTRI ANIMASI

Penulis :

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

ISBN : 978-634-7227-49-2 (PDF)

Editor :

Dr. Ir. Agus Wibowo, M.Kom, M.Si, M.M.

Penyunting :

Dr. Joseph Teguh Santoso, M.Kom.

Desain Sampul dan Tata Letak :

Irdha Yuniarto, S.Ds., M.Kom.

Penebit :

Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan
Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM)

Anggota IKAPI No: 279 / ALB / JTE / 2023

Redaksi :

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal :

Universitas STEKOM

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

Email : info@stekom.ac.id

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa ijin dari penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya buku berjudul "Industri Animasi" ini dapat diselesaikan. Buku ini disusun dengan tujuan memberikan wawasan komprehensif tentang berbagai aspek produksi animasi, mulai dari pengenalan produk, peran produser, identifikasi dan penjualan proyek, hingga tahap-tahap krusial dalam produksi dan pascaproduksi.

Dengan rincian materi yang tersusun dalam 12 bab, pembaca akan diajak mengenal seluk-beluk industri animasi secara mendalam, termasuk proses kreatif, teknis, dan manajerial yang diperlukan agar sebuah proyek animasi dapat berjalan sukses. Buku ini membahas peran penting produser dalam mengawal proyek animasi, cara membangun tim inti, serta strategi praproduksi yang efektif untuk menjamin kualitas karya.

Buku "Industri Animasi" dimulai dengan bab pertama yang memperkenalkan dasar-dasar produksi animasi, menjawab berbagai pertanyaan umum, membandingkan produksi gim dan serial, serta menekankan pentingnya perencanaan proyek film animasi agar sukses. Bab kedua membahas peran produser animasi secara mendalam, mulai dari tanggung jawab utama, kriteria produser ideal, hingga pola pikir strategis yang diperlukan untuk mengelola proyek dengan efektif. Selanjutnya, bab ketiga mengulas tahapan penting dalam mengidentifikasi konsep proyek, menentukan format dan target audiens, hingga teknik menjual proyek melalui materi presentasi yang menarik dan proses negosiasi dengan calon pembeli.

Bab keempat menguraikan struktur tim inti produksi, termasuk peran sutradara serta tim pengembangan visual dan pendukung produksi yang saling bekerja sama untuk mewujudkan visi kreatif. Pada bab kelima, pembaca diajak mengenal proses pengembangan proyek, termasuk peran produser dalam mengawal proses penulisan naskah dan pengembangan elemen-elemen visual yang mendukung cerita. Bab keenam menggarisbawahi pentingnya menyusun rencana produksi yang matang, mulai dari daftar asumsi dasar hingga penyusunan anggaran yang realistis untuk menjaga kelancaran proyek.

Di bab ketujuh dibahas bagaimana produser membentuk tim produksi yang solid, termasuk peran supervisor departemen artistik, manajemen produksi yang efektif, serta penggunaan subkontraktor untuk mendukung kebutuhan produksi. Bab kedelapan menyoroti fase praproduksi yang krusial, termasuk desain dan arahan seni, produksi aset, serta pembuatan story reel atau animatik yang membantu visualisasi proyek sebelum memasuki produksi penuh. Bab kesembilan memaparkan proses produksi animasi, termasuk prosedur dan tahapan produksi yang meliputi teknik CGI, animasi tradisional 2D, dan rigging 2D.

Pada bab kesepuluh, fokus beralih ke pascaproduksi dengan penjelasan tahap editing audio dan gambar, pembuatan instrumen musik, serta persiapan pengiriman hasil akhir yang memenuhi standar kualitas. Bab kesebelas menekankan pentingnya pelacakan dan pengawasan proyek menggunakan berbagai alat manajemen, seperti jadwal induk, bagan makro dan mikro, serta metode pengarsipan digital yang efisien. Di bab terakhir, buku ini membahas strategi membangun waralaba animasi yang meliputi metode distribusi, peranan festival animasi, serta aspek pemasaran dan lisensi yang mencakup peluncuran produk

sampingan seperti spin-off dan sekuel, guna memperluas jangkauan dan dampak industri animasi.

Selain itu, pembahasan tentang aspek pengembangan, penganggaran, pelacakan produksi, serta pemasaran dan distribusi animasi memberikan gambaran menyeluruh tentang dinamika industri ini. Buku ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pelaku industri animasi, mahasiswa, dan siapa saja yang tertarik memahami lebih jauh dunia animasi.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaannya di masa mendatang. Semoga buku ini memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca dalam mengembangkan kreativitas dan profesionalisme di industri animasi.

Selamat dan Semangat Membaca...

Semarang, Oktober 2025

Penulis

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB 1 SEPUTAR PRODUKSI ANIMASI.....	6
1.1 Pendahuluan.....	6
1.2 Pertanyaan Umum Seputar Produksi Animasi	9
1.3 Perbandingan Produksi Gim Dan Serial	12
1.4 Menjamin Proyek Film Itu Penting	15
BAB 2 PRODUSER ANIMASI	17
2.1 Pengertian Produser Animasi	17
2.2 Tanggung Jawab Produser Utama	22
2.3 Kriteria Produser Ideal.....	26
2.4 Peta Pemikiran Produser	36
BAB 3 CARA MENGIDENTIFIKASI DAN MENJUAL PROYEK	41
3.1 Identifikasi Konsep Proyek.....	41
3.2 Menentukan Format Dan Target Audiens	45
3.3 Mengidentifikasi Pembeli	46
3.4 Mengembangkan Materi Pitch	50
3.5 Mempekerjakan Perwakilan	55
3.6 Memasuki Negosiasi.....	57
BAB 4 TIM INTI	59
4.1 Tinjauan Umum Tim Inti	59
4.2 Peran Sutradara	59
4.3 Tim Pengembangan Visual	66
4.4 Tim Pendukung Produksi	67
BAB 5 PROSES PENGEMBANGAN	83
5.1 Tinjauan Umum Proses Pengembangan.....	83
5.2 Peran Produser Selama Pengembangan	83
5.3 Proses Penulisan	89
5.4 Pengembangan Visual	99
BAB 6 RENCANA PRODUKSI	120
6.1 Tinjauan Umum Rencana Produksi	120
6.2 Daftar Asumsi	120
6.3 Menyusun Anggaran.....	147
BAB 7 TIM PRODUKSI	155
7.1 Peran Produser Dalam Menyusun Tim Produksi	155
7.2 Supervisor/Pimpinan Departemen Artistik	160
7.3 Kru Manajemen Produksi	164

7.4	Subkontraktor	172
BAB 8	PRAPRODUKSI	181
8.1	Peran Produser Selama Fase Praproduksi	181
8.2	Desain Dan Arahana Seni	183
8.3	Produksi Aset	189
8.4	Membangun Story Reel/Animatik	209
BAB 9	PRODUKSI	218
9.1	Peran Produser Selama Fase Produksi	218
9.2	Proses Dan Prosedur Produksi	221
9.3	Produksi CG	224
9.4	Produksi Tradisional 2D	232
9.5	Produksi Rig 2D	240
BAB 10	PASCAPRODUKSI	255
10.1	Peran Produser Selama Tahap Pascaproduksi	255
10.2	Proses Pascaproduksi	259
10.3	Instrumen Musik	263
10.4	Pascaproduksi Audio	269
10.5	Pascaproduksi Gambar	273
10.6	Hasil Gambar Akhir	276
10.7	Pengiriman Akhir Umum	276
BAB 11	PELACAKAN PRODUKSI	279
11.1	Pentingnya Pelacakan	279
11.2	Jadwal Induk	281
11.3	Pelacakan Pengembangan	281
11.4	Bagan Makro Dan Mikro	282
11.5	Karya Seni Untuk Grup Pendukung	289
11.6	Pengarsipan Konten Digital	290
11.7	Berbicara Melampaui Pelacakan	291
BAB 12	MEMBANGUN WARALABA: DISTRIBUSI, PEMASARAN, LISENSI	292
12.1	Peta Jalan Waralaba	292
12.2	Metode Distribusi	293
12.3	Festival Animasi	299
12.4	Strategi Pemasaran	299
12.5	Lisensi/Perdagangan	304
12.6	Peluncuran Soundtrack	307
12.7	Spin-Off Dan Sekuel	308
DAFTAR PUSTAKA		322

BAB 1

SEPUTAR PRODUKSI ANIMASI

1.1 PENDAHULUAN

Ketika kami memulai perjalanan edisi pertama *Producing Animation* 20 tahun yang lalu, kami tak pernah menyangka akan menulis edisi ketiga di lingkungan di mana animasi dapat diakses di luar layar televisi dan bioskop. Kami tak pernah membayangkan penonton akan "menonton" konten animasi dari mana pun di seluruh dunia. Membayangkan penggunaan animasi sehari-hari untuk pengalaman interaktif dan imersif sungguh di luar dugaan kami. Meskipun penerapan animasi sedang berada pada titik tertinggi sepanjang masa, konektivitas digital juga memungkinkan kami memproduksi konten di tingkat global dalam skala yang belum pernah terjadi sebelumnya, sekaligus berkolaborasi dengan talenta kreatif tanpa memandang perbedaan zona waktu, bahasa, atau lokasi.

Edisi pertama buku kami berfokus pada animasi 2D gambar tangan untuk film panjang dan TV episodik, sementara edisi kedua menguraikan proses yang sepenuhnya baru yang telah mengambil alih dalam bentuk produksi citra buatan komputer (CGI). Pada dekade itu, industri yang dulunya berbasis kertas kini hampir seluruhnya terdigitalisasi. Untuk buku pertama kami, hampir setiap film layar lebar di bioskop dibuat dalam format 2D, dan ketika buku kedua diterbitkan, format 2D sudah tidak populer lagi dan CGI 3D sedang populer. Bahkan, apa yang awalnya merupakan pembaruan konten berubah menjadi penulisan ulang 90% untuk edisi kedua.

Dan kini, hampir satu dekade kemudian, industri kita kembali bertransformasi dengan bagaimana animasi dapat dinikmati di lingkungan baru seperti realitas virtual (VR), realitas tertambah (AR), dan di acara langsung, di taman hiburan, atau di karpet merah. Meskipun konten animasi telah menyediakan hiburan selama lebih dari satu abad, kini animasi menjadi bentuk yang umum digunakan di bidang-bidang baru seperti layanan kesehatan, pelatihan militer, belanja, dan pariwisata. Dengan lebih dari 6 miliar pengguna ponsel di dunia saat artikel ini dicetak, mayoritas konsumen kemungkinan besar menonton animasi di layar kecil pribadi mereka sendiri, dan berinteraksi dengannya melalui aplikasi.

Selain itu, penyedia layanan media telah sepenuhnya mengubah cara distribusi dan pameran yang sebelumnya telah mapan. Dulu, pendanaan utama untuk serial animasi berasal dari uang iklan atau langganan saat acara ditayangkan di saluran siaran dan kabel, tetapi kini tidak lagi demikian. Kini, tabulasi penayangan, unduhan, jumlah pengikut, "suka", dan berbagai cara sebuah proyek dapat memiliki aplikasi multi-platform dapat menjadi alasan pendanaannya. Ditambah lagi kekuatan media sosial dan potensi pengaruhnya positif atau negatif terhadap perilsan sebuah properti, yang membuatnya semakin penting bagi produser untuk menyadari dan bersikap strategis dalam hal apa, kapan, dan bagaimana mereka membagikan informasi tentang proyek mereka. Yang menarik dari semua perubahan ini adalah



banyaknya peluang yang disediakan oleh lanskap konten yang beragam ini bagi komunitas animasi global kita.

Tujuan kami untuk setiap edisi adalah menciptakan materi yang ditulis dengan cara yang sesingkat mungkin. Mengingat kondisi industri dan inovasi teknologi yang pesat, ini merupakan tugas yang sungguh menantang. Pilihan yang tersedia untuk proses produksi dan distribusi konten tampaknya tak terbatas. Sebuah proyek kini dapat diproduksi oleh satu orang di ruang bawah tanah, atau oleh ratusan seniman di satu lokasi atau di beberapa lokasi dengan berbagai zona waktu, budaya, dan bahasa.

Proyek ini dapat dipasarkan, dijual, dan didistribusikan dalam durasi berapa pun, dengan semua jenis rentang anggaran, dari ratusan juta dolar untuk sebuah film panjang hingga hanya beberapa ribu dolar untuk film pendek yang dibuat dengan perangkat keras dan perangkat lunak siap pakai. Rentang kualitasnya pun sama ekstremnya, mulai dari figur batang, hibrida (aksi langsung/animasi), hingga karakter yang sepenuhnya berkembang dan tampak hidup dan bernapas. Proyek kini dapat didistribusikan oleh perorangan melalui internet atau oleh studio besar di bioskop dalam kedua kasus, menjangkau jutaan penonton. Konten dapat ditonton di layar yang memenuhi dinding setinggi 90 kaki, atau di layar seukuran jam tangan, atau apa pun di antara kedua ekstrem tersebut.

Edisi pertama buku kami berawal dari kurangnya sumber daya yang tersedia yang menyediakan panduan bagi individu yang tertarik dengan bisnis yang sangat kreatif dan kompleks ini. Setiap studio tempat kami mulai bekerja ingin sekali menciptakan kembali roda agar dapat melakukannya "lebih baik daripada studio x;" namun, pendekatan ini hampir selalu mahal dan tidak efisien. Yang kami tanamkan dalam penulisan adalah filosofi mendokumentasikan apa yang kami yakini sebagai pendekatan "praktik terbaik", berdasarkan pengalaman langsung dan evaluasi tentang apa yang berhasil dan apa yang tidak berhasil untuk menghasilkan sebuah proyek.

Mengingat bahwa beragam format (dan oleh karena itu banyak "praktik terbaik" yang potensial) untuk dikejar dan didokumentasikan secara menyeluruh bagi pembaca kami bukanlah upaya yang realistis (karena banyak yang begitu baru sehingga pengoptimalannya masih harus didefinisikan), menjadi jelas bahwa cara terbaik ke depan adalah berfokus pada kenyataan bahwa sebanyak apa pun yang telah berubah, fundamentalnya tidak. Ketika menjadi produser konten animasi yang sukses, poin-poin pembelajaran yang berharga seperti keahlian dalam pra-perencanaan; perekrutan, dan bekerja dengan bakat hebat; dan komunikasi yang berlebihan adalah penting, apa pun formatnya.

Meskipun animasi benar-benar kolaboratif dan tidak ada satu orang pun yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan proyek, produser yang hebat berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang mengarah pada pengalaman positif bagi semua individu yang terlibat. Setiap orang memiliki tujuan akhir yang sama untuk menghasilkan produk yang dapat mereka banggakan; proyek yang gagal biasanya kehilangan kepemimpinan produser yang kuat dengan kemampuan strategis proaktif dan pemahaman yang mendalam tentang prosesnya.



Meskipun perubahan dalam industri selama 20 tahun terakhir atau lebih telah signifikan, informasi yang berkaitan dengan peran produser dari buku asli tetap sama. Konsep integral bahwa memproduksi animasi didasarkan pada kemampuan berpikir logis, proaktif, dan kreatif masih berlaku. Ini adalah tindakan otak yang menggabungkan pengetahuan teknis tentang proses animasi dengan gaya individu, pengalaman, dan insting. Pada akhirnya, memproduksi adalah proses kreatif. Lanskap yang terus berubah menentang tatanan dan produser terbaik tahu bagaimana mengatur ulang sumber daya mereka untuk mendukung visi artistik sambil juga memenuhi harapan pengiriman dan membuat semua orang terlibat dalam produk akhir. Memproduksi Animasi adalah puncak dari pengalaman bersama kami selama tiga dekade terakhir.

Pengalaman gabungan kami dalam industri animasi cukup bervariasi. Kami berdua maju melalui pangkat, dan di antara kami berdua, kami telah bekerja di hampir semua kapasitas produksi di studio besar dan butik di Timur Jauh, Eropa, dan Amerika Utara. Jabatan gabungan kami mencakup koordinator, manajer produksi, manajer produksi luar negeri, produser asosiasi, produser lini, ko-produser, produser, produser pengawas, produser eksekutif, eksekutif produksi, wakil presiden senior produksi, dan presiden/CEO perusahaan. Kami telah terlibat dalam berbagai jenis proyek, termasuk film layar lebar, rilis langsung ke video, serial televisi, acara spesial televisi, gim, aplikasi, dan film pendek.

Kami sangat beruntung Tracey Miller-Zarneke bergabung kembali dengan kami untuk edisi ketiga. Sebagai editor teknis, Tracey tetap menjadi kekuatan yang tangguh dan telah memainkan peran penting dalam membantu kami menyatukan semua aspek buku ini. Tracey memiliki latar belakang dalam produksi animasi dan minat yang besar pada seni itu sendiri, telah menulis banyak buku tentang pengembangan dan pembuatan proyek film layar lebar. Singkatnya, kami tidak mungkin bisa melakukannya tanpanya dan menghargai optimisme serta dukungannya di setiap level. Kami bersyukur bahwa dalam edisi ketiga buku ini, kami kembali berkesempatan untuk menampilkan pengalaman bonus di industri ini melalui "Wawasan Pakar" dari seluruh penjuru bisnis.

Informasi yang dibagikan mencakup kesamaan antara memproduksi VR dan media tradisional; unsur-unsur utama untuk menciptakan karakter yang abadi; dan tantangan ketika Anda menjadi produser sekaligus sutradara, untuk menyebutkan beberapa topik. Selain itu, kami telah menambahkan perspektif hukum yang substansial ke dalam buku ini, menawarkan "Sidebars" yang berisi banyak detail penting dan perangkat strategis yang harus dipertimbangkan dan direncanakan oleh produser dalam semua fase pengembangan ide hingga penyelesaian akhir. Kami sangat senang dapat berbagi studi kasus dari sudut pandang seniman: wawasan Wilson Tang tentang proses cermat yang dibutuhkan untuk berhasil mengadaptasi gim daring *Summoners War* menjadi film pendek animasi; dan perjalanan film pendek nominasi Oscar® karya Louise Bagnall, *Late Afternoon*, dari konsep asli hingga pengembangan, pendanaan, praproduksi, produksi, pascaproduksi, serta rangkaian festival dan penghargaan. Kami juga bersemangat untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang produksi stop motion, sebagaimana dipandu oleh Phil Chalk.



Proses penulisan buku-buku ini selalu merupakan pekerjaan yang jauh lebih besar daripada yang diantisipasi sebelumnya tetapi bukankah itu realitas dari setiap proyek kreatif? Stres akibat semua pekerjaan yang telah dilakukan dengan cepat sirna berkat umpan balik positif yang kami terima dari banyak pembaca kami selama bertahun-tahun. Fakta bahwa Producing Animation digunakan di seluruh dunia sungguh sangat bermanfaat dan menggembirakan bagi kami berdua. Oleh karena itu, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pembaca kami dan memberi tahu Anda bahwa kami menghargai umpan balik Anda, terutama mendengar tentang keberhasilan proyek Anda.

Kami sangat berharap bahwa dengan berbagi pengalaman kami, serta pengalaman orang lain, kami dapat membantu membuka jalan yang lebih mudah bagi para produser animasi di masa mendatang. Selain itu, tujuan kami adalah agar informasi dalam buku ini dapat menarik para produser baru untuk memasuki industri ini, dan bersama dengan para profesional yang telah berkecimpung di bisnis ini, bersama-sama mereka akan terus mendorong batas-batas animasi ke wilayah yang lebih menarik dan tak terduga.

Selamat datang di dunia produksi animasi yang luar biasa kreatif, selalu tak terduga, dan selalu menarik. Setelah membaca buku ini, kami harap Anda merasa lebih siap menghadapi tantangan-tantangan yang tak terduga dan yang sudah diperkirakan. Merenungkan inovasi-inovasi teknologi yang luar biasa selama dua dekade terakhir, mustahil untuk memprediksi apa yang akan terjadi di masa depan. Namun, yang tetap konsisten adalah bahwa tidak ada yang lebih memuaskan daripada melihat hasil kerja keras Anda bergerak di layar (berapa pun ukurannya) dan menyaksikan audiens meresponsnya dengan positif.

1.2 PERTANYAAN UMUM SEPUTAR PRODUKSI ANIMASI

Apakah Semua Seniman Disebut "Animator"? Apa Sebenarnya Animator?

Menyebut semua seniman yang mengerjakan proyek animasi sebagai "animator" memang terdengar logis, tetapi itu tidak akurat. Seorang animator secara khusus mengambil desain karakter atau objek dan menghidupkannya melalui penciptaan gerakan dan aksinya. Peran animator dapat diibaratkan seperti seorang aktor. Layaknya pemain lainnya, baik di teater, opera, maupun balet, ia menjadi pusat perhatian. Namun, melalui upaya gabungan dari banyak individu berbakat seperti seniman pengembangan visual, seniman papan cerita, modeler dan rigger, staf editorial, seniman tata letak, direktur teknis, dan banyak anggota staf lainnya, sebuah pertunjukan dapat diselesaikan dan dipresentasikan kepada publik.

Apa Saja Cara Memasuki Industri Animasi?

Area peluang yang paling umum meliputi peran sebagai seniman, staf produksi, atau pengisi suara. Sebagai titik awal, terdapat banyak sekolah animasi di seluruh dunia dengan program-program unggulan yang memungkinkan siswa merasakan bagaimana rasanya berada di bidang kreatif ini. Pastikan program mereka selaras dengan bidang minat Anda: jika Anda sudah tahu bahwa Anda ingin menjadi seniman konsep atau animator, telitilah di mana lulusan sekolah tersebut secara konsisten berkiprah. Informasi tersebut memungkinkan Anda untuk mendapatkan wawasan tentang hubungan studio dengan sekolah yang telah dibangun selama



bertahun-tahun. Banyak program animasi menyediakan acara pameran tahunan dan mengundang pimpinan studio untuk hadir karena selalu ada kebutuhan untuk merekrut bakat baru. Jika Anda berharap menjadi generalis atau tidak tahu bidang mana yang Anda minati, carilah program yang menawarkan kurikulum yang luas sehingga Anda dapat menyelidiki pilihan Anda dan menemukan apa yang paling sesuai dengan keahlian Anda. Bagi mereka yang ingin menjadi seniman, staf produksi, dan/atau teknis, melamar magang di studio juga merupakan cara yang sangat baik untuk mulai mengeksplorasi kekuatan dan kelemahan Anda dengan bekerja sama dengan para profesional yang bersemangat untuk mengembangkan bakat.

Seniman

Alat terpenting yang dapat dimiliki seniman adalah portofolio, atau contoh karya terbaik mereka, biasanya di situs web pribadi. Dengan mengunggah karya pribadi terkini, Anda memungkinkan kolega dan perekrut untuk mengetahui kemampuan artistik Anda. Jika karya seni tersebut berasal dari sebuah proyek, penting untuk menghormati semua perjanjian kerahasiaan, terutama yang belum dirilis Anda tentu tidak ingin calon pemberi kerja baru Anda melihat bahwa Anda tidak bertanggung jawab dengan kontrak kerahasiaan Anda. Seringkali situs web seniman dapat mencakup berbagai karya seni mulai dari pengembangan visual hingga gambar figur.

Menunjukkan bakat Anda untuk berbagai gaya bisa menjadi hal yang baik. Namun, jika Anda sangat ahli dalam satu gaya saja, tidak ada alasan untuk memasukkan variasi yang mungkin tidak sekuat itu, hanya demi menunjukkan konten yang beragam. Jika Anda memiliki karya seni yang telah terkumpul selama bertahun-tahun, sebaiknya mintalah bantuan sesama seniman untuk memilih karya terbaik Anda. Anda juga perlu meneliti pameran yang Anda lamar untuk memastikan portofolio Anda memuat karya seni yang sesuai untuk proyek tersebut.

Reel/tautan demo tidak boleh lebih dari dua menit, kecuali dinyatakan lain dalam petunjuk pengiriman. Pastikan untuk memberikan informasi yang menguraikan setiap gambar pada reel Anda dan pekerjaan apa yang Anda lakukan untuk gambar tersebut (modeling, animasi, dll.). Akan sangat membantu jika Anda memberikan thumbnail gambar pada ringkasan rincian agar pengulas dapat dengan cepat mengidentifikasi karya tersebut.

Setiap studio memiliki persyaratan spesifiknya sendiri berdasarkan status proyek dalam produksi dan praproduksi. Lowongan pekerjaan dapat ditemukan di situs web studio, mesin pencari khusus lowongan pekerjaan, dan situs web industri. Ikuti panduannya dengan saksama. Tergantung pada keahlian Anda (misalnya, apakah Anda seorang animator atau modeler), persyaratan untuk karya portofolio Anda akan bervariasi. Anda hanya punya satu kesempatan untuk membuat kesan pertama, jadi pastikan Anda menjawab semua pertanyaan dengan cermat dan mengunggah materi sesuai permintaan. Sebaiknya bebas dari kesalahan! Di beberapa studio, Anda mungkin juga diminta mengikuti tes, misalnya saat melamar posisi seniman cerita. Tes standar seringkali menjadi tolok ukur yang adil untuk menilai bakat seorang seniman dalam proyek tersebut.



Beberapa studio memiliki tinjauan aplikasi seniman mingguan atau bulanan dan akan terus menerima portofolio terbaru meskipun tidak ada lowongan saat ini. Terlepas dari niat baik semua orang, banyaknya pelamar terkadang membuat departemen perekrutan tidak mungkin menghubungi semua orang tepat waktu. Semua perekrut ingin dapat memberikan pengakuan kepada setiap kandidat secara pribadi, tetapi seringkali hal itu tidak memungkinkan, jadi jangan berkecil hati jika Anda tidak mendapat balasan. Sisi positifnya, studio yang terorganisir dengan baik akan menyimpan rol dan resume dalam arsip untuk ditinjau ketika posisi baru dibuka di luar kebutuhan proyek langsung.

Staf Produksi

Ada beberapa cara untuk masuk ke dunia produksi. Portofolio adalah kartu nama seorang seniman, sedangkan resume atau *curriculum vitae* (CV) sebaiknya digunakan saat melamar posisi staf produksi. Pastikan Anda memiliki resume yang kuat yang menekankan kemampuan Anda dalam berorganisasi, bekerja dengan seniman, berkomunikasi, dan multitasking. Penting agar resume Anda mudah dibaca dan dipahami sekilas. Batasi maksimal dua halaman. Jika Anda telah mencantumkan orang-orang sebagai referensi, sebaiknya bicarakan dengan mereka terlebih dahulu untuk mempersiapkan mereka menghadapi kemungkinan panggilan. Dengan demikian, Anda memberi kesempatan kepada kontak Anda untuk meninjau pengalaman kerja Anda, dan semoga, mereka akan memberikan referensi yang baik ketika saatnya tiba.

Jika Anda hanya memiliki sedikit atau tidak memiliki latar belakang administrasi produksi, pertimbangkan untuk melamar sebagai pekerja magang, asisten produksi, atau asisten produser. Jika Anda kuliah, Anda mungkin dapat mendaftar di kelas di mana Anda bisa mendapatkan kredit kuliah dengan imbalan magang di studio. Keterampilan komputer yang kuat merupakan persyaratan: memiliki pengetahuan praktis tentang program-program seperti Microsoft Office, Google Docs, Adobe Suite, Final Draft, Final Cut, Avid, dan perangkat lunak pelacakan seperti Shotgun dapat memberi Anda keunggulan dengan membedakan Anda dari kandidat lain yang melamar posisi yang sama.

Bakat Suara

Sebagian besar pengisi suara memiliki agen yang bertindak sebagai perwakilan mereka. Mereka mengirimkan karya mereka dan mengirim klien mereka ke audisi. Ketika diterima, agen menegosiasikan kesepakatan dan membantu aktor dengan semua dokumen kontrak. Ia biasanya dibayar 10% dari biaya yang dinegosiasikan aktor. Jika Anda baru dalam pekerjaan pengisi suara, penting bagi Anda untuk mengumpulkan sampel karya Anda yang menunjukkan jangkauan suara dan bakat Anda untuk mendapatkan agen. Sampel ini dapat tersedia melalui situs web pribadi, situs web posting video/audio publik seperti youtube.com, atau sejumlah bank bakat suara daring tempat Anda dapat mengunggah file karya Anda agar agen casting dan produser dapat mengaksesnya secara langsung. Pendekatan apa pun yang Anda pilih, pastikan kualitas rekaman Anda profesional.

Membangun kontak studio dan mencari peluang secara daring dapat menjadi titik awal karena beberapa sutradara dan produser casting mengunggah panggilan casting, terutama



untuk proyek non-serikat pekerja, di situs-situs seperti voices.com, castingnetworks.com, dan lainnya. Sebagai aturan umum, mengikuti kelas akting sulih suara merupakan ide yang bagus, karena hal itu akan membantu Anda mengasah keterampilan dan menjalin kontak potensial. Banyak pelatih suara adalah sutradara suara profesional yang mencari bakat baru.

1.3 PERBANDINGAN PRODUKSI GIM DAN SERIAL

Secara umum, ide awal untuk keduanya dapat dimulai sebagai elevator pitch dan satu lembar presentasi yang menampilkan ide secara visual. Secara konseptual, tim inti yang dibutuhkan untuk membuat gim animasi dan serial juga sangat mirip. Keduanya membutuhkan desainer untuk menghasilkan karya seni untuk karakter, properti, dan lingkungan. Seniman yang terampil dalam pemodelan, animasi, efek visual, sinematografi, dan pencahayaan digunakan dalam kedua format. Namun, ketika membentuk tim gim, programmer perlu direkrut bersama seniman sejak awal. Jenis programmer dapat mencakup seniman teknis, pembuat kode, dan insinyur yang bertanggung jawab untuk secara matematis menentukan rumus dan algoritma untuk mereplikasi seni konseptual, memungkinkan aset berinteraksi dan tahan penggunaan, serta menghasilkan iterasi baru.

Tidak seperti seri di mana langkah pertama dimulai dengan naskah, dalam banyak gim, pembuktiannya terletak pada pembuatan prototipe yang diuji dan diuji ulang untuk menilai kekuatan dan kelemahannya. Ceritanya, pada kenyataannya, ditambahkan di akhir karena sebagian besar gim tidak didorong oleh narasi. Tujuan produksi gim adalah menciptakan sistem yang bekerja sama sehingga gim itu sendiri dapat bertahan terhadap berbagai tindakan pengguna. Produser gim mengandalkan Departemen Jaminan Kualitas mereka yang bertujuan untuk mencoba "mendobrak gim" agar dapat menghasilkan produk yang dapat sepenuhnya melibatkan pengguna. Perbedaan besar lainnya antara memproduksi game versus seri adalah apa yang terjadi setelah pengiriman. Pada sebuah acara, setelah fase pascaproduksi telah selesai dan episode dikirimkan, pekerjaan produser selesai.

Bagi produser game seluler, dalam beberapa hal pekerjaan mereka baru dimulai setelah proyek dikirimkan. Ketika di pasar, dia memonitor data dengan cermat dan berfokus pada retensi audiens untuk terus menghasilkan konten yang lebih tertarget. Untuk melakukan ini, produser bekerja dengan tim analitik untuk mengumpulkan data dan metrik tentang bagaimana pengguna bermain; di mana mereka terjebak; kapan mereka jatuh; jika interaktivitas dan aspek "menyenangkan" dari permainan bekerja sebagaimana mestinya.

Mereka juga meneliti apa yang dikatakan tentang permainan dan mencari pola tanggapan yang konsisten. Jika fitur permainan berjalan dengan baik, mereka dapat mengembangkannya, dan jika suatu fitur tidak populer, mereka menghilangkannya. Dengan ekspektasi umum umur permainan selama 1 tahun, sambil menunggu metriknya, produser akan bertanggung jawab untuk memberikan peningkatan dan sekuel, atau memutuskan apakah permainan tersebut harus dihentikan.

Apa Keunikan Proses Produksi Konten Edukasi Daring?



Program animasi daring pendek dibuat untuk digunakan di perangkat seluler, tablet, atau komputer guna mengajarkan mata pelajaran seperti matematika, sejarah, sains, dan seni bahasa kepada anak-anak usia 2–8 tahun. Layaknya serial edukasi di televisi, acara ini dikembangkan dengan komponen-komponen spesifik untuk mengajarkan suatu subjek kepada target audiens. Semua langkah selanjutnya sangat mirip dengan produksi televisi, mulai dari penulisan hingga desain, pembuatan storyboard, pengalihdayaan animasi, hingga langkah pascaproduksi. Namun, jika acara televisi dibuat untuk ditonton, konten edukasi daring dirancang agar interaktif. Programmer dipekerjakan untuk membuat algoritma yang dirancang untuk merespons pengguna. Misalnya, jika seorang anak adalah pembelajar visual, ia akan menunjukkan pola tertentu yang menunjukkan cara belajar yang disukainya, dan konten tersebut dikonfigurasi ulang agar lebih sesuai dengan kemampuan spesifiknya. Ketika membandingkan tayangan pasif acara televisi dengan konten interaktif daring yang dirancang khusus untuk pengguna, konten interaktif daring dianggap sebagai alat edukasi yang lebih efektif.

Apa Perbedaan Produksi untuk Platform Streaming Dibandingkan Penyiar Tradisional?

Perbedaan utama antara keduanya terletak pada format dan jumlah episode per tayangan. Untuk penyiar tradisional, konten biasanya diurutkan dalam durasi standar, misalnya episode berdurasi 11 atau 22 menit, karena harus memenuhi slot waktu tertentu. Pengaturan waktunya juga lebih kaku karena adanya jeda khusus dalam program untuk menyediakan waktu bagi iklan yang membiayai konten tersebut. Acara animasi yang dibuat untuk anak-anak harus menjalani tinjauan ketat oleh Standar dan Praktik Penyiaran (BS&P) untuk menghilangkan konten apa pun yang mungkin melanggar parameter moral, etika, dan hukum.

Sebaliknya, acara animasi untuk platform streaming dapat terdiri dari 6–26 episode. Durasi episode setengah jam dapat berkisar antara 22 dan 28 menit. Tidak ada jeda untuk iklan, sehingga secara keseluruhan terdapat lebih banyak fleksibilitas bagi produser saat menjual ke penyedia layanan media.

Saya Memiliki Proyek. Haruskah Saya Mendirikan Studio Animasi Sendiri atau Mencari Studio untuk Disewa?

Jawaban singkatnya adalah, hal ini bergantung pada keahlian spesifik Anda, konten, dan skala proyek Anda. Pemikiran di balik pendekatan ini adalah bahwa semua sumber daya yang tersedia untuk proyek akan langsung dialokasikan untuk pembuatan produk, alih-alih untuk biaya produser dan overhead studio subkontrak yang mungkin tampak tidak relevan dengan biaya produksi sebenarnya. Mendirikan perusahaan produksi sendiri seolah-olah dapat memberi Anda kendali langsung atas bagaimana dana tersebut dibelanjakan; kebebasan kreatif untuk mengeksplorasi berbagai pilihan artistik; dan terakhir, kemampuan untuk mempekerjakan staf Anda sendiri. Namun, pendekatan ini tidak mempertimbangkan bahwa menjalankan studio adalah bisnis yang sama sekali berbeda dengan memproduksi film.

Mendirikan studio dari nol membutuhkan investasi yang substansial: pendanaan awal, mencari ruang, sewa kantor atau perabot atau peralatan atau perangkat keras atau perangkat lunak, pengembangan alur kerja, perekrutan talenta artistik dan staf produksi, dll. Sebagai



pemilik studio, fokus utama Anda harus bergeser dari bagaimana membuat proyek Anda menjadi bagaimana studio akan dijalankan sehari-hari dan bagaimana mempertahankannya. Jika Anda tidak berpengalaman dalam jenis bisnis ini atau bahkan jika Anda berpengalaman akan selalu ada biaya tak terduga yang tidak dapat diantisipasi. Pada akhirnya, proyek tersebut kemungkinan akan menghabiskan biaya lebih besar dari yang Anda anggarkan, karena membangun studio adalah proposisi yang mahal.

Kecuali Anda memiliki cara untuk memonetisasi studio dan/atau memiliki investor yang bersedia dan mampu mendanai proyek Anda dalam jangka panjang, sumber daya Anda mungkin akan lebih baik dimanfaatkan dengan menjelajahi berbagai studio yang ada. Keahlian mereka akan memungkinkan Anda melihat beragam pendekatan gaya yang berbeda terhadap proyek Anda, yang akan memungkinkan Anda mengasah konfigurasi terbaik dari bakat dan arahan kreatif yang tersedia. Alih-alih belajar dengan metode coba-coba dan membuang banyak waktu dan uang untuk mempelajari cara menjalankan studio dan menciptakan alur produksi yang fungsional, Anda dapat memfokuskan upaya Anda pada cara memproduksi proyek Anda dengan sukses. Dengan menyewa studio subkontrak, Anda mendapatkan keuntungan dari keahlian bakat artistik yang berpengalaman, alur dan proses produksi yang teruji dan berfungsi, serta anggota staf yang dapat menjalankan proyek Anda dengan cepat dan hemat biaya.

Apa Saja Serikat Pekerja atau Serikat Pekerja yang Umumnya Digunakan pada Produksi yang Sepenuhnya atau Sebagian Berbasis di AS?

Semua eksibitor konten utama di AS mungkin memiliki perjanjian kontraktual untuk menggunakan bakat dari satu atau semua organisasi berikut:

- **The Animation Guild, IATSE Lokal 839:** serikat profesional yang mencakup seniman animasi, penulis, dan teknisi
- **The Writers Guild of America (WGA):** organisasi gabungan dari dua serikat buruh AS yang berbeda yang mewakili penulis serial dan film layar lebar
- **The Motion Picture Editors Guild, IATSE Lokal 700:** mencakup editor film layar lebar dan serial lepas dan staf, ditambah profesional pascaproduksi dan analisis cerita lainnya di seluruh Amerika Serikat
- **The Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists (SAG-AFTRA):** serikat buruh Amerika yang mencakup aktor yang tampil dalam berbagai proyek, mulai dari film pendek hingga proyek mahasiswa, serial dan film layar lebar, jurnalis, penyiar radio, artis rekaman, penyanyi, pengisi suara, dan profesional media lainnya di seluruh dunia

SAG atau Tidak: Haruskah Jalur Suara Saya Berserikat atau Non-serikat?

Mengingat betapa globalnya industri animasi, sebagian besar produser di seluruh dunia akan menghadapi pertanyaan ini saat mereka merencanakan distribusi di Amerika Serikat dan wilayah berbahasa Inggris. SAG-AFTRA (*Screen Actors Guild - Federasi Artis Televisi dan Radio Amerika*) adalah serikat pekerja yang bekerja melalui hampir semua pengisi suara di Amerika Serikat. Serikat pekerja ini menetapkan tarif gaji pokok tahunan untuk semua format, mulai



dari serial, gim, hingga film. Serikat pekerja ini memastikan bahwa para aktor dibayar secara adil dan mereka menerima sisa pendapatan seumur hidup atas pekerjaan mereka setiap kali digunakan. Ketika karya seorang aktor dialihbahasakan ke bahasa lain, penampilan mereka digantikan sehingga aktor asli tidak dibayar sisa pendapatan di wilayah tersebut karena suaranya bukan lagi yang digunakan.

Untuk proyek non-serikat pekerja, tarif yang dibayarkan produser didasarkan pada apa pun yang mereka mampu dan tidak ada sisa pendapatan yang harus dibayarkan karena kesepakatan yang dibuat hampir selalu berupa biaya pembelian satu kali. Mendapatkan talenta terbaik untuk rekaman non-serikat pekerja sebenarnya tidak mungkin di AS: biasanya hanya talenta yang sedang naik daun yang akan menyetujui cara kerja ini karena mereka ingin mendapatkan pengalaman dan kredit untuk membantu mereka menjadi anggota SAG. Dari perspektif pemasaran, sebagian besar studio dan produser mencari talenta/selebriti ternama untuk membantu menjual pertunjukan mereka di wilayah Inggris. Jika demikian, mereka harus menjadi produser sebagai penanda tangan di bawah serikat pekerja SAG-AFTRA.

Ketika bekerja dengan serikat pekerja, keuntungannya adalah, kecuali Anda mempekerjakan selebritas, tarif yang dibayarkan telah ditentukan sebelumnya, yang memudahkan penganggaran (perlu diketahui bahwa skala tarif berubah setiap tahun, jadi sebaiknya hubungi SAG-AFTRA secara langsung untuk mendapatkan rincian biaya terbaru). Kerugiannya adalah jika anggaran produser terbatas, ia mungkin tidak mampu membayar tarif yang telah ditentukan sebelumnya ini. Pertimbangan lainnya adalah royalti harus dibayarkan kepada semua aktor yang suaranya digunakan di wilayah yang dicakup oleh penanda tangan dan pengelolaan sisa royalti ini merupakan kewajiban yang berkelanjutan.

1.4 MENJAMIN PROYEK FILM ITU PENTING

Mengingat besarnya biaya yang dibutuhkan untuk memproduksi film layar lebar, ketika sebuah film independen diproduksi di luar studio arus utama yang mapan, para pemodal/investornya seringkali membutuhkan asuransi yang menjamin proyek tersebut akan selesai dan diselesaikan oleh produser sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati. Asuransi ini disebut jaminan penyelesaian atau garansi penyelesaian dan ditawarkan oleh perusahaan penjamin dengan biaya tertentu, biasanya sebesar persentase dari keseluruhan anggaran.

Saat mengajukan jaminan penyelesaian, produser harus menyediakan jenis-jenis materi berikut: naskah, anggaran, jadwal, arus kas, kredit dari talenta kunci, dan informasi tentang investor proyek dan komitmen finansial mereka terhadap film tersebut. Perusahaan penjamin akan mengevaluasi faktor-faktor risiko yang terlibat dalam skenario yang diusulkan. Misalnya, jika tim produser dan sutradara telah menyelesaikan proyek dengan kaliber yang sama dan memiliki rekam jejak yang konsisten dalam menyelesaikan pertunjukan tepat waktu dan sesuai jadwal, risiko produksi mereka minimal.

Jika tidak demikian, risiko pengiriman akan diasumsikan lebih tinggi dan biaya penjaminan yang dibebankan akan mencerminkan penilaian ini. Setelah film disetujui untuk



dipertimbangkan, perusahaan penjaminan biasanya mengatur pertemuan dengan para pimpinan produksi untuk mengevaluasi lebih lanjut kelayakan proyek. Setelah penilaian awal dilakukan, tidak jarang perusahaan penjaminan meminta penyesuaian anggaran dan jadwal.

Berdasarkan penilaian anggota inti tim produksi dan rencana akhir, perusahaan penjaminan akan menentukan apakah film tersebut memang dapat diselesaikan dan dikirim ke perusahaan distribusi seperti yang diusulkan oleh produser. Jika diterima, perusahaan penjaminan akan menyusun perjanjian dan produser dapat mengakses pendanaan. Setelah produksi dimulai, perusahaan penjaminan akan memantau kemajuan proyek. Jika ada kekhawatiran bahwa proyek tidak akan selesai sesuai anggaran atau jadwal, solusi skenario terburuk adalah dengan mengambil alih proyek dan mengelolanya sendiri oleh perusahaan penjaminan, memastikan bahwa investasi klien mereka terlindungi.



BAB 2

PRODUSER ANIMASI

2.1 PENGERTIAN PRODUSER ANIMASI

Sejak edisi terakhir ditulis, area fokus potensial bagi produser animasi telah meluas melampaui format film teater berdurasi panjang, serial televisi, webisode, efek visual, gim, dan film pendek. Kini, fokus tersebut mencakup ranah baru seperti realitas virtual (VR), realitas tertambah (AR), konten 4D, dan 5D untuk taman hiburan. Meskipun keahlian artistik dan teknis yang dibutuhkan secara keseluruhan memiliki kesamaan dasar, masing-masing memiliki proses alur kerja unik yang dapat sangat bervariasi dari satu format ke format lainnya. Tujuan kami dalam bab ini adalah untuk menetapkan atribut-atribut dasar yang sama bagi produser animasi dalam semua bentuk konten/format di atas. Sebagai permulaan, *Producers Guild of America* (PGA) mendefinisikan peran produser pada saat penulisan ini sebagai:

Kredit "Diproduksi oleh" untuk Produksi Animasi Penuh diberikan kepada orang yang paling bertanggung jawab atas siklus hidup penuh produksi animasi, yang membutuhkan wewenang pengambilan keputusan yang signifikan atas sebagian besar fungsi produksi di empat fase siklus hidup produksi animasi: Pengembangan, Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi/Pemasaran. Pertimbangan berikut akan dipertimbangkan dalam menentukan kredit "Diproduksi oleh" dalam produksi animasi penuh:

Dalam proses pengembangan, "Diproduksi oleh" biasanya akan menyusun premis dasar produksi, atau memilih materi yang paling sesuai dengan platform media tertentu tempat produksi animasi akan dipamerkan. Ia juga akan memilih penulis proyek, mengamankan hak dan pendanaan awal yang diperlukan, serta mengawasi proses pengembangan. Dalam praproduksi, "Produced by" biasanya akan memilih anggota kunci tim kreatif, termasuk sutradara animasi, sinematografer/direktur teknis, ko-produser, supervisor animasi, manajer produksi, desainer produksi termasuk latar belakang dan karakter serta pimpinan departemen terkait, dan pengisi suara utama. "Produced by" juga akan berpartisipasi dalam pemilihan vendor, dan menyetujui naskah produksi final, papan dan animatik, jadwal produksi, dan anggaran. "Produced by" juga akan berpartisipasi dalam pemilihan platform media, teknologi, dan panduan.

Selama produksi, "Produced by" akan mengawasi operasional sehari-hari tim produksi, memberikan konsultasi berkelanjutan, personal, dan biasanya "di lokasi syuting" atau "di studio" dengan sutradara dan personel kreatif kunci lainnya. Ia juga akan menyetujui laporan biaya mingguan, dan terus bertindak sebagai titik kontak utama untuk entitas keuangan dan distribusi. Untuk fase terakhir, pascaproduksi dan pemasaran, "Diproduksi oleh" diharapkan berkonsultasi secara pribadi dengan personel pascaproduksi, termasuk editor, komposer, dan spesialis platform media. Ia



diharapkan berkonsultasi dengan semua personel kreatif dan keuangan pada cetakan jawaban atau master yang telah diedit, dan biasanya terlibat secara bermakna dengan entitas keuangan dan distribusi terkait rencana pemasaran dan distribusi untuk produksi animasi pada platform media tertentu di pasar domestik dan luar negeri.

Dengan produksi saat ini yang seringkali merupakan gabungan dari live-action, animasi, dan efek visual, jarang ditemukan satu orang yang memegang wewenang pengambilan keputusan pribadi di keempat fase produksi animasi. Namun, PGA mensyaratkan bahwa untuk mendapatkan kredit "Diproduksi oleh", seseorang harus bertanggung jawab atas setidaknya sebagian besar fungsi yang dilakukan dan keputusan yang dibuat selama komponen animasi dari keempat fase tersebut.

https://www.producersguild.org/page/coc_nm#animation

Ruang lingkup tanggung jawab produser animasi utama bervariasi berdasarkan bidang keahlian dan tempat kerja individu. Di studio-studio besar, sebagian besar produser utama adalah "produser karyawan". Di bawah struktur produksi ini, kelompok eksekutif inti studio biasanya menyiapkan dan mengawasi semua proyek dalam kolaborasi dan dukungan dari produser utama. Mereka bahkan dapat mempekerjakan atau menugaskan produser setelah proyek telah dikembangkan dan dianggarkan, dan siap untuk diproduksi.

Dalam kasus skenario independen, produser pasti akan memainkan peran langsung dalam: mengamankan hak dan pembiayaan; mengatur distribusi; menyiapkan produksi, dll., karena mereka tidak akan memiliki semua departemen dan infrastruktur yang berbeda untuk mencakup bidang-bidang ini. Tidak peduli struktur yang mendasari suatu produksi, produser utama pada proyeksi animasi pada akhirnya bertanggung jawab untuk mengawasinya dari awal hingga pengiriman. Dengan demikian, buku ini mengajarkan dari definisi bahwa orang yang dikreditkan sebagai produser utama harus memiliki keahlian yang dibutuhkan untuk menangani semua area tanggung jawab yang digariskan oleh PGA, terlepas dari apakah proyek tersebut diproduksi melalui infrastruktur besar, sedang, atau sangat kecil.

Dengan perspektif pengajaran tersebut, peran produser animasi pada umumnya adalah untuk menyelidiki sepenuhnya, memandu, dan mengawasi aspek-aspek kunci dari keempat fase produksi, serta menentukan strategi fundamental untuk konten yang akan diproduksi. Dengan asumsi bahwa tujuan utamanya adalah menjangkau khalayak luas dan menghasilkan keuntungan, setelah kekayaan intelektual (HKI) diidentifikasi, pertanyaan pertama yang harus dijawab oleh produser adalah di mana peluang bisnis/pasar optimal untuk HKI tersebut? Ini dimulai dengan memutuskan format apa yang paling sesuai untuk konten/karakter dan cerita yang akan disampaikan.

Apakah format tersebut paling baik dipahami sebagai pengalaman realitas virtual yang imersif? Atau, apakah lebih baik jika dibuat sebagai webisode untuk memulai dan kemudian mungkin beralih ke format yang lebih panjang setelah memiliki pengikut? Ada banyak cara untuk menciptakan animasi, jadi meluangkan waktu untuk meneliti keputusan paling



mendasar namun krusial ini sangat penting untuk memastikan adanya potensi pasar dan audiens yang nyata.

Setelah pasar dan potensinya ditargetkan, langkah selanjutnya bagi produser adalah mengidentifikasi bagaimana konten akan ditayangkan: di perangkat seluler, atau layar 90 kaki di taman hiburan, atau keduanya? Jika proyek tersebut belum dikerjakan oleh salah satu studio besar, metode distribusi dan mitra potensial untuk pendanaan dan masukan kreatif harus diidentifikasi agar proyek tersebut dapat dipasarkan dan dijual dengan sukses. Pendekatan terhadap animasi juga merupakan keputusan krusial yang harus dibuat dan biasanya dilakukan secara paralel dengan keputusan-keputusan di atas, karena peluang komersial dan metode distribusi memainkan peran kunci dalam menentukan pendekatan terhadap animasi, baik itu 2D, CG, stop-motion, atau hibrida.

Tergantung pada ukuran dan cakupan proyek animasi, terdapat "produser" dalam berbagai peran dengan berbagai bidang dan tingkat tanggung jawab. Sebelum kita menyelami lebih dalam berbagai detail dan nuansa terkait beragam jabatan dan tugas produser, berikut adalah landasan awal untuk apa yang kami anggap sebagai tiga kategori produser dasar pembuat kesepakatan, kreatif, dan fasilitator.

Produser pembuat kesepakatan memelopori identifikasi, pengumpulan, dan negosiasi sumber daya keuangan dan pemain kunci, termasuk bakat dan/atau studio produksi untuk sebuah proyek. Produser ini umumnya memiliki sedikit atau tidak ada masukan kreatif. Produser pembuat kesepakatan biasanya non-eksklusif, artinya mereka dapat bekerja untuk beberapa studio dan memiliki beberapa proyek yang sedang berjalan. Sangat kecil kemungkinan mereka akan memfokuskan seluruh waktu mereka pada satu produksi. Sebaliknya, produser pembuat kesepakatan mempekerjakan produser utama atau produser lini untuk menangani produksi aktual sebuah pertunjukan.

Produser kreatif memainkan peran visioner. Produser ini mungkin memiliki kemampuan untuk mendesain atau menganimasikan dan/atau menulis, dan akan memiliki pengetahuan mendalam tentang keseluruhan cerita. Ia akan memimpin atau akan sangat terlibat dalam proses pengambilan keputusan kreatif, baik dari perspektif visual maupun tertulis. Meskipun produser kreatif bertanggung jawab atas anggaran dan jadwal, fokus mereka tetap pada kreativitas. Dalam konfigurasi ini, seorang produser lini sering kali mengelola waktu dan uang untuk melengkapi kepemimpinan kreatif produser tersebut.

Produser fasilitator menyatukan seluruh produksi, mengelola kebutuhan sehari-hari, dan mengawasi alokasi dana terbaik untuk kebutuhan kreatif proyek. Produser ini umumnya tidak memimpin proses kreatif, tetapi memiliki pemahaman komprehensif tentang seni, teknologi, dan penceritaan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bisnis dan kreatif yang diinginkan dari konten akhir. Produser ini biasanya sangat terlibat langsung selama produksi. Keterlibatan mereka dalam tingkat detail produksi seringkali bergantung pada siapa yang bekerja untuk mereka, serta ukuran dan cakupan produksi. Singkatnya, fokus utama mereka cenderung pada anggaran dan jadwal, dengan fokus pada dukungan terbaik untuk tuntutan kreatif proyek.



Ada beberapa sebutan yang terkait dengan kredit produser. Bagi dunia luar, mungkin membingungkan tentang apa sebenarnya arti semua kredit ini. Yang paling umum digunakan adalah: produser eksekutif, produser, ko-produser, produser lini, dan produser asosiasi. Tentu saja, ada banyak variasi di luar daftar ini, termasuk produser kreatif, produser konsultan, produser pengawas, dan asisten produser, untuk menyebutkan beberapa saja. Secara teoritis, jabatan didasarkan pada latar belakang dan tingkat pengalaman seseorang. Namun, dalam beberapa kasus, jabatan didasarkan pada apa yang dapat dinegosiasikan oleh agen atau perwakilan untuk kliennya, sepenuhnya terlepas dari kemampuan mereka yang sebenarnya. Jabatan produser yang paling umum digunakan dan area tanggung jawabnya adalah sebagai berikut.

Produser Eksekutif

Hampir lebih dari produser lainnya, jabatan dan peran produser eksekutif dapat sangat bervariasi tergantung pada format proyek, orangnya, dan keahliannya. Produser eksekutif biasanya memainkan peran makro dan tidak membahas detail sehari-hari. Mereka hampir selalu terlibat dalam pembiayaan dan distribusi proyek dan, dalam banyak kasus, akan mengawasi keseluruhan proyek dari awal hingga akhir sebagaimana seharusnya seorang produser fasilitator. Produser eksekutif memiliki suara dalam perekrutan staf kreatif utama, yaitu produser, sutradara, dan penulis.

Mereka juga terlibat dalam semua keputusan kreatif utama seperti pengembangan naskah dan menentukan gaya visual suatu proyek. Selain itu, mereka memberikan catatan dan masukan selama proses produksi pada tonggak-tonggak penting. Mereka biasanya diminta untuk menyetujui rencana produksi proyek, termasuk anggaran dan jadwal.

Pada film layar lebar, produser eksekutif cenderung masuk dalam kategori pembuat kesepakatan. Jenis produser ini mungkin tidak eksklusif untuk proyek tersebut, tetapi akan memiliki masukan dalam keputusan bisnis dan kreatif utama termasuk strategi pemasaran. Pada televisi episodik, produser eksekutif biasanya dianggap sebagai "showrunner" atau visioner kreatif di balik sebuah produksi dan akan masuk dalam kategori produser kreatif. Produser eksekutif ini memimpin pengembangan, termasuk pembuatan kitab suci serial.

Setelah produksi dimulai, semuanya melewati meja produser eksekutif untuk memastikan bahwa proyek tetap sejalan dengan visi keseluruhan. Produser eksekutif memberikan masukan pada elemen pra-produksi seperti semua fase naskah, karya seni, dan papan cerita, materi produksi, termasuk uji coba animasi dan pewarnaan, dan pascaproduksi, di mana mereka terlibat dalam penyuntingan serta sesi suara dan gambar.

Sebagai narasumber utama bagi pembeli (yang mendanai produksi atau mewakili individu/entitas yang menyediakan dana), produser eksekutif seringkali merupakan individu yang menerima nota kreatif dan legal untuk diimplementasikan. Mereka biasanya memberikan masukan tentang pemasaran, perencanaan rilis, dan urutan penayangan. Produser eksekutif pada akhirnya bertanggung jawab untuk menyelesaikan proyek sesuai jadwal dengan tingkat kualitas dan spesifikasi digital yang telah disepakati.

Produser



Jenis produser animasi yang paling umum paling cocok untuk kategori "fasilitator". Pekerjaan ini mencakup penyusunan strategi dan implementasi rencana produksi, termasuk anggaran, jadwal, serta perekrutan kru produksi dan/atau studio subkontrak dan tim pascaproduksi. Ia sangat terlibat dalam mengidentifikasi dan menegosiasikan kesepakatan serta bekerja sama dengan talenta kreatif utama seperti penulis, sutradara, dan komposer. Tujuan produser ini adalah merencanakan dan menyusun jumlah staf yang dibutuhkan, merekrut staf, dan menentukan tanggal mulai dan selesai mereka, serta memodifikasinya seiring perkembangan proyek.

Produser ini memberikan masukan kreatif di setiap fase produksi, bekerja sama dengan sutradara untuk memastikan bahwa proyek tersebut berjalan secara kreatif sesuai dengan sumber daya yang tersedia. Tujuan utamanya adalah untuk menggembalakan proyek dari konsepsi hingga praproduksi, melalui produksi, dan kemudian hingga pengiriman akhir dan perilisan yang dipasarkan, sesuai anggaran dan jadwal: sebagaimana didefinisikan oleh PGA, kredit yang diterima haruslah "Diproduksi oleh" karena orang ini telah bertindak sebagai pemimpin utama dan pengambil keputusan selama empat fase proyek animasi.

Di beberapa studio yang lebih besar, jenis produser ini juga dapat masuk ke dalam kategori "produser kreatif", di mana ia akan memainkan peran ganda sebagai produser dan sutradara. Dalam hal ini, para eksekutif studio akan jauh lebih terlibat dalam membantu memantau dan mendukung produser dalam implementasi anggaran dan jadwal produksi, serta dalam membuat kesepakatan dengan subkontraktor, talent, kru, dan fasilitas eksternal.

Produser Lini atau Ko-Produser

Tanggung jawab utama produser lini atau ko-produser (selanjutnya disebut produser lini) adalah menetapkan dan mengelola anggaran dan jadwal produksi. Produser lini adalah jabatan yang lebih sering digunakan di dunia pertelevisian, sementara ko-produser adalah jabatan yang lebih umum diberikan pada film. Peran produser lini sangat mirip dengan produser fasilitator, tetapi produser lini memiliki sedikit atau bahkan tidak ada masukan kreatif dalam produksi. Seringkali, individu ini dipekerjakan ketika produksi baru saja mendapat lampu hijau atau hampir disetujui. Produser lini bertanggung jawab untuk memastikan bahwa tujuan produksi tercapai sesuai anggaran dan jadwal. Perlu dicatat bahwa jabatan ko-produser terkadang diberikan kepada seseorang yang hanya terlibat dalam proyek dan mungkin hanya terlibat dalam fase konseptual atau tahap awal pembuatan kesepakatan.

Produser Asosiasi

Peran produser asosiasi berada satu tingkat di atas manajer produksi. Produser asosiasi cenderung memiliki latar belakang produksi yang lebih mendalam daripada manajer produksi, namun mereka tidak memiliki tingkat pengalaman yang memadai untuk menyandang gelar produser lini. Umumnya, tugas produser asosiasi dimulai dari praproduksi dan berlanjut hingga pengiriman gambar berwarna akhir. Ia biasanya hanya sedikit atau tidak terlibat sama sekali dalam fase pengembangan maupun pascaproduksi.

Serupa dengan peran produser lini, pekerjaan ini melibatkan keterampilan administratif dan logistik. Dengan menggunakan anggaran dan jadwal sebagai pedoman,



produser asosiasi bekerja sama erat dengan manajer produksi dalam mengoordinasikan, menjadwalkan, dan melacak aliran karya seni dan materi dari satu departemen ke departemen berikutnya selama praproduksi. Ketika subkontraktor digunakan dalam sebuah produksi, produser asosiasi sering kali bertanggung jawab untuk mengawasi pengiriman materi tepat waktu kepada mereka serta pengembalian catatan dan umpan balik sesuai jadwal yang telah disepakati.

Produser asosiasi mungkin terlibat atau tidak terlibat dalam pascaproduksi. Berfungsi sebagai fasilitator, tingkat kendali dan pengambilan keputusan produser asosiasi bergantung pada struktur studio dan/atau produksi. Umumnya, produser asosiasi tidak dapat membuat kesepakatan dengan fasilitas eksternal atau subkontraktor sendiri. Namun, mereka mungkin dapat merekrut anggota tim produksi dan artistik berdasarkan masukan dan arahan produser.

Dalam sebuah film panjang, produser asosiasi memiliki peran yang krusial dan besar karena dapat mengelola upaya yang melibatkan 250 kru atau lebih. Agar proyek tetap sesuai jadwal dan menghindari kelebihan waktu yang tidak terduga, produser asosiasi akan dengan cermat mengukur tingkat kerumitan setiap pengambilan gambar selama produksi. Membangun alur produksi yang efisien dimulai dengan naskah yang disetujui. Namun, dalam produksi film panjang, naskah tidak pernah final karena dikembangkan dan disempurnakan di sebagian besar proses produksi, sehingga satu-satunya cara untuk melanjutkan adalah dengan mengerjakan satu adegan demi satu adegan.

Setelah setiap sekuen diselesaikan melalui proses pembuatan papan cerita dan/atau pra-visualisasi, produser asosiasi memandu evaluasi analisis kompleksitasnya untuk memastikannya siap diproduksi. Melalui kolaborasi yang erat dengan anggota staf seperti sutradara, pengawas efek visual, dan akuntan produksi, produser asosiasi memperkirakan jumlah jam atau biaya setiap sekuen. Jika jumlah dolar sesuai dengan parameter yang diproyeksikan, sekuen tersebut dapat diproduksi. Ketika melebihi anggaran yang dialokasikan, produser asosiasi bertanggung jawab untuk mencari opsi alternatif penghematan biaya.

2.2 TANGGUNG JAWAB PRODUSER UTAMA

Tanggung jawab produser di setiap studio bergantung pada sejumlah faktor:

- Format/durasi proyek
- Teknik dan/atau proses animasi
- Organisasi studio
- Pengalaman dan keahlian produser

Berdasarkan kriteria ini, produser dapat menangani semua atau kombinasi bidang yang tercantum di sini. Harap dicatat bahwa ketika produser perlu "memperoleh persetujuan" untuk item tertentu, frasa ini mengacu pada mendapatkan persetujuan akhir dari individu yang bertanggung jawab untuk mengawasi dan/atau mendanai proyek, seperti pembeli atau eksekutif studio.

1. Mengelola visi kreatif dan pengawasan proyek.



2. Menyusun dan memperoleh persetujuan rencana produksi termasuk anggaran, jadwal, dan daftar asumsi.
3. Menyelesaikan naskah untuk produksi.
4. Mengidentifikasi dan memilih sutradara.
5. Tetapkan titik pemeriksaan kreatif dengan pembeli/eksekutif.
6. Pilih dan rekrut tim artistik.
7. Pilih dan rekrut staf administrasi dan produksi, termasuk produser lini, ko-produser, produser asosiasi, dan manajer produksi, jika ada.
8. Identifikasi dan pilih studio produksi subkontrak, jika ada.
9. Negosiasikan kesepakatan dengan studio subkontrak dan fasilitas eksternal.
10. Pilih komposer.
11. Awasi pembuatan dan dapatkan persetujuan untuk karya seni pra-produksi utama.
12. Lakukan evaluasi berkelanjutan terhadap hasil produksi dan kuota departemen.
13. Awasi staf dan pantau kemajuan produksi sehari-hari.
14. Mengomunikasikan prioritas produksi secara keseluruhan kepada kru.
15. Membangun dan memelihara hubungan dengan semua tim pendukung terkait, termasuk pemasaran, perizinan dan pemasaran, media digital, publisitas, distribusi, dan promosi.
16. Menyelesaikan perselisihan dan konflik di dalam unit produksi dan semua layanan eksternal.
17. Melihat dan menyetujui semua animasi.
18. Menyetujui pengambilan ulang dan revisi.
19. Melihat dan menyetujui potongan sutradara.
20. Mendapatkan dan menyetujui potongan akhir.
21. Mengawasi "spotting" efek suara dan musik bersama sutradara.
22. Mengawasi dan menyetujui penggantian dialog otomatis (ADR) dan efek suara tambahan bersama sutradara.
23. Mengawasi sesi rekaman musik bersama sutradara.
24. Mengawasi sesi mixing akhir bersama sutradara.
25. Mendapatkan persetujuan atas isi judul pembuka dan kredit penutup, serta desain judul.
26. Mendapatkan persetujuan atas hasil akhir.
27. Mengirimkan produk akhir dalam format yang diminta oleh pembeli/eksekutif.
28. Mendukung upaya pemasaran distributor.
29. Memastikan semua materi diarsipkan.
30. Memberikan pemodal semua hasil akhir termasuk kontrak eksekutif, semua dokumen, laporan biaya akhir, dll.



Memproduksi Sendiri: Jadilah Bos untuk Diri Sendiri!

Oleh Nina Paley

Kreator/Sutradara/Produser/Everything for Seder-Masochism, Sita Sings the Blues, dan proyek lainnya

Saya beruntung bisa belajar secara otodidak saya tidak tahu "Produser" adalah pekerjaan terpisah, karena mengerjakan semua hal sendiri untuk membuat sebuah film hanyalah bagian dari proses pembuatan film saya sendiri sejak awal. Ketika Anda tidak tahu bagaimana sesuatu seharusnya dilakukan, Anda tinggal mencari tahu apa yang berhasil dan menyelesaikannya.

Saya membuat film animasi pertama saya di Super-8 pada usia 13 tahun: *Godzilla vs. Rubik's Cube*. Saya meminjam "buku animasi" dari perpustakaan, mengambil beberapa tanah liat plastisin dan lampu jepit, lalu memindahkan berbagai hal sambil mengklik satu frame pada satu waktu di kamera Super-8 tetangga. Ayah saya mengirimkan kartrid film untuk dicetak, dan seminggu kemudian saya melihat hasil mini-reel di proyektor rumah kami. Rasanya seperti keajaiban murni selama beberapa detik pertama, hingga akhirnya gelap karena kerusakan rana. Setelah menangis seharian, saya mulai lagi dan membuat ulang seluruh film. Hanya beberapa detik melihat karya seni saya bergerak langsung membuat saya terpikat.

Saat ini saya kebanyakan menggunakan komputer dan perangkat lunak animasi berkualitas. Semuanya lebih abstrak dan jauh dari realitas film yang nyata, tetapi animasi digital jauh lebih efisien dan bertenaga. Berkat perangkat-perangkat ini, siapa pun dapat memproduksi sendiri animasi berkualitas tinggi jika mereka terinspirasi.

Salah satu keuntungan memproduksi sendiri adalah tidak ada orang lain yang memiliki kekuatan untuk memengaruhi karya Anda, seperti yang akan dilakukan investor atau rekan kerja. Jika saya memiliki seorang produser, hal terbaik yang bisa ia lakukan untuk mendukung saya adalah memberikan sejumlah uang kepada saya dan kemudian membiarkan saya menciptakan karya saya dengan waktu dan suara saya sendiri... tetapi seperti yang kita semua tahu, uang membawa pengaruh dan rasa kepemilikan yang harus diakui. Dan meskipun beberapa orang mungkin menganggap produksi mandiri sebagai kesulitan, terutama dalam hal finansial, semua itu bergantung pada perspektif pertanyaan seperti Seberapa kuat Anda ingin mewujudkan visi Anda ke dunia? dan Pengorbanan apa yang rela Anda lakukan untuk mewujudkannya? muncul di benak dan tidak mudah dijawab oleh sebagian orang.

Saya mengatur waktu saya sendiri: karena saya tidak dibayar, saya bisa melakukan apa yang saya inginkan dan bekerja sesuka saya. Jika pekerjaan itu sendiri benar-benar tidak lagi bermakna, saya akan berhenti. "Disiplin" ditemukan dalam kebutuhan akan makna. Saya butuh alasan untuk bangun pagi seperti orang lain, hanya saja alasan saya bukanlah uang. Idealnya film selesai ketika sudah sempurna. Karena hal itu tidak pernah terjadi, film



selesai ketika saya tidak tahan lagi mengerjakannya. Tidak ingin mengerjakan proyek lagi merupakan motivator yang sangat besar untuk menyelesaikannya.

Sebagai produser saya sendiri, saya dapat menyampaikan konten saya sesuai keinginan saya... bahkan jika itu memberikannya secara gratis. Praktik saya menggratiskan karya saya akan membuat sebagian besar produser pusing, tetapi sebagai seorang kreator, saya menghargai cara distribusi saya sebagai cara termudah dan termurah bagi penonton saya untuk saling berbagi karya saya. Sebenarnya, saya merasa tidak nyaman membatasi akses penonton terhadap karya saya, dan saya tahu bahwa ketika saya merilisnya, saya mendapatkan dukungan finansial yang lebih dari cukup melalui penjualan merchandise dan donasi.

Kelemahan utama dari memproduksi sendiri (jelas) adalah keharusan untuk melakukan semuanya sendiri, dan seringkali perlu beralih ke mode kepribadian yang berbeda untuk melakukannya. Ketika saya mengerjakan proyek IMAX saya, *Pandorama*, sisi introvert sutradara/kreator dalam diri saya hanya ingin duduk di ruang kerja saya di San Francisco, menggambar tangan untuk menciptakan karya saya... tetapi saya membutuhkan seorang produser ekstrovert untuk keluar, terbang ke LA untuk bersosialisasi dan membujuk orang-orang agar memberi saya pemimpin yang jelas dan materi yang kurang penting untuk dikerjakan. Jadi, saya menemukan cara untuk menjadi seperti itu juga. Jika "Saya, Sang Produser" tidak menyediakan sumber daya yang dibutuhkan "Saya, Sang Sutradara", proyek saya tidak akan mungkin terlaksana. "Saya, Sang Produser" harus menelepon, melakukan publisitas, dan memecahkan masalah dunia sepanjang waktu.

Saat ini, penonton ingin terhubung langsung dengan para pembuat film, dan mereka berharap koneksi tersebut tersedia melalui media sosial atau blog. Jika saya memiliki produser terpisah, secara teori mitra tersebut dapat menangani representasi daring film-film saya, tetapi saya sungguh-sungguh menikmati terhubung dengan penonton sendiri. Saya lebih suka berkomunikasi melalui blog saya sendiri dibandingkan dengan media sosial yang dikelola perusahaan, dimodifikasi perilakunya, dan diawasi.

Ada kalanya dalam proses kreatif saya ketika saya menghargai produktivitas percakapan dua arah daring dan di kehidupan nyata, seperti ketika saya meminta pendapat tentang desain yang sedang saya pertimbangkan atau bagaimana pemutaran film berlangsung. Namun saya tidak suka saran yang tidak diminta, jadi saya dengan hati-hati menyusun pertanyaan umpan balik saya: "Mana yang lebih baik, A atau B?" alih-alih, "Entahlah, menurut kalian apa yang harus saya lakukan?" Jangan pernah menanyakan pertanyaan terakhir kepada penonton daring. Karena *Sita Sings the Blues dan Seder-Masochism* hampir selesai, saya akan menyelenggarakan pemutaran uji coba untuk mengukur penonton. Saya tidak ingin ada yang memberi tahu saya apa yang harus dilakukan; Saya hanya ingin melihat di mana penonton merasa tersesat atau bosan, di mana maksud saya gagal tersampaikan. Saya harus mencari tahu apa yang kurang dan apa yang harus ditambahkan dan dihapus.



Ada garis kreatif yang menantang untuk dijalani sebagai produser mandiri: sangat sulit berkarya dalam ruang hampa. Di sisi lain, dorongan yang bergantung pada keinginan untuk menyenangkan orang lain dapat merugikan seniman. Pencarian pengakuan dapat membuat kita menekan ekspresi yang tidak disukai orang lain. Jika kita bergantung pada dorongan eksternal, kita akan bermain aman dan terus melakukan hal-hal yang kita tahu disetujui orang lain. Jadi, meskipun sangat sulit berkarya dalam ruang hampa, terkadang hal itu perlu. Itulah keseimbangan antara diri sendiri dan orang lain yang terus-menerus kita negosiasikan (atau seharusnya).

Produksi mandiri bukan untuk semua orang, tetapi jika Anda sangat mandiri dan menghargai kebebasan serta otonomi di atas kenyamanan dan keamanan, inilah jalan yang tepat (Gambar 2.1).



Gambar 2.1
Seder-Masokisme.

2.3 KRITERIA PRODUSER IDEAL

Ketika sebuah produksi berjalan lancar, orang-orang sering bertanya-tanya apa yang sebenarnya dilakukan seorang produser. Selain menyelesaikan berbagai tugas yang tercantum di atas untuk menghadirkan konten animasi tepat waktu, sesuai anggaran, dan sesuai tujuan kreatif yang ditetapkan, setiap produser harus menunjukkan keahlian individualnya dan harus memerankan berbagai peran fundamental agar dapat mencapai kesuksesan. Berikut ini dijelaskan berbagai peran penting yang diemban oleh seorang "produser ideal".

Pemimpin

Salah satu kualitas vital adalah kemampuan untuk memimpin dan menginspirasi. Sebagai individu utama yang bertanggung jawab atas perekrutan pemain dan kru, setiap karyawan mengandalkan produser untuk mendapatkan arahan dan jawaban. Berdiri di puncak piramida produksi, produser secara harfiah menentukan arah bagaimana sebuah produksi dijalankan. Menemukan cara untuk mengeluarkan potensi terbaik dari sutradara dan tim sangat penting untuk kesuksesan, dan hal ini paling baik dicapai dengan menciptakan lingkungan yang kolaboratif dan berani bagi semua yang terlibat.

Kolaborasi menghasilkan ratusan, bahkan ribuan, ide dan elemen yang bersatu untuk saling melengkapi, dimungkinkan oleh banyak orang yang saling mendukung dan berkarya



bersama. Tanpa rasa takut berarti ruang di mana setiap orang didukung untuk bersuara: terlepas dari seberapa senior atau junior anggota kru, seorang pemimpin sejati memungkinkan semua orang untuk berbicara tanpa takut ditegur. Kepemimpinan yang berpikiran terbuka membuahkan banyak manfaat, terutama dengan investasi emosional pada hasil sebuah proyek.

Seorang produser memimpin dengan memberi contoh, mencontohkan bagaimana kru seharusnya beroperasi. Jika produser terorganisir, tepat waktu, mampu menangani banyak tugas sekaligus, dan memenuhi komitmen, maka kru kemungkinan besar akan mendorong diri mereka sendiri untuk meniru pemimpin mereka.

Komunikator

Keterampilan komunikasi yang kuat dan jelas sangat penting. Sejak awal, produser harus mengomunikasikan tujuan kreatif dan linimasa proyek secara keseluruhan kepada semua yang terlibat. Ini membantu memastikan bahwa tim bekerja menuju tujuan kreatif bersama dan memahami bagaimana mereka akan mencapainya. Karena sebuah proyek pasti berubah seiring berjalannya waktu, penting juga untuk mengomunikasikan tujuan dan kebutuhan kreatif baru yang muncul.

Menjaga staf tetap terinformasi tentang status produksi adalah prioritas. Penyebaran catatan dan perubahan yang jelas dan tepat waktu terkait pengaturan ulang prioritas adalah kunci untuk tetap berada di jalur yang tepat. Tidaklah penting bagi setiap anggota tim untuk mengetahui setiap detail, tetapi rapat mingguan atau harian dengan staf inti dan mungkin rapat bulanan atau triwulanan dengan seluruh kru akan membantu menjaga staf tetap antusias dan terlibat dalam produksi.

Seorang produser yang baik memahami bahwa komunikasi berjalan dua arah, sehingga ia juga harus menjadi pendengar yang baik. Merupakan tantangan yang tiada habisnya bagi produser untuk berfungsi sebagai supervisor tim, tetapi pada saat yang sama tetap mudah didekati sehingga semua anggota merasa nyaman untuk berbagi pemikiran dan pendapat mereka. Ia harus bijaksana dalam menentukan kapan harus bertindak sebagai penyangga agar tim produksi terlindungi dari segala pasang surut yang tak terelakkan, baik yang melibatkan politik studio maupun potensi konflik pribadi.

Pemelihara Kreativitas

Menjaga lingkungan yang subur secara kreatif selama proyek mengalami penulisan ulang dan revisi merupakan fungsi penting lainnya dari seorang produser. Terkadang, seniman mungkin merasa frustrasi dengan produksi karena melihat karya mereka dihapus berulang kali karena perubahan cerita. Mereka mungkin merasa terasing karena tidak dapat melihat bagaimana karya mereka selaras dengan gambaran yang lebih besar. Dalam skenario ini, produser bertanggung jawab untuk mengomunikasikan gambaran besar dan menjelaskan mengapa perubahan tersebut diperlukan dan bagaimana pekerjaan tambahan akan meningkatkan hasil akhir. Kemungkinan besar produser juga merasa cemas dengan perubahan tersebut, namun menunjukkan sikap positif dan tetap optimis terhadap proyek akan memotivasi para seniman untuk terus menghasilkan karya terbaik mereka.



Idealnya, produser selalu memikirkan berbagai skenario yang memungkinkan berbulan-bulan sebelum tim produksi, mengantisipasi potensi kendala yang akan datang seperti keterbatasan waktu. Dengan wawasan dan pemikiran ke depan, produser dapat secara preventif menyampaikan momen-momen menantang dalam produksi kepada kru dengan empati dan keyakinan untuk menyelesaikan dan mengelola kejadian tersebut secara damai, alih-alih memperparah masalah yang ada.

Inovator

Meskipun mustahil untuk mengantisipasi setiap rintangan yang mungkin dihadapi sebuah produksi, produser harus siap menghadapi hal-hal yang tidak terduga. Terbuka terhadap perubahan dan bertukar pikiran, alih-alih merasa perlu berpegang teguh pada rencana awal saja, akan membantu tim melewati rintangan apa pun yang mereka hadapi. Dengan berinovasi dalam solusi kreatif saat tantangan tak terduga muncul, produser dapat membantu kru melewati apa pun. Di sinilah keuntungan bagi produser untuk merekrut anggota tim yang bekerja dengan baik di bawah tekanan, dan bersama-sama mereka akan menemukan jalan keluar.

Delegator

Memproduksi animasi membutuhkan individu yang dapat memperhatikan detail tanpa melupakan gambaran yang lebih besar. Memahami kekuatan dan area tantangan orang-orang di sekitar mereka membantu produser mendelegasikan tugas dengan sukses. Mendelegasikan dengan cara yang memberi kru rasa kepemilikan dan kebanggaan atas area tanggung jawab masing-masing sangatlah penting. Dengan demikian, menyadari kapan harus terjun langsung ke level mikro untuk membimbing seseorang secara detail, lalu kapan harus mundur dan menjadi pemimpin makro, merupakan keahlian penting yang dimiliki oleh seorang produser berpengalaman.

Pada proyek dengan staf produksi yang besar, penting untuk menyiapkan sistem pelacakan dan pelaporan yang fleksibel, tidak hanya sebagai alat manajemen produksi, tetapi juga agar produser dapat memiliki akses penuh ke informasi mengenai semua area produksi kapan saja sehingga ia dapat menggali informasi lebih dalam jika diperlukan atau semoga tidak, jika keterampilan delegasinya terlatih dengan baik.

Energizer

Atribut penting lainnya bagi seorang produser adalah kemampuan untuk memahami, menghargai, dan dengan cermat mengatur energi proses kreatif. Hal ini terutama berlaku dalam proyek animasi, karena prosesnya lambat dan kru mudah terkuras. Produserlah yang memutuskan kapan saatnya untuk mendorong dan memenuhi atau melampaui kuota/hasil mingguan dan kapan waktu yang tepat untuk bersikap fleksibel dan memberikan sedikit lebih banyak sumber daya. Pada proyek yang terlambat dari jadwal, staf mungkin diharuskan bekerja lembur dan di akhir pekan saat tenggat waktu semakin dekat.

Meskipun mendapatkan lembur selalu menarik, terpisah dari keluarga tidaklah demikian. Produser harus bekerja ekstra keras untuk membuat kru merasa dihargai dan diberi penghargaan yang sesuai atas upaya mereka, atau untuk mengetahui kapan kru telah



mencapai batas mereka dan membutuhkan kesempatan untuk mengisi kembali energi mereka. Dalam kasus ini, hal-hal kecil sangat berarti, seperti menyediakan makanan jika proyek mampu membiayainya, atau mungkin memberikan waktu istirahat tambahan ketika jadwal memungkinkan sebagai cara untuk menghargai mereka yang telah bekerja ekstra.

Pengambil Keputusan

Seorang produser harus mampu membuat keputusan yang populer dan yang lebih penting tidak populer atau sulit. Meskipun menjaga kejelasan dan pemahaman akan gambaran besar tidak selalu mudah, tugas produser adalah selalu mengutamakan kepentingan terbaik proyek. Contoh tindakan tersebut adalah menghapus karakter atau detail cerita dari sebuah proyek. Seniman menjadi sangat terikat dengan karya mereka; melihat sebagian besar karya mereka dibuang tentu tidak menyenangkan. Oleh karena itu, produser perlu menunjukkan rasa hormatnya terhadap karya yang telah dihasilkan sambil menjelaskan dengan jelas alasan di balik keputusan tersebut.

Situasi yang lebih personal dan sensitif mungkin melibatkan keputusan untuk memecat karyawan yang berkinerja buruk. Produser yang adil harus memberikan umpan balik yang membangun, peringatan, dan kesempatan yang luas kepada karyawan tersebut untuk berbuat lebih baik. Namun, jika tidak ada perbaikan, produser perlu membuat keputusan yang sulit. Memutuskan untuk memecat seorang karyawan mengirimkan pesan kepada kru lainnya bahwa kinerja mereka penting.

Dalam situasi seperti ini, pendekatan terbaik produser adalah mencoba membuat transisi semudah mungkin melalui komunikasi dan dengan memberi tahu kru tentang perubahan yang akan datang pada waktu yang tepat. Meskipun detail pemecatan harus tetap dirahasiakan, produser harus peka terhadap staf, karena mereka mungkin merasa rentan dan berpikir pekerjaan mereka juga terancam. Sangat penting untuk secara aktif melakukan pengendalian kerusakan. Dengan menerapkan kebijakan pintu terbuka dan mendorong diskusi, produser dapat menghindari paranoia dan menghentikan rumor menyebar di studio, yang membuang-buang waktu produksi yang berharga.

Duta Besar

Selain harus memegang banyak peran dalam hierarki produksi, produser juga harus mewakili proyek kepada dunia luar. Memenuhi kebutuhan pembeli/eksekutif harus menjadi prioritas utama bagi setiap produser. Untuk memastikan kesuksesan, produser perlu berinteraksi erat dengan tim pendukung dan pendukung seperti publisitas, pemasaran, dan pemasaran. Membuat mereka terlibat aktif dalam proyek sedini mungkin dan sepanjang jangka waktu yang panjang sangat penting untuk kesuksesannya. Memberikan karya seni dan materi produksi lainnya kepada mitra ini secara tepat waktu merupakan hal yang penting untuk menjaga hubungan yang solid.

Sesuatu yang Lama, Sesuatu yang Baru ... Memproduksi untuk VR
Oleh Karen Dufilho



Produser Eksekutif, Google Spotlight Stories, termasuk Back to the Moon yang dinominasikan Emmy dan Pearl yang dinominasikan Oscar dan memenangkan Emmy Award

APA ITU VR?

VR adalah peralihan dari menonton cerita secara fisik dan pasif dari layar di dinding atau layar di tangan Anda menjadi berada di dalam cerita. Dalam VR, penonton berpartisipasi dalam cerita sampai batas tertentu, dan cerita tersebut mungkin merespons atau tidak merespons "gangguan" tersebut. Luasnya peran penonton bergantung pada sutradara. Sutradara tidak hanya harus membuat film yang mempertimbangkan atau menggabungkan kehadiran fisik penontonnya; mereka harus membuat film yang berhasil karena hal tersebut. Dalam VR, penonton memiliki kemampuan untuk melihat ke mana pun mereka inginkan, kapan pun mereka inginkan, dan pada apa yang ingin mereka lihat. Dalam beberapa kasus, penonton mungkin memiliki kekuatan untuk memicu suatu peristiwa (adekan, lelucon, irama cerita) dalam narasi. Hal ini bergantung pada rasa ingin tahu dan kemauan mereka. Semua ini harus disengaja dan digarap oleh sutradara.

Produksi untuk VR memiliki lapisan kompleksitas ekstra, dan karenanya lapisan manajemen kesehatan mental ekstra. Kita semua tahu bahwa setiap proyek, kapan pun, di panggung mana pun, pasti akan berantakan: begitulah sifatnya, jadi animasi tidak terkecuali, dan teknologi pun tidak terkecuali. Bahasa untuk menciptakan narasi linear dalam VR masih dalam tahap pembentukan, begitu pula praktik produksi terbaik. Alur distribusi dan produksi masih dalam tahap penyempurnaan, dan sumber daya (kru) masih terbatas dan perlu belajar sambil bekerja. Jadi, apa yang harus dilakukan seorang produser?

Jawabannya sederhana* dan dimulai dengan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini, seperti yang harus dijawab oleh produser animasi lainnya: siapa yang akan bergabung dengan tim Anda, apa kontribusi mereka, bagaimana mereka berperan dalam tim? Pengumpulan data ini adalah hal terpenting yang harus dilakukan dengan benar, jadi rekrutlah yang terbaik. Yang terbaik selalu bersemangat, dan semangat adalah perekat yang menyatukan semuanya. Setelah tim inti Anda terbentuk sutradara, desainer produksi, artis teknis pengawas, direktur teknis pengawas waktunya untuk membuat prototipe.

Tim inti harus menentukan satu bukti konsep yang jelas dan terukur. Memaksa produksi mini di awal akan menunjukkan risiko yang ada dalam proyek Anda. Pilih satu tanda tanya besar (Bagaimana rasanya melakukan cut di VR? Bagaimana rasanya berada di tengah Samudra Atlantik saat badai? Bisakah kita memindahkan kamera? Apakah tampilannya bisa dicapai?) dan jawab pertanyaan besar itu melalui sprint produksi. Dengan prototipe di tangan, Anda akan memiliki beberapa jawaban. Anda juga akan memiliki lebih banyak pertanyaan. Beberapa pemikiran dan prinsip panduan lainnya untuk memproduksi VR adalah:

Miliki ide yang menarik dan hebat. Ini mungkin terdengar sederhana, tetapi berapa pun ukuran layarnya, berapa pun anggarannya, jika tidak ada percikan api, ide itu tidak ada.



Ide tersebut juga harus sesuai dan memanfaatkan penceritaan 360°. Ide tersebut harus memanfaatkan panggung penuh dan imersi penuh yang dimungkinkan oleh VR. Namun yang terpenting, ide tersebut harus membuat Anda merasakan sesuatu. Ide tersebut harus menjadi pengalaman yang emosional.

Jangan bergantung pada teknologi untuk faktor "wow". Buatlah karya yang indah. Buatlah menghangatkan hati sekaligus memilukan. Buatlah lucu dan dramatis. Penonton mungkin datang untuk bagian keren dan berteknologi dari karya Anda, tetapi mereka tidak akan betah kecuali Anda memberi mereka sesuatu yang menarik.

Masuki ruang 360° dengan cepat dengan menata film Anda dalam VR selama proses cerita. Rasakan ruang dan skalanya, tetapi jangan membangun atau mendesain bagian ini secara berlebihan. Anda dapat mencapai hal ini dengan karakter-karakter sederhana, seperti balok, seperti Lego sebagai pemeran pengganti. Tujuannya adalah untuk sekadar berada di dalam ruang cerita Anda. Jika Anda merencanakan pemotongan, tambahkan itu. Apakah Anda berencana menggerakkan kamera? Tambahkan itu. Apakah skala karakter Anda tepat? Pengalaman yang ada di kepala Anda akan berubah selama proses ini. Ekspektasi penonton juga akan berubah. Ini hanya untuk merasakan cerita dan pengalamannya.

Berkomunikasilah secara berlebihan dan ulangi apa yang Anda sampaikan. Memproduksi di media baru melibatkan mempertemukan orang-orang yang mungkin belum pernah bekerja sama sebelumnya, dan yang mungkin tidak memiliki kosakata atau proses yang sama atau disepakati. Anda kemungkinan besar akan mengembangkan istilah dan bahasa baru bersama-sama selama produksi dan distribusi. Tangkap kata-kata, sambut metafora baru, tuliskan, dan ulangi dalam rapat.

Jangan terlalu ketat. Setiap proyek membutuhkan disiplin berupa rencana dan jadwal. Jika Anda tidak mengendalikan kekacauan, kekacauan akan mengendalikan Anda. Namun, jika Anda bereksperimen, Anda membutuhkan ruang gerak. Bentuk tim Anda, jelaskan risikonya, dan ikuti jadwal, tetapi pertimbangkan juga kemungkinan koreksi arah di sepanjang prosesnya.

Jangan lupakan suara. Desain suara yang cermat dalam narasi imersif sangat penting, dan harus didiskusikan serta dipertimbangkan dari tahap prototipe hingga akhir. Suara secara alami dapat menarik perhatian audiens ke tindakan penting yang mungkin terlewatkan. Di dunia nyata, otak kita tahu di mana kita berada di luar angkasa karena suara memantul dan memberi tahu kita. Hal yang sama berlaku dalam VR.

Bentuk tim jaminan kualitas (QA), atau tergantung anggaran, seorang petugas QA. Ini mungkin tampak sepele dan jelas, tetapi seiring dengan perpaduan citra indah dan penceritaan emosional Anda, dibutuhkan gerbang kualitas akhir yang dapat melacak dan melaporkan masalah teknis atau visual. QA harus meninjau pekerjaan di dalam dan dengan sebanyak mungkin keluaran dan pengaturan yang berbeda. Industri animasi memang tak pernah kekurangan pionir. Karya yang diproduksi dalam VR berdiri di atas bahu para raksasa, lalu berkembang lebih jauh lagi menjadi sesuatu yang baru. Tak ada yang lebih



mendebarkan daripada membuat lintasan sebelum meluncur di atasnya bersama sekelompok orang yang Anda kagumi dan hormati. Kreasi itu penuh kekacauan. Dan meskipun kita belum tahu ke mana arah VR, VR seharusnya tidak dianggap sebagai pengganti film atau penceritaan tradisional. Kita butuh segalanya. Kita butuh segalanya! Apalagi jika VR membuat kita sedikit gila.

Memperkaya Kehidupan dengan AR

Oleh Cheryl Bayer

*Co-founder/CEO LivingPopUps dan mantan SVP komedi untuk FOX
(kredit termasuk Malcolm in the Middle, That Seventies Show, dan The Simpsons)*

Dan Jamie Dixon

*Co-founder/CTO LivingPopUps dan mantan partner di Hammerhead Productions,
Animator/Direktur Kreatif untuk PDI
(kredit termasuk Terminator 2, Titanic, dan 42 di antara banyak lainnya)*

AR adalah kategori hiburan imersif yang luas. AR merupakan ilusi penambahan elemen-elemen buatan komputer secara mulus ke dalam dunia nyata.

AR berasal dari ranah VR, yang pertama kali dikembangkan oleh NASA pada pertengahan tahun 80-an untuk tujuan pelatihan, tetapi mereka tidak menguasai teknologinya dengan baik: pengalamannya tidak menyenangkan karena lag atau latensi benar-benar membuat orang sakit. Kemudian sekitar tahun 2012, seorang anak (yang sekarang sangat kaya) bernama Palmer Luckey menemukan cara untuk mengurangi lag tersebut. Palmer Luckey juga dikenal sebagai pendiri Oculus VR dan perancang Oculus Rift (perlengkapan kepala VR) yang menurut semua laporan telah melejitkan industri VR.

Latar belakang kami meliputi film layar lebar dan televisi. Kami senang mendobrak batasan, dan kebaruan AR membuat kami berdua bersemangat karena kami tahu kami dapat memanfaatkannya dan menjadikannya bentuk penceritaan lain. Dari sudut pandang penonton, kami tahu bahwa rentang perhatian semakin berkurang; namun dari pengalaman, jelas bahwa cerita episodik yang hebat dengan karakter yang menarik akan selalu populer termasuk dalam durasi pendek di ponsel Anda. Jadi, keseruan terjun ke AR bagi kami adalah menciptakan karakter-karakter yang relevan, alih-alih hanya ditampilkan di layar datar, muncul dan hadir bersama Anda di dunia Anda. Tantangan paling menarik adalah mendefinisikan karakter-karakter ini dan menyajikan situasi episodik serta dinamika hubungan terbaik dalam waktu maksimal 20–40 detik.

Eksperimen kami dengan AR dimulai dengan Jamie yang mengerjakan animasi untuk film periode 42. Ia perlu memvisualisasikan stadion-stadion tahun 1945 dan mengomunikasikannya kepada sutradara, DP, dan Harrison Ford karena mereka sedang syuting adegan-adegan yang nantinya akan ditambahkan animasi. Jamie perlu memastikan



adegan-adegan tersebut terbingkai dengan baik dalam adegan tersebut, dan ia pernah mendengar tentang alat yang digunakan untuk visualisasi arsitektur yang disebut Augmented Reality. Melompat ke tahun 2016, ketika kami berdua mulai mengembangkan cerita animasi berbasis karakter, kami bertanya-tanya apakah kami dapat menggunakan AR untuk menambahkan salah satu karakter animasi kami ke dunia nyata dan berhasil!

Kami sering ditanya, "Bagaimana Anda mendekati proyek AR?" Dari sudut pandang teknis, prosesnya mirip dengan proses animasi, tetapi perbedaan utamanya terlihat pada proses desain. Karena penonton akan melihat AR di ponsel mereka, kami menentukan manfaat dan batasannya, bagaimana konten akan dipicu untuk diputar, apakah konten tersebut berbasis lokasi geografis dan/atau dihasilkan oleh penanda atau tanpa penanda. AR yang dihasilkan oleh penanda menggunakan logo atau grafik untuk memicu AR, sementara AR tanpa penanda dapat dipicu oleh pengguna di mana saja.

Setiap karya berbeda, tetapi harus selalu terasa nyata dan logis, lucu, dan relevan. Untuk sebuah proyek pariwisata di Skotlandia, misalnya, kami menghabiskan banyak waktu untuk mencari tahu siapa audiens kami dan informasi apa yang paling berharga bagi mereka. Kemudian kami menciptakan karakter-karakter sejarah yang lucu untuk menyampaikan informasi tersebut dan bergabung dengan penonton dalam perjalanan mereka. Dari aspek teknis dalam karya ini, karakter-karakternya muncul di dunia nyata, di reruntuhan Skotlandia, dan untuk melakukannya, kami menciptakan karya yang berlokasi geografis dan karya AR yang dihasilkan penanda yang berfungsi dengan brosur (Gambar 2.2).



Gambar 2.2

Panduan wisata AR bersejarah Skotlandia.

Masa depan AR begitu menarik dan tak terbatas. Kami yakin AR akan memasuki kehidupan sehari-hari setiap orang di planet ini. Kita sudah bisa membayangkan bahwa AR akan muncul di setiap lingkungan tempat manusia berinteraksi, mulai dari pariwisata dan pengalaman berbelanja, hingga pendidikan, dan layanan kesehatan; di ruang kelas, dapur, dan bahkan dalam hubungan. Bentuk AR dalam hubungan masih bergantung pada imajinasi kita, tetapi itu akan segera hadir. Realitas tanpa augmented juga bisa menakutkan, jadi



mengapa tidak menyempurnakannya atau mencoba menambahkan kesenangan dengan AR?

Menciptakan Keajaiban dengan Media Imersif

Oleh Brent Young

Direktur Kreatif di Super 78, yang mengembangkan Geppetto ACS (Perangkat Lunak Kontrol Animasi). Geppetto dianugerahi Penghargaan Thea 2016 untuk "Pencapaian Luar Biasa: Teknologi Terobosan", atas dukungannya terhadap beberapa "pengalaman karakter interaktif" di taman hiburan di Asia, Timur Tengah, dan Amerika Serikat.

Interaktivitas adalah salah satu unsur penting dalam menciptakan momen magis bagi orang-orang di dunia taman hiburan. Pengalaman terbaik adalah ketika seseorang atau sekelompok orang dapat berinteraksi langsung secara dinamis dengan karakter animasi paling dicintai di dunia. Di wahana ini, para pengunjung dapat bercakap-cakap langsung, spontan, dan tanpa naskah dengan karakter animasi digital seperti Donkey dari waralaba *Shrek*, Patrick dari *SpongeBob SquarePants*, dan Brainy Smurf dari *The Smurfs*.

Kemajuan teknologi telah memungkinkan keajaiban semacam ini terwujud, dan dalam kasus kami, kami mengembangkan sistem animasi real-time yang disebut Geppetto. Layar input multisentuh 4K memberikan akses kepada satu penampil ke fitur kontrol pertunjukan terintegrasi, kontrol kamera IP, kontrol adegan animasi "pilih petualangan Anda sendiri", media animasi stereo berkualitas tinggi, dengan resolusi hingga 4K pada frame rate tinggi (HFR) 60fps.

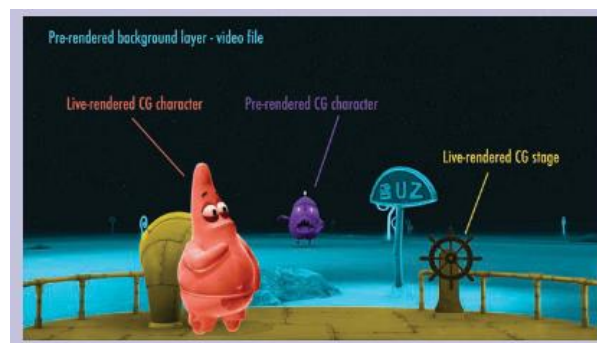
Terlepas dari perkembangan perangkat lunak terbaru, satu aspek dari dunia animasi interaktif tetap tidak berubah: pembuatan animasi render masih sangat memakan waktu dan tenaga. Setelah karakter dimodelkan, diatur, dan diberi tekstur, semua langkah lainnya ditangani secara langsung dan paralel, di dalam sistem. Dengan kemampuan ini, sutradara memiliki kebebasan kreatif yang jauh lebih besar: ia dapat mengubah dialog, penampilan, pencahayaan, pementasan, dan lainnya sesuka hati, seperti yang ia lakukan di lokasi syuting live-action. Semburan inspirasi, penemuan tak terduga, dan kecelakaan tak terduga dapat ditangkap dan dimanfaatkan saat itu juga.

Yang paling penting bagi pemegang IP di ranah 4D interaktif langsung, karakter harus selalu "sesuai model", dari segala sudut. Untuk melakukan ini, animator dan perangkat lunak menghasilkan pustaka komprehensif berisi "bit" animasi yang telah ditentukan sebelumnya dan telah disetujui IP, yang dipadukan secara mulus secara real-time untuk menciptakan kombinasi sekuens dan animasi yang tak terbatas. Hal ini memberikan kebebasan kepada animator langsung untuk melakukan hampir apa pun yang ingin dilakukannya dengan karakter tersebut, sambil tetap menjaga parameter yang menjaga integritas dan kepribadian merek karakter tersebut. Parameter ini berlaku untuk produksi animasi yang lebih tradisional, dan juga untuk mengontrol karakter animasi yang langsung



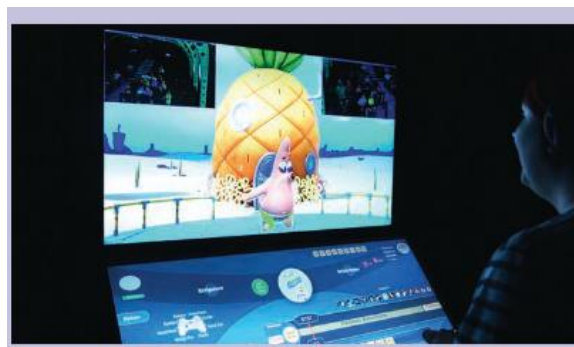
dikompositkan menjadi adegan aksi langsung, dalam skenario "produksi hibrida". Hal ini sangat berharga baik dalam animasi langsung maupun dalam pengalaman AR dan VR (Gambar 2.3–2.5).

Dengan pengalaman bertahun-tahun dalam produksi animasi langsung, kami masih takjub ketika karakter digital menatap mata kami, mengajukan pertanyaan, lalu mendengarkan dan merespons. Dan ini baru permulaan. Seiring para pengembang terus meningkatkan dan memperbarui solusi animasi real-time, kami sangat antusias dengan penambahan lebih banyak fitur seperti kecerdasan buatan yang semakin menyederhanakan proses produksi, memberikan animator lebih banyak kemampuan untuk menghidupkan setiap karakter secara autentik, dan memberikan lebih banyak keajaiban bagi penonton animasi di berbagai dimensi. Dengan sistem seperti Geppetto, tim kreatif benar-benar memegang kendali karena teknologi membantu mereka menghemat waktu dan uang.



Gambar 2.3

Rincian interaktif. (Spongebob Subpants, milik Nickelodeon dan Moody Gardens.)



Gambar 2.4

Penampil beraksi. (Spongebob Subpants, milik Nickelodeon dan Moody Gardens.)





Gambar 2.5

Pengalaman teater. (Spongebob Subpants, milik Nickelodeon dan Moody Gardens.)

2.4 PETA PEMIKIRAN PRODUSER

Tujuan Peta Pemikiran Produser (Gambar 2.6) adalah untuk memberikan panduan visual bagi Anda mengenai langkah-langkah utama yang terlibat dalam memproduksi sebuah proyek animasi. Untuk setiap topik yang tercantum dalam gambar, Anda akan menemukan pembahasan yang lebih rinci di bagian terkait dalam buku ini. Kedua format utama yang diuraikan di sini film panjang dan serial melewati langkah-langkah yang serupa selama tahap praproduksi dan pascaproduksi. Perbedaan paling signifikan terletak pada di mana dan bagaimana fase produksi itu sendiri ditangani. Film panjang seringkali dianimasikan secara internal, sementara serial biasanya dialihdayakan ke studio subkontrak. Perbedaan ini diilustrasikan dengan mengalokasikan kolom terpisah di bawah kategori produksi untuk film panjang versus serial.

Salah satu cara untuk membandingkan kedua format ini adalah dengan melihat kecepatan produksi masing-masing, yang didasarkan pada waktu dan biaya yang diperlukan untuk memproduksinya. Saat memproduksi sebuah serial, baik 13 episode maupun 65 episode, kecepatan proyeknya seperti pelari cepat. Mengetahui cara menyiapkan semua elemen, mengirimkannya tepat waktu, dan menjalani pascaproduksi agar sesuai dengan jadwal tayang sama seperti berlari dengan kecepatan tinggi. Dengan jadwal yang singkat dan sumber daya yang terbatas, hanya ada sedikit waktu untuk revisi dan versi alternatif. Kunci sukses dalam memproduksi serial adalah bertindak cepat dan menyampaikannya dengan cepat.

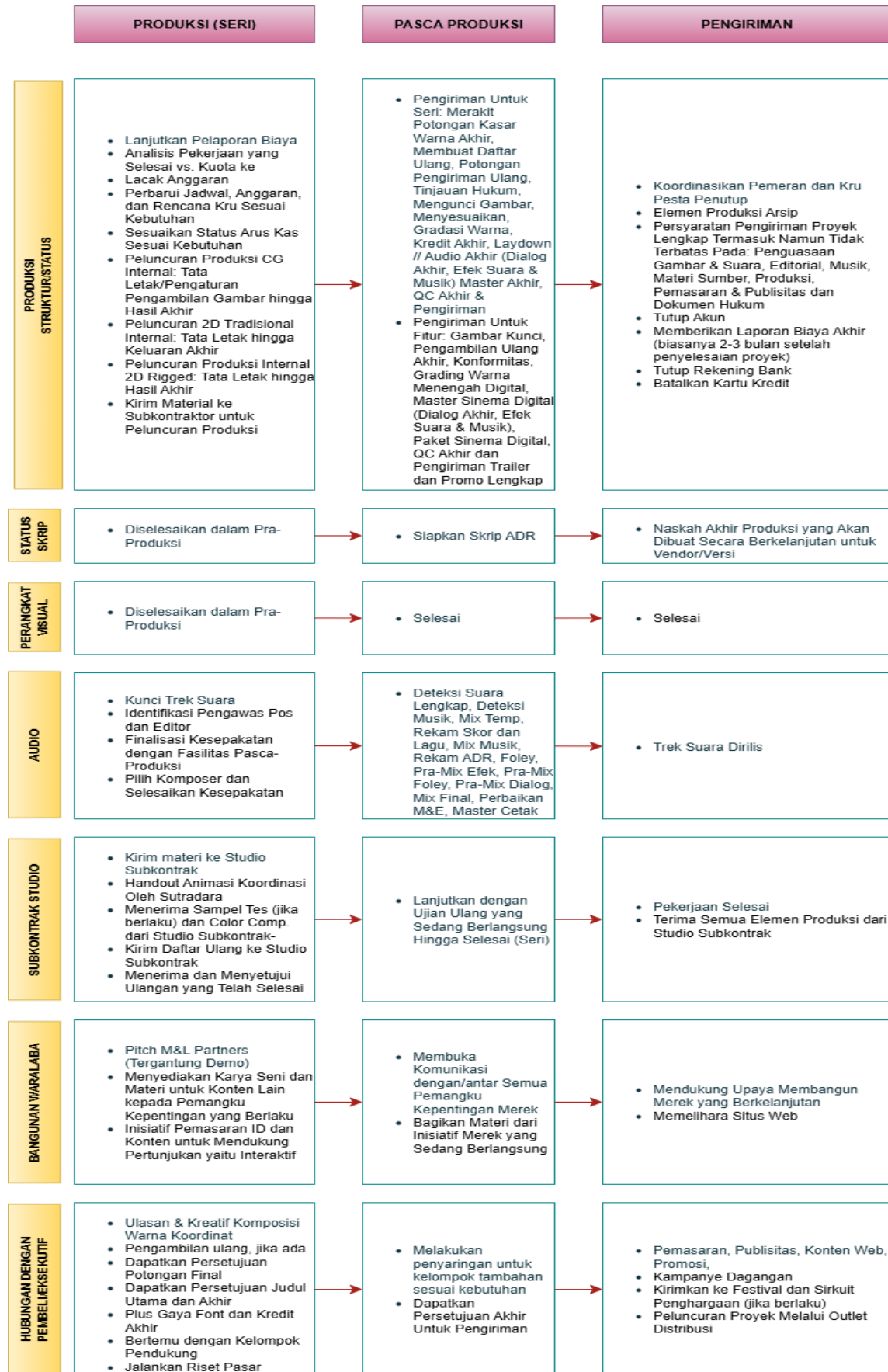


PETA PEMIKIRAN PRODUSER



	PRA-PRODUKSI	PRODUKSI (FITUR)
PRODUKSI STRUKTUR/STATUS	- Mulai Pelaporan Biaya - Analisis Pekerjaan yang Selesai vs. Kuota untuk Melacak Status Anggaran dan Arus Kas - Siapkan Ruang Produksi - Mempekerjakan Staf Berdasarkan Rencana Kru - Mulai Membuat Papan Cerita: Prioritaskan Papan Cerita Lagu (jika berlaku) - Clearance: Ulasan Naskah, Desain & Papan Cerita (Seri) - Editorial: Membuat Story Reel, Pra-Vis. Reel, Menyiapkan Urutan untuk Persetujuan Pembeli/Eksekutif dan Merekam (Fitur Utama) - Editorial: Gulungan Cerita/Animatik, Pembacaan Trek, Lembar Pemaparan (jika berlaku untuk Seri) - Menyiapkan dan Memeriksa Materi untuk Studio Subkontrak (jika berlaku untuk Seri) - Tes Animasi & Efek Visual - Peluncuran CG Pipeline: Pemodelan, Rigging, Permukaan & Tekstur - Luncurkan Pipeline Tradisional 2D: Desain melalui Animatik - Luncurkan Pipeline Animasi 2D yang Diperbaiki: Desain melalui Animatik melalui Build, Rigging & Pustaka Aset - Mulai Mengumpulkan Kredit	- Lanjutkan Pelaporan Biaya - Analisis Pekerjaan yang Selesai vs. Kuota untuk Melacak Anggaran - Sesuaikan Status Arus Kas Sesuai Kebutuhan - Perbarui Jadwal, Anggaran, dan Rencana Kru Sesuai Kebutuhan - Jalankan Analisis Kompleksitas - Peluncuran Alur Kerja CG: Tata Letak, Animasi, Animasi Teknis, Tata Letak Akhir/Penataan Set, Efek, Matte Painting, Pencahayaan, Pengomposisian, & Hasil Akhir - Peluncuran Pipeline Tradisional 2D: Tata Letak Kasar, Perencanaan Adegan, Animasi, Tata Letak Pembersihan, Cat Latar Belakang, Animasi Pembersihan, Efek, Pemeriksaan Animasi, Penataan Warna, Pengomposisian & Keluaran Akhir, - Luncurkan Pipeline Animasi 2D yang Diperbaiki: Tata Letak, Persiapan Adegan, Animasi, Pengecatan Latar Belakang, Efek, Pengomposisian & Hasil Akhir - Editorial: Perbarui Reel Saat Pengambilan Gambar Disetujui dari Departemen
STATUS SKRIP	- Skrup Lampu Hijau - Sumber dan Pekerjaan Penulis (Seri) - Siapkan Ruang Penulis (Seri) - Revisi Naskah Sedang Berlangsung/Produksi Dimulai Berdasarkan Urutan Storyboard yang Disetujui (Fitur) - Beberapa Skrip Sedang Berlangsung (Seri) - Pembersihan Naskah dalam Persiapan Rekaman - Buat Naskah Bernomor, Naskah Rekaman, Naskah Konform sesuai kebutuhan (Seri)	- Menyelesaikan Naskah/Storyboard/Pra-visualisasi Berdasarkan Urutan dan Babak - Pembersihan Naskah dalam Persiapan Rekaman - Buat Skrip Bernomor, Skrip Rekaman, Skrip Konform sesuai kebutuhan - Buat Skrip Akhir - Naskah Akhir Produksi Akan Dibuat secara Berkelanjutan untuk Vendor/Versi
PERANGKAT VISUAL	- Desain dan Arahan Seni: Buat Panduan Gaya Visual - Buat Paket Model (Seri) - Buat Urutan Judul (Seri)	Arahan Seni: Desain Warna Peluncuran/Tekstur dan Aplikasi Per Urutan
AUDIO	- Sewa Casting Director dan Voice Director (Serial) - Finalisasikan Kesepakatan dengan Fasilitas Rekaman - Casting, Latihan (Menunggu Anggaran dan Jadwal) dan Rekaman Suara - Pekerjaan Komposer - Jalankan Izin pada Musik dan Lagu - Menghasilkan Rekaman Lagu (jika ada)	- Mengatur Latihan dan Rekaman Suara Berdasarkan Kebutuhan Produksi dan Ketersediaan Bakat - Prioritaskan Komposisi dan Rekaman Lagu (jika ada) - Jalankan Izin pada Musik dan Lagu - Riset dan Finalisasi Kesepakatan dengan Tim Pos dan Fasilitas
SUBKONTRAK STUDIO	- Finalisasi Kesepakatan dengan Studio Subkontrak - Mempekerjakan Supervisor Luar Negeri (jika ada) - Kirim Material ke Subkontraktor untuk Produksi - Membangun Sistem Aman untuk Transfer Data - Membangun Sistem Pelacakan - Laporan Status Mingguan Per Departemen (Termasuk Studio yang Bekerja untuk Studio Subkontrak) - Komunikasi & Check-in yang Konsisten - Siapkan Saluran Komunikasi yang Jelas untuk Tinjauan & Persetujuan	- Memutuskan Kemungkinan Penggunaan Subkontraktor untuk Langkah Produksi di CG, 2D Tradisional dan Pipa Rigged - Menetapkan Cara Terbaik untuk Mengintegrasikan Penggunaan Beberapa Perangkat Lunak (jika berlaku)
BANGUNAN WAWALABA	- Tanggal Rilis ID untuk Ekstensi Konten - Perbarui Peta Jalan untuk Mencerminkan Inisiatif & Kemitraan Pemasaran - Ajukan Potensi Kemitraan Ekstensi Konten, Merchandise & Lisensi - Hadiri Konvensi Industri Utama untuk Membangun Kesadaran Merek	- Bekerja dengan Finansier/Distributor untuk Mengembangkan & Menghasilkan Konten Pemasaran Khusus - Bertemu dengan Pemberi Lisensi untuk mengajukan Peluang M&L - Bertemu dengan Pemilik Teater dan Pemangku Kepentingan untuk Membangun Antusiasme Terhadap Properti - Gelar KTT Kemitraan di Wilayah-Wilayah Utama
HUBUNGAN DENGAN PEMBELI/EKSEKUTIF	- Terima Catatan/Dapatkan Persetujuan pada Titik Pemeriksaan Kreatif - Dapatkan Persetujuan untuk Seleksi dan Perekaman Pengisi Suara - Mendapatkan Persetujuan untuk Urutan Produksi (Fitur) - Temui & Prioritaskan Materi untuk Kelompok Tambahan - Dapatkan Persetujuan pada Urutan Judul (Seri) - Dapatkan Persetujuan untuk Peta Jalan Produksi/Sutradara Seni Utama	- Terima Catatan/Dapatkan Persetujuan pada Titik Pemeriksaan Kreatif - Bekerja dengan Eksekutif untuk Menentukan Rencana Pemasaran/Garis Waktu dan Rekaman dan/atau Materi Tambahan yang Dibutuhkan - Jalankan Riset Pasar dan Uji Penyaringan - Ajukan permohonan Peringkat MPAA - Dapatkan Persetujuan Desain dan Konten Judul Pembuka dan Kredit Akhir - Dapatkan Persetujuan Desain Akhir, Kunci Gambar





Gambar 2.6 Peta Pemikiran Produser.



Dalam film fitur, hampir di setiap tahap produksi, upaya dilakukan untuk menyempurnakan cerita lebih lanjut. Baik dalam fase papan cerita maupun animasi, waktu dihabiskan untuk menyempurnakan setiap pengambilan gambar agar dapat "ditambah" secara kreatif semaksimal mungkin. Tidak seperti televisi episodik, yang prosesnya memungkinkan Anda melihat hasil kerja keras dalam waktu singkat, dalam film fitur, laju produksi jauh lebih lambat dan Anda baru akan melihat kerja keras Anda di layar lebar setelah kemungkinan dua atau tiga tahun berlalu. Metode pembuatan film ini setara dengan lari maraton. Sangat penting untuk memiliki stamina dan mengatur tempo dalam sebuah proyek agar Anda dapat mencapai garis finis sambil berdiri. Dalam semua format, produser harus menjadi pemain sulap yang ulung, dan Peta Berpikir Produser akan membantu Anda menjaga semua bola tetap melayang.



BAB 3

CARA MENGIDENTIFIKASI DAN MENJUAL PROYEK

3.1 IDENTIFIKASI KONSEP PROYEK

Di sinilah petualangan dimulai: mengidentifikasi sebuah konsep. Memiliki pikiran yang sangat kreatif dan fleksibel, kemampuan untuk menilai kekuatan dan kelemahan diri sendiri, serta fokus untuk menerapkan keterampilan investigasi yang luar biasa adalah aset kunci pada tahap ini. Setiap langkah yang Anda ambil berpotensi memiliki dampak yang lebih besar, jadi Anda harus memperhatikan setiap tindakan. Sama pentingnya, Anda harus mempersiapkan diri dan melangkah melewati segala macam rintangan dalam labirin. Sebelum memulai misi ini, Anda perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang lanskap di depan, yang melibatkan tahapan-tahapan kunci berikut:

- Menemukan ide
- Menentukan format dan target audiens
- Mengidentifikasi pembeli
- Mengembangkan materi presentasi
- Merekrut perwakilan
- Memasuki negosiasi

Perjalanan penjualan setiap proyek bersifat unik, tergantung pada siapa Anda, apa yang Anda presentasikan, dan kepada siapa Anda mempresentasikannya. Tidak ada satu jalur khusus yang harus diikuti, juga tidak ada jangka waktu tertentu di mana Anda bisa mengharapkan hasil. Fluiditas ini terkadang mungkin terasa membuat frustrasi, tetapi ini memberi Anda kemampuan untuk menyesuaikan presentasi Anda agar paling sesuai dengan situasi dan proyek individual Anda. Namun, ada satu hal yang konsisten: di setiap langkah dalam perjalanan ini, Anda harus terbuka terhadap umpan balik dan kemungkinan perubahan yang pasti akan muncul dan Anda harus siap merespons dengan cepat dan cerdas.

Menemukan Ide

Tujuan pertama Anda adalah menemukan ide. Anda mungkin mendapatkan inspirasi melalui karya seni, mimpi, atau buku. Tidak ada aturan baku tentang kapan atau di mana Anda dapat menemukan konsep yang unggul, tetapi Anda harus memiliki kemampuan untuk mengenalinya dan tahu cara mengidentifikasi, mengemas, dan akhirnya menjualnya kepada pembeli yang tepat.

Sebagai produser, Anda mungkin memiliki ide orisinal atau mengeksplorasi ide yang telah mapan sebelumnya. Menelusuri jalur ide orisinal membutuhkan keyakinan kuat bahwa konsep dan karakternya sangat menarik dan layak di pasar. Potensi biaya yang terkait dengan pengembangannya merupakan penentu kuat dalam evaluasinya bagi pembeli, oleh karena itu, menemukan cara kreatif untuk meminimalkan anggaran sangatlah penting. Jika Anda memilih



untuk mengembangkan dan menjual sesuatu yang sudah mapan, kekuatan pra-kesadaran (dievaluasi dalam unit seperti penayangan/kunjungan, "suka", durasi interaksi, jumlah pengikut) dan/atau bakat yang ada merupakan faktor penting. Anda dapat mencari materi di berbagai lokasi: ide cerita potensial dapat ditemukan dalam cerita pendek, buku komik, novel dan novel grafis, cerita rakyat, kisah klasik dalam domain publik, mainan, permainan, aplikasi, dan buku serta lagu anak-anak, misalnya. Pastikan untuk diingat bahwa kecuali Anda adalah penciptanya atau materi tersebut dianggap berada dalam domain publik (yaitu, siapa pun dapat menggunakan hak tersebut karena tidak ada satu orang atau entitas pun yang memilikinya); langkah selanjutnya adalah mengeksplorasi bagaimana Anda dapat memperoleh hak untuk menggunakannya.

Mencari materi baru? Tak terhitung banyaknya film pendek orisinal yang tersedia untuk ditonton melalui situs web seperti youtube.com dan vimeo.com. Akun Instagram dan blog pribadi para seniman merupakan akses langsung ke outlet kreatif tersebut. Seringkali, seniman membuat postingan dengan harapan materinya dapat dikembangkan menjadi film layar lebar, serial episodik, web, gim, atau konten seluler, kecuali dinyatakan lain. Ini adalah cara mudah bagi seniman mana pun untuk mempublikasikan karyanya ke dunia dan juga cara yang sama mudahnya bagi produser untuk menemukan ide atau bakat artistik hebat berikutnya tanpa mengeluarkan uang sepeser pun atau meninggalkan kenyamanan rumah atau kantor mereka.

Buku komik, strip komik, dan novel grafis termasuk jenis materi yang paling mudah diadaptasi untuk animasi. Dengan gaya visual yang mapan, karakter yang dikembangkan secara menyeluruh, dan alur cerita, produser memiliki hampir semua bahan utama yang diperlukan untuk memulai praproduksi. Sebagaimana dibuktikan dalam segudang serial yang didasarkan pada komik DC dan Marvel, dunia pahlawan super dan fantasi tampaknya selalu relevan. Biasanya, tempat terbaik untuk menemukan buku komik dan novel grafis adalah konvensi buku komik. Acara musim panas tahunan Comic-Con International di San Diego dan New York Comic Con merupakan konvensi komik terbesar di Amerika Serikat; semua produsen konten, penerbit, distributor, dan banyak kreator independen terkemuka datang untuk memamerkan dan menjual buku mereka. Comiket di Tokyo, Jepang dan Lucca Comics & Games di Lucca, Italia, masing-masing menyandang gelar konvensi komik terbesar di dunia. Namun, dari Comic-Con Experience Brazil (CCXP) hingga Festival Komik Internasional Angoulême di Prancis, terdapat banyak kota di seluruh dunia yang patut dipertimbangkan untuk menjadi tuan rumah yang sulit dijangkau.

Buku anak-anak dan cerita rakyat adalah sumber lain yang melimpah untuk proyek animasi. Contoh sukses penerjemahan buku ke dalam properti animasi termasuk *The Grinch* (Gambar 3.1) dan *Pete the Cat*. Mengambil cerita klasik dan menambahkan sentuhan baru ke dalamnya sangat populer, seperti yang terlihat dengan *Missing Link*, (Gambar 3.2) berdasarkan legenda Sasquatch, dan Disney's *Frozen* berdasarkan cerita rakyat Snow Queen oleh Hans Christian Andersen. Akan tetapi, jarang menemukan judul anak-anak terkenal yang belum dipilih atau tetap berada dalam domain publik. Sesuatu yang perlu diingat adalah bahwa buku-



buku populer bisa mahal untuk dipilih; tergantung pada akses Anda ke sumber daya keuangan, ini mungkin atau mungkin bukan rute yang layak.

Oleh karena itu, berguna untuk mencari cerita yang baru diterbitkan atau sudah berada dalam domain publik. Mencari materi yang baru saja dicetak? Pertimbangkan untuk menghadiri pameran buku seperti Frankfurter Buchmesse atau Bologna Children's Book Fair; Lebih dekat lagi, mungkin kunjungi toko buku independen setempat dan mintalah petugas pemesanan buku baru untuk membagikan pilihan favorit terbarunya.

Gim juga terbukti sangat sukses dengan adaptasi film layar lebar seperti *The Angry Birds Movie* dari Rovio Entertainment dan sekuelnya (Gambar 3.3). Sebagai contoh lain, waralaba gim video Pokémon, yang diciptakan oleh Satoshi Tajiri pada tahun 1996, telah berkembang hingga mencakup serial TV dan film animasi, film live-action, Pokémon Trading Card Game, berbagai gim dan aplikasi seluler, serta produk berlisensi (Gambar 3.4).



Gambar 3.1
The Grinch.



Gambar 3.2
Missing Link.





Gambar 3.3
The Angry Birds Movie.

Lebih lanjut, terdapat aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan gaya karakter kartunnya sendiri dan dapat diprogram untuk berinteraksi dengan mereka dengan meniru ekspresi wajah mereka sendiri. Jenis aplikasi interaktif ini dapat menjadi sumber untuk menciptakan konten yang sangat unik yang berpotensi disempurnakan untuk pengembangan lebih lanjut.

Jika Anda tertarik untuk mengembangkan materi sumber asli tetapi tidak dapat menulis atau menggambar, Anda mungkin ingin bekerja sama dengan seniman mapan atau talenta yang sedang naik daun di bidang tersebut. Jika dana Anda terbatas, Anda dapat mempertimbangkan untuk bekerja sama dengan seniman yang bersedia menerima bayaran lebih rendah sebagai ganti kepemilikan sebagian atas proyek Anda. Mencari bakat? Ada banyak aplikasi dan situs web yang memungkinkan Anda mempersempit pencarian seniman berdasarkan konten, genre, tema, dan preferensi media. Festival animasi juga merupakan forum yang sangat baik untuk menemukan materi yang bagus dan bertemu dengan sutradara dan animator.



Gambar 3.4
Pokémon.

Di acara semacam itu, Anda dapat melihat karya seniman terkenal serta film mahasiswa yang mungkin cocok untuk dikembangkan menjadi proyek komersial. Sekilas,



mengembangkan dan menyiapkan materi asli untuk dijual mungkin tampak seperti jalur yang relatif mudah untuk diikuti. Namun, hal itu menipu, karena menghasilkan cerita yang kuat, terasa segar, memiliki suara yang unik, dan karakter yang menarik membutuhkan kreativitas dan waktu. Penting untuk diingat bahwa ide orisinal merupakan proposisi yang berisiko bagi pembeli, karena belum teruji. Meskipun mustahil untuk menilai keberhasilan suatu proyek di masa depan, ide dasarnya haruslah unik dan cukup menjanjikan agar pembeli bersedia mengambil risiko dan menginvestasikan sumber daya untuk mengembangkan dan memproduksinya.

Sebelum menghabiskan uang untuk sebuah properti, sebaiknya lakukan riset untuk memastikan bahwa konsep Anda memang memiliki pasar. Anda mungkin berpikir telah menemukan pahlawan super paling menarik sejak Spider-Man, tetapi mungkin ada properti serupa yang sedang dikembangkan, atau mungkin pahlawan super saat ini tidak populer. Oleh karena itu, riset pasar sangatlah penting. Satu studio mungkin hanya mencari karakter orisinal; studio lain, properti yang sudah ada; studio lain mungkin mencari materi prime-time. Lakukan riset terlebih dahulu dengan membiasakan diri dengan jenis acara yang telah diproduksi oleh setiap studio. Jika Anda memang berkesempatan berbicara dengan seseorang dan ide Anda tampaknya sesuai, bersiaplah untuk merangkum dan menyampaikan ide Anda hanya dalam beberapa kalimat, seperti yang dibahas nanti di bab ini. Tempatkan diri Anda pada posisi pembeli: ia harus mampu memahami cara memasarkan proyek sebelum mereka mau bergabung karena ini adalah bisnis dan mereka ingin melakukan investasi yang baik.

Produser harus cerdas dan hemat dalam menjalankan proses pengembangan dengan anggaran terbatas, serta memilih dengan bijak alokasi dana dan waktu saat mempersiapkan presentasi. Jika Anda yakin sudah memiliki cerita yang kuat, Anda mungkin tidak perlu mengeluarkan uang untuk membuat karya seni orisinal, melainkan mengandalkan berbagai referensi visual yang sudah ada.

Ingatlah selalu bahwa masa gestasi sebuah ide baru tidak memiliki jadwal atau jalur kesuksesan yang pasti. Yang konsisten adalah kebutuhan untuk terus-menerus mengerjakan dan mengolah ide tersebut, menemukan celah dan celahnya. Setiap tantangan selalu menghadirkan solusi dan ide baru yang biasanya dapat meningkatkan kualitas proyek. Jika proses pengembangan proyek Anda tidak berjalan sesuai rencana, jangan takut untuk membuang ide dan memulai lagi. Menunda ide dan menyimpannya untuk sementara waktu agar Anda dapat melihatnya dengan perspektif baru adalah cara yang efektif untuk mengevaluasi pekerjaan Anda. Sungguh menakjubkan betapa banyak masalah yang akan muncul dan solusi hebat apa yang terlintas di benak Anda ketika Anda memberi diri Anda kesempatan untuk menciptakan jarak yang sehat antara diri Anda dan proyek Anda.

3.2 MENENTUKAN FORMAT DAN TARGET AUDIENS

Setelah Anda mengidentifikasi properti, penting untuk menentukan format masa depannya. Apakah lebih cocok untuk serial, film layar lebar, episode web, gim, film pendek, atau mungkin aplikasi? Jika jawabannya "lebih dari satu opsi ini," itu kabar baik, tetapi untuk



memulai, Anda harus membuat keputusan berdasarkan pendekatan yang dapat dilakukan secara kreatif dan ekonomis. Memiliki jawaban yang jelas untuk pertanyaan ini sejak awal akan membantu Anda melanjutkan upaya pengembangan pitch Anda secara efisien, baik dari segi waktu maupun biaya.

Dalam ranah serial, target pasar audiens terdefinisi dengan baik dan niche, berdasarkan demografi penonton dan merek penyedia konten. Rentang usia penonton sering dibagi sebagai berikut:

- 0–3 Anak Usia Dini/Balita
- 3–5 Anak Prasekolah
- 5–8 Anak
- 9–12 Praremaja
- Remaja dan Dewasa 13+

Mempromosikan serial kepada pembeli non-jaringan biasanya lebih umum, antara materi prasekolah dan konten anak-anak yang ditujukan untuk anak usia lima hingga delapan tahun ke atas. Jika tidak jelas siapa penontonnya, Anda mungkin perlu mempertimbangkan kembali pilihan Anda atau menjadikannya prioritas utama selama pengembangan.

Audiens untuk film animasi umumnya jauh lebih luas. Tidak seperti televisi, target audiens untuk film yang dikembangkan oleh studio besar cenderung mencakup anak-anak dan orang dewasa, sebagaimana dibuktikan oleh kesuksesan film *Spider-Man: Into the Spider-Verse* atau film *Incredibles*. Serupa dengan film, proyek hiburan rumah juga dikembangkan untuk audiens yang luas, tetapi pangsa pasar terbesar cenderung anak-anak.

Meskipun studio besar cenderung mengembangkan film untuk pasar yang luas, film animasi juga dapat ditargetkan pada audiens yang lebih spesifik sambil memaksimalkan anggaran yang lebih rendah dan secara bijak mengarahkan upaya pemasaran ke segmen penonton yang diinginkan. Anime, misalnya, memiliki pengikut yang sangat kuat di kalangan remaja dan dewasa. Produser independen juga telah menemukan cara untuk memproduksi film-film niche dengan anggaran lebih rendah berkat outlet distribusi langsung dan kesuksesan di ajang penghargaan. Film-film seperti *The Red Turtle* (Gambar 3.5) dan *The Breadwinner* (Gambar 3.6) telah meraih kesuksesan kritis dengan anggaran yang jauh lebih rendah dibandingkan film-film rilis studio besar pada umumnya.

3.3 MENGIDENTIFIKASI PEMBELI

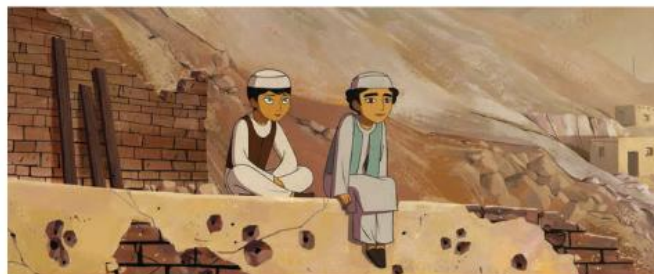
Ada dua jenis pembeli. Pertama adalah kelompok yang memiliki divisi distribusi, seperti penyedia layanan media, jaringan, perusahaan kabel, atau studio film. Biasanya, menjual properti Anda langsung ke salah satu outlet ini akan menguntungkan, karena distribusi dan dukungan tambahan (perizinan, pemasaran, dll.) sudah tersedia. Di sisi lain, tergantung pada properti dan latar belakang Anda, mungkin lebih masuk akal untuk menjual ide Anda ke rumah produksi independen dan bermitra dengan mereka agar properti Anda terjual. Meskipun perusahaan produksi independen pada akhirnya perlu menemukan distribusi, mereka mungkin memiliki kekuatan lain untuk ditawarkan.



Keuntungan bekerja sama dengan rumah produksi independen ada dua. Pertama, perusahaan semacam itu cenderung lebih mudah diakses. Kedua, mereka dapat memanfaatkan sumber daya dan pengalaman internal mereka untuk mengembangkan dan mempersiapkan proyek Anda untuk diajukan kepada pembeli yang ditargetkan. Bergantung pada ukuran dan reputasi perusahaan, perusahaan mungkin dapat menyediakan pembiayaan defisit, yaitu dana produksi yang digunakan untuk menambah biaya lisensi/produksi yang dibayarkan oleh pembeli. Rumah produksi independen juga mungkin lebih siap untuk mengubah properti menjadi waralaba. Mereka mungkin memiliki fasilitas animasi yang dapat memproduksi dan mengembangkan proyek tersebut, serta mengeksplorasi produk sampingan lainnya seperti permainan atau lini mainan.



Gambar 3.5
The Red Turtle.



Gambar 3.6
The Breadwinner.

Ada beberapa cara untuk menemukan calon pembeli, dan Anda harus melakukan riset untuk menemukan dan menargetkan mereka. Bacalah situs web dan publikasi berita industri (seperti *Hollywood Reporter*, *Variety*, *Deadline Hollywood*, dan *Cartoon Brew*, untuk menyebutkan beberapa di antaranya) yang mewawancarai dan menyoroti eksekutif kunci untuk mengetahui siapa saja dan apa yang mereka beli. Tergantung di mana pembeli bekerja baik itu penyedia layanan media, perusahaan produksi, studio, jaringan, atau perusahaan kabel, ia mungkin memiliki jabatan yang berbeda. Jabatan yang paling umum adalah eksekutif kreatif, eksekutif pengembangan, eksekutif saat ini, dan eksekutif pemrograman. Apa pun sebutannya, tanggung jawab keseluruhan pembeli umumnya sama.



Tujuan mereka adalah mengidentifikasi konsep-konsep baru dan unik untuk dikembangkan bagi perusahaan. Kesuksesan mereka bergantung pada keberhasilan proyek-proyek yang mendapatkan lampu hijau, diproduksi, dan yang terpenting menjadi hit. Oleh karena itu, sangat penting bagi mereka untuk mencari materi yang akan menjadi properti yang sangat dicari berikutnya yang ingin dilihat oleh audiens.

Beberapa studio membutuhkan animatik dan naskah yang sudah matang; yang lain lebih terbuka hanya untuk treatment dan karakter awal. Setiap eksekutif memiliki pendekatan personal mereka sendiri dalam menemukan dan mengembangkan properti, jadi pastikan untuk menyesuaikan presentasi Anda dengan kebutuhan mereka. Setelah sebuah proyek dipilih, tugas para eksekutif adalah membimbingnya melalui proses negosiasi, pengembangan, dan dalam kebanyakan kasus produksi.

Destinasi terkenal untuk pitching konten antara lain Kidscreen, MIPCOM, dan American Film Market. Meneliti peserta di acara-acara ini dan jenis konten yang mereka cari adalah langkah awal yang ideal: misalnya, pembeli mungkin secara khusus mencari materi tween yang netral gender dan inklusif. Melakukan riset awal dan menyeluruh memungkinkan Anda mengoptimalkan peluang untuk melakukan pitching kepada pembeli yang tepat.

Eksekutif Kreatif

Tanggung jawab yang diberikan kepada seorang eksekutif bervariasi dari satu studio ke studio lainnya, begitu pula jabatannya. Di beberapa studio, misalnya, eksekutif pengembangan dapat bekerja pada fase konseptual sebuah proyek dan tetap terlibat secara setara selama proses produksi, pascaproduksi, dan pengiriman akhir. Di tempat lain, ketika sebuah proyek telah selesai dikembangkan dan mendapatkan lampu hijau untuk produksi, seorang eksekutif lain mewarisi tanggung jawab proyek tersebut dari eksekutif pengembangan.

Di televisi, posisi ini umumnya disebut sebagai eksekutif saat ini. Dalam struktur seperti ini, setelah masa transisi singkat di mana eksekutif saat ini dan eksekutif pengembangan terlibat bersama, eksekutif saat ini mengambil alih acara tersebut. Sejak saat itu, ia mengelola kemajuan kreatifnya hingga selesainya produksi. Demi kesederhanaan dan kejelasan, kami menyebut orang kunci kreatif di pihak pembeli sebagai eksekutif kreatif.

Dalam hal jabatan, seseorang dengan jabatan eksekutif kreatif biasanya berada di posisi yang lebih junior dalam hierarki studio. Eksekutif junior ini mungkin adalah orang yang paling mudah diakses di antara staf pengembangan, karena tugasnya adalah menjadi penjaga gerbang saat menemukan dan memilah ide untuk dibagikan kepada anggota tim yang lebih senior. Saat Anda naik jabatan, ada seorang direktur, diikuti oleh seorang direktur senior (tergantung perusahaan), lalu wakil presiden, wakil presiden senior, dan seterusnya. Semakin tinggi jabatan seseorang, semakin besar tanggung jawab yang diembannya dalam hal wewenang untuk memilih proyek. Pada akhirnya, orang di posisi tertinggi dapat memutuskan berapa banyak dana yang dialokasikan untuk berbagai fase pengembangan dan juga apakah bermanfaat untuk menempatkan talenta tertentu pada proyek tersebut.

Semakin senior jabatannya, umumnya semakin sulit baginya untuk diakses kecuali, tentu saja, Anda sudah mapan di perusahaan tersebut. Dengan demikian, orang lain yang



umumnya mudah didekati adalah asisten eksekutif. Asisten biasanya merupakan orang yang baik untuk diajak berteman, karena ia dapat menjadi sumber informasi yang baik, mungkin memberi tahu Anda apa yang dicari eksekutif tersebut sekaligus mempertemukan Anda dengannya.

Peran utama eksekutif kreatif adalah mengidentifikasi properti yang dapat digarap perusahaan. Mereka menghabiskan waktu mereka untuk melihat semua jenis materi, termasuk contoh naskah, karya yang telah diterbitkan, dan konsep asli. Dalam pencarian bakat mereka yang meluas, mereka menghadiri festival film; bertemu dan membina hubungan dengan penulis, penerbit, dan agen; mengunjungi klub komedi; dan memantau postingan daring. Mereka perlu mengikuti perkembangan terkini, mampu mengenali tren yang akan datang, dan juga memiliki kepekaan waktu yang baik agar dapat segera mengambil ide sebelum ide tersebut diambil.

Selain mencari properti, eksekutif kreatif bertemu dengan produser, sutradara, dan kreator untuk menerima ide dan menemukan materi. Secara umum, memiliki kebijakan pintu terbuka memungkinkan eksekutif untuk mendengarkan banyak ide, sehingga meningkatkan kemungkinan menemukan ide yang sukses. Setelah menemukan sesuatu yang menarik, tugas eksekutif ini adalah menjual ide tersebut kepada atasannya, untuk pengembangan dan akhirnya untuk produksi. Orang yang mereka laporkan biasanya adalah kepala pemrograman studio individu yang memiliki kemampuan untuk membeli atau memberikan lampu hijau untuk sebuah proyek dan mengalokasikan dana yang diperlukan untuk mendukungnya.

Eksekutif kreatif dalam proyek Anda merupakan bagian integral dari proses dalam hal memperjuangkan proyek Anda. Tergantung pada tingkat senioritas mereka, mereka mungkin tidak dapat memberikan lampu hijau secara individual untuk proyek tersebut, tetapi jika mereka yakin akan hal itu, mereka memiliki kekuatan untuk menjaga proyek Anda tetap berjalan dengan menjualnya kepada individu-individu kunci di perusahaan mereka, sehingga memberikan peluang terbaik untuk diproduksi. Oleh karena itu, tugas Anda sebagai produser adalah memastikan antusiasme awal mereka terhadap cerita Anda terus berlanjut selama proses pengembangan yang panjang dan seringkali berliku.

Selama pengembangan, eksekutif kreatif sangat terlibat dalam menemukan dan merekrut tim inti untuk sebuah proyek, menyatukan sutradara, produser, artis, penulis, desainer produksi, dan direktur seni. Setelah proyek dalam produksi, eksekutif memantau kemajuan kreatifnya untuk memastikan bahwa ceritanya berhasil. Bergantung pada anggaran, jadwal, dan kesepakatan yang dibuat oleh produser, para eksekutif ini memiliki masukan di titik pemeriksaan kreatif utama selama proses terkait cerita, pengembangan karakter, dan arahan seni. Jika proyek Anda diproduksi, para eksekutif kreatif sering kali sangat terlibat dalam mempromosikannya baik secara internal di tingkat perusahaan maupun secara eksternal kepada publik, dengan demikian membantu mengamankan kesuksesannya. Menemukan cara untuk memberikan proyek tersebut sebanyak mungkin eksposur adalah kuncinya, tidak hanya demi pertunjukan, tetapi juga untuk masa depan eksekutif dan kariernya.



Eksekutif Produksi

Ketika sebuah proyek hampir disetujui, eksekutif produksi dilibatkan dalam proses untuk mengevaluasi biaya produksi. Tugas eksekutif produksi adalah menilai apakah tujuan kreatif yang disepakati untuk sebuah proyek dapat dicapai dalam parameter fiskal produksi. Dalam kebanyakan kasus, eksekutif produksi melapor ke posisi yang lebih tinggi yang disebut kepala produksi.

Eksekutif produksi bekerja sama erat dengan eksekutif kreatif dan produser untuk menyusun anggaran dan jadwal untuk proses pengembangan dan produksi. Setelah proyek mulai diproduksi, eksekutif produksi memantau perkembangannya, memastikan bahwa kebutuhan kreatif pembeli terpenuhi sekaligus memenuhi jadwal, anggaran, dan persyaratan pengiriman yang disepakati. Ketika sebuah produksi mengalami masalah seperti tertinggal dari jadwal, peran eksekutif produksi adalah memecahkan masalah tersebut, bekerja sama dengan tim produksi dan eksekutif kreatif untuk menemukan solusi dan mengembalikan proyek ke jalurnya.

3.4 MENGEMBANGKAN MATERI PITCH

Sangatlah penting untuk meneliti calon pembeli Anda dan menentukan dengan tepat jenis materi yang ingin mereka lihat. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, beberapa pembeli mungkin tertarik dengan konsep yang telah dikembangkan secara lengkap dengan naskah dan visual yang lengkap, sementara yang lain mungkin hanya ingin melihat premis dan beberapa desain kasar. Hal ini juga dapat bergantung pada profil proyek. Jika waralaba tersebut terkenal, pengembangan yang minimal atau bahkan tidak diperlukan sama sekali mungkin diperlukan untuk menjual proyek kepada distributor agar materi dapat dikembangkan sesuai dengan merek dan kebutuhan pasar mereka. Banyak pendekatan berbeda yang sama efektifnya; semuanya bergantung pada konsep Anda dan calon pembeli.

Saat mempersiapkan, ingatlah bahwa orang hanya dapat menyerap begitu banyak informasi sebelum Anda mulai kehilangan mereka; oleh karena itu, buatlah materi yang ringkas dan pesan yang jelas. Apa pun bentuk promosi yang Anda pilih, tiga elemen kunci yang harus dimiliki adalah:

- Konsep
- Karakter
- Cerita

Untuk sebuah serial, ada dua faktor utama yang harus disiapkan sejak awal: konsep yang jelas dan target audiens yang pasti. Anda harus dapat menjelaskan inti dari serial tersebut dalam logline, yang berarti satu atau dua kalimat. Pastikan Anda dapat mengomunikasikan apa yang membedakan acara ini dari semua acara lain di pasaran. Anda juga harus menyiapkan beberapa cerita menarik untuk menggambarkan bahwa properti tersebut memiliki kehidupan di luar episode pilot (episode pertama suatu serial) dan bahwa ada alasan mengapa penonton memilih acara ini dibandingkan pilihan lain. Dalam kebanyakan kasus, jika itu adalah properti prime-time asli, sebaiknya siapkan naskah pilot. Perlu diingat bahwa jika jaringan melanjutkan



dengan memilih properti tersebut, kemungkinan besar mereka akan mengembangkan materi lebih lanjut untuk membentuk proyek bagi audiens spesifiknya.

Untuk properti berdurasi panjang seperti film layar lebar, Anda harus dapat membawa pembeli melalui alur cerita utama dan tema-tema menggunakan struktur klasik awal, tengah, dan akhir, menyajikannya secara ringkas dan menarik yang akan memikat audiens Anda. Perkenalkan karakter utama dan beberapa karakter pendukung saat Anda bertemu mereka dalam proses promosi cerita, alih-alih di awal. Bersiaplah untuk menjelaskan subplot ketika pertanyaan muncul, tetapi jangan mencoba memasukkannya ke dalam presentasi cerita utama, karena Anda ingin ceritanya sejelas mungkin. Jika properti mengharuskannya, uraikan aturan mainnya: misalnya, apakah manusia dan hewan berinteraksi? Tentukan target audiens dan jelaskan nadanya menggunakan kerangka acuan seperti film lain atau cerita terkenal. Karya seni bisa sangat membantu untuk presentasi film.

Beberapa pengaturan berkualitas yang dipilih dengan cermat yang menggambarkan karakter di dunia mereka memungkinkan pembeli untuk melihat sekilas dunia yang Anda ciptakan. Anda dapat mengembangkan karakter Anda dengan memilih beberapa aktor yang mungkin dipertimbangkan untuk mengisi suara; namun, lakukan ini dengan hati-hati dan hanya jika proyek tersebut membutuhkannya. Jika seorang komposer sudah terlibat (meskipun ini sama sekali tidak wajib), sediakan demo. Ada baiknya untuk memiliki sinopsis singkat yang hanya berisi ketukan cerita utama yang siap untuk ditinggalkan atau dikirim sebagai tindak lanjut.

Sebelum melakukan presentasi, jangan merasa bahwa Anda perlu memiliki mitra tambahan seperti pemasaran. Aspek proses ini biasanya ditangani nanti, dan tidak vital bagi keberhasilan pitch. Bahkan, jika potensi pemasaran proyek didekati sebagai fokus dalam pitch Anda, hal itu dapat mengganggu pembeli. Namun, jika properti tersebut memiliki peluang transmedia (berbagai format yang secara alami cocok untuk karakter seperti aplikasi, gim, dll.) selain format yang Anda tawarkan, Anda harus siap untuk mempertimbangkan semua opsi.

Tergantung pada pembelinya, memiliki mitra bisnis dapat membantu, tetapi pada tahap ini, tujuan utamanya adalah menjual ide tersebut berdasarkan keunggulannya sendiri. Bagi para eksekutif film layar lebar, konsep cerita yang kuat dan sesuai dengan mandat studio mereka kemungkinan besar akan menjadi yang terbaik. Jika semua hal ini berjalan lancar, dan presentasi tersebut sesuai dengan pertanyaan mereka, seorang eksekutif akan ingin melanjutkan proyek tersebut.

Pitching

Sebelum memulai pitch, latih presentasi Anda. Kesan pertama itu penting, jadi sangat penting untuk tampil sebaik dan seprofesional mungkin. Singkat adalah yang terbaik. Mempersiapkan "elevator pitch" (yang secara harfiah hanya beberapa baris penjelasan yang hanya membutuhkan waktu sekitar satu menit) memungkinkan Anda untuk berfokus pada detail penting dan paling menarik dari konsep Anda. Dari dasar itu, Anda dapat mengembangkan pitch yang sedikit lebih detail, yaitu sepuluh menit atau kurang untuk seri, dan 10–15 menit untuk fitur tidak lebih! Dalam kedua kasus tersebut, merupakan teknik yang



baik untuk menghasilkan satu kalimat yang menentukan nada pitch dan memberikan konteks bagi audiens Anda. Kalimat ini bisa sesederhana merujuk pada film terkenal atau kombinasi ide yang serupa dengan proyek Anda.

Jika Anda memiliki mitra kreatif, putuskan siapa yang akan menangani apa selama pertemuan Anda. Evaluasi kekuatan dan kelemahan kemitraan tersebut. Kekuatan Anda mungkin terletak pada menggambar dan kekuatan mitra Anda dalam menjual cerita. Lakukan latihan, saling mendukung alih-alih saling menekan selama presentasi.

Saat melakukan pitching, usahakan untuk tetap sealam mungkin. Analisis respons audiens Anda dan cobalah untuk memenuhi kebutuhan mereka alih-alih mengarahkan pitching ke arah yang sesuai untuk Anda. Sekali lagi, sampaikan dengan singkat dan langsung ke intinya jangan buang waktu. Ringkaslah apa yang Anda tawarkan dan sampaikan konsepnya hanya dalam beberapa kalimat.

Perlu diketahui bahwa beberapa studio mungkin mengharuskan Anda menandatangani perjanjian pelepasan pengajuan sebelum pitching Anda. Tujuannya adalah untuk memperjelas posisi studio yang tidak memiliki kewajiban apa pun kepada produser berdasarkan hasil pitching, bahkan membebaskan perusahaan dari tanggung jawab jika studio mengembangkan proyek berdasarkan ide-ide yang serupa dengan yang diajukan. Pelepasan ini biasanya diwajibkan bagi mereka yang memiliki ide orisinal dan belum mapan di industri ini. Namun, dalam beberapa kasus, bahkan produser yang paling mapan pun akan diwajibkan untuk menandatangani salah satu perjanjian ini sebelum ia diizinkan untuk mengajukan ide.

Pasca Pitch

Setelah pitch, biasanya butuh waktu untuk mendapatkan respons. Para eksekutif kreatif memiliki banyak proyek yang harus diselesaikan setiap minggu. Akibatnya, hampir mustahil bagi mereka untuk membalas setiap proyek tepat waktu. Kecuali Anda bertemu dengan orang yang dapat memberikan lampu hijau untuk memilih properti, eksekutif kreatif tersebut tetap perlu menjualnya kepada atasannya, yang mungkin ingin Anda mengajukan kembali properti tersebut langsung kepada mereka. Mereka mungkin juga meminta Anda untuk mengirimkan lebih banyak materi. Setelah pitch, kesabaran sangatlah penting. Anda sebaiknya menunggu setidaknya 4 minggu sebelum menerima kabar.

Jika proyek Anda bukan untuk eksekutif ini, terima penolakan dengan lapang dada. Anda ingin meninggalkan kesan yang baik kepada eksekutif Anda agar ia ingin bertemu Anda lagi, di pekerjaan ini atau berikutnya, karena para eksekutif cenderung sering berpindah-pindah (konon, rata-rata rentang karier seorang eksekutif kreatif di studio tertentu adalah satu setengah hingga tiga tahun). Jika Anda ingin menjalin hubungan jangka panjang, kemungkinan besar Anda akan bertemu dengannya berkali-kali di studio yang berbeda.

Jika Anda mendapatkan respons positif, Anda seharusnya sangat senang, karena Anda selangkah lebih dekat ke proses pengembangan mendalam yang menyenangkan. Namun, pertama-tama Anda perlu membuat kesepakatan dengan mitra kreatif baru Anda.



Pitch Perfect

Oleh Lisa O'Brien

Wakil Presiden, NBC Universal Kids

Sebelumnya, Co-Creator, PBS Kids Sprout dan Produser Eksekutif, The Jim Henson Company

Sebagai seorang eksekutif televisi, saya telah mendengar ribuan presentasi selama bertahun-tahun. Beberapa berkesan, tetapi sayangnya, banyak yang tidak. Meskipun tidak ada panduan pasti untuk presentasi yang bagus, berikut beberapa petunjuk yang mungkin dapat membantu Anda tampil efektif di ruangan.

Definisi Pitch:

Kualitas suara yang dipengaruhi oleh laju getaran yang dihasilkannya.

Kenali Pembeli Anda—Pertama dan terpenting, Anda harus benar-benar yakin dengan materi iklan yang Anda tawarkan kepada pembeli, dan bahwa materi tersebut sesuai dengan merek mereka. Oleh karena itu, sebelum melakukan pitch dengan pembeli, sangat penting untuk meneliti kebutuhan perusahaan yang Anda tawarkan dan jangan memaksakan ide Anda agar sesuai dengan mandat mereka. Jika konsep Anda tidak sesuai dengan parameter mereka, carilah pembeli lain jangan buang waktu mereka. Jika Anda datang ke pertemuan pitch tanpa mengetahui merek mereka, hal itu akan membuat mereka kesal dan Anda mungkin tidak akan diminta untuk kembali.

Bersikap Autentik—Kesalahan umum lainnya adalah ketika seorang kreator terburu-buru menggunakan hal "terbaru/terhebat" untuk menjelaskan ide mereka. Saya telah mendengar klise "ini (masukkan film box office terbaru yang sukses) bertemu (dengan konsep lain yang layak dibicarakan)" berkali-kali, dan meskipun itu mungkin membantu memvisualisasikan keseluruhan nada sebuah ide, bagi saya, itu tidak terasa autentik. Ide dan konsep terbaik datang dari tempat yang benar. Pada akhirnya, Anda harus menjadi orang yang paling percaya pada ide Anda.

Menjual Gairah Anda—Saat Anda melakukan pitching, Anda sebenarnya sedang mempromosikan diri Anda sendiri ke ruangan. Gairah dan komitmen adalah kunci untuk pitching yang hebat, dan menjual diri Anda adalah yang terpenting. Akan sangat membantu jika Anda bertanya pada diri sendiri pertanyaan-pertanyaan seperti Apa yang benar-benar ingin Anda ekspresikan dan mengapa? Mengapa proyek ini begitu penting bagi Anda? Apa yang Anda bayangkan akan menjadi dampak keseluruhan bagi audiens yang menikmati konten tersebut setelah diproduksi? Ketika Anda peduli dengan apa yang Anda tawarkan, antusiasme Anda menular. Karena itu, Anda ingin meninggalkan kesan yang menyeluruh dan abadi. Orang yang Anda tawarkan, jika tertarik, selanjutnya harus menjual bukan hanya konsep Anda, tetapi juga Anda, sang kreator, kepada atasan mereka. Oleh karena itu, Anda harus menanamkan keyakinan bahwa Anda memiliki kemampuan untuk memimpin tim menuju produksi yang lancar dan sukses serta terhubung dengan audiens yang dituju.

Jangan Berasumsi—Komunikasi dan koneksi adalah dua hal penting yang perlu diingat ketika Anda memasuki ruangan untuk berbagi ide. Anda mungkin sudah lama mengenal



konsep ini dan memahaminya luar dalam; namun, calon pembeli baru pertama kali mendengarnya, jadi pastikan presentasi Anda jelas dan ringkas. Jangan berasumsi bahwa mereka sepaham dengan Anda. Kemungkinan besar, mereka baru saja keluar dari rapat anggaran atau hukum yang menegangkan dan memiliki beberapa masalah yang muncul di produksi lain ketika Anda datang untuk presentasi. Jika mereka tampak terganggu, itu memang karena mereka memang terganggu. Jangan tersinggung, dan bersikaplah sopan serta hargai waktu yang mereka luangkan untuk mendengarkan materi kreatif Anda.

Bersiaplah—Tidak ada yang berjalan persis seperti yang Anda antisipasi, jadi pastikan Anda telah memikirkan semuanya sebelumnya. Misalnya, mungkin akan membantu jika Anda memiliki ikhtisar/rencana singkat untuk presentasi Anda jika waktu Anda dipersingkat! Jika ini pertama kalinya Anda bertemu dengan eksekutif tersebut, persiapkan diri Anda dengan sedikit pengetahuan tentang mereka dan latar belakang mereka: ini adalah titik awal yang baik untuk koneksi langsung. Anda juga harus merencanakan untuk meluangkan waktu di awal untuk memberikan gambaran singkat tentang diri Anda dan apa yang menjadi perhatian perusahaan produksi Anda dari sudut pandang konten. Bagikan ikhtisar singkat tentang apa yang telah Anda lakukan di masa lalu dan apa tujuan kreatif Anda untuk waktu dekat. Jenis informasi ini memungkinkan mereka untuk mengingat Anda untuk proyek-proyek lain, bahkan jika konsep yang Anda ajukan belum tepat untuk mereka saat ini.

Undang Kelompok Kecil—Saya sarankan Anda membawa sesedikit mungkin orang ke dalam rapat untuk melakukan presentasi. Sering kali, eksekutif hanya ingin mendengar inti dari ide Anda dan akan segera tahu apakah ide tersebut memenuhi kebutuhan yang mereka cari saat itu. Ketika ada banyak orang di ruangan yang harus ditemui dan diperkenalkan, hal itu dapat menyita waktu berharga untuk terhubung dengan inti konsep Anda.

Pitch Itu Sendiri—Salah satu dilema terbesar yang dihadapi kreator adalah bagaimana menjual ide ketika Anda belum memiliki produk jadi. Membuat pitch yang luar biasa merupakan sebuah bentuk seni tersendiri. Saya sarankan Anda membagikan versi singkatnya di ruangan tersebut dan mengirimkan lebih banyak materi sebagai tindak lanjut jika ada yang berminat. Saring konsep tersebut menjadi poin-poin utamanya: apa ikhtisar dua atau tiga barisnya? Apa genrenya? Siapa audiens Anda? Siapa tokoh utamanya? Jenis cerita apa yang ingin Anda sampaikan? Mengapa ini relevan dengan audiens yang dituju?

Menjual Gaya—Visual memang penting, namun, sering kali Anda mungkin tidak memiliki kemewahan untuk menciptakan karya seni akhir, dan itu tidak masalah. Jika idenya cukup kuat, ide tersebut akan berdiri sendiri. Salah satu alat yang bisa Anda pertimbangkan untuk membantu menyampaikan konsep Anda adalah buku suasana hati. Di sinilah Anda mengumpulkan karya seni dan gambar yang "terinspirasi oleh" untuk membantu menjual cerita ide Anda.

Baca Suasana Ruangan—Bersikaplah fleksibel di ruangan tersebut. Dengarkan arahan dari eksekutif yang Anda ajak bicara. Jika mereka tampak tidak tertarik, mungkin karena ada hal lain yang sedang mereka bahas, atau mungkin juga merupakan tanda bahwa mereka tidak mengikuti atau terhubung dengan presentasi Anda. Jika Anda merasa eksekutif tersebut



tampak acuh tak acuh, pelan-pelan dan luangkan waktu untuk bertanya jika ada pertanyaan.

Miliki Rencana Cadangan Presentasi—Ingatlah bahwa teknologi tidak selalu menjadi teman Anda. Anda mungkin datang dengan niat menampilkan presentasi yang dirancang dengan indah di layar lebar dengan suara stereo penuh; namun, tidak ada jaminan bahwa teknologi di ruangan tersebut akan mendukung, dan seringkali tidak. Bersiaplah dengan selalu memiliki "rencana cadangan" seperti mengunduh presentasi di iPad terlebih dahulu, atau menggunakan cara lama dengan salinan cetak konsep Anda.

Penerimaan yang Anggun—Jika Anda diberi tahu di ruangan bahwa konsep tersebut bukanlah yang dicari pembeli, terimalah dengan lapang dada dan jangan tersinggung. Gunakan waktu untuk mendapatkan lebih banyak informasi tentang apa yang mereka cari dan tanyakan apakah Anda bisa memberikan sesuatu yang mungkin lebih sesuai.

Tindak Lanjut—Terlepas dari bagaimana menurut Anda presentasi tersebut berjalan, sebaiknya tindak lanjuti dengan catatan yang sopan. Jika ada minat yang diungkapkan di ruangan, tanyakan tentang cara terbaik untuk melanjutkan ke langkah berikutnya: apakah mereka membutuhkan lebih banyak materi? Haruskah Anda melakukan penyesuaian terhadap apa yang telah Anda sampaikan? Apa lagi yang bisa Anda sampaikan kepada mereka untuk membantu menciptakan kesan terbaik?

Refleksi—Jangan selalu menganggap penolakan di ruangan sebagai penolakan mutlak dan definitif. Ada pengalaman yang saya alami beberapa tahun yang lalu ketika saya menerima presentasi yang sangat membingungkan. Terlalu banyak lapisan, dan terlalu rumit untuk target audiensnya, yaitu anak-anak prasekolah. Saya menolaknya di ruangan. Para kreator merasa belum mengomunikasikan ide dengan baik kepada kami dan kembali menyederhanakan serta mengidentifikasi hal-hal istimewa dari konsep mereka. Alih-alih menyerah, mereka mengambil langkah ekstra dan membuat uji coba kasar tentang bagaimana mereka membayangkan karakter-karakter utama (alien kecil) akan terlihat, bergerak, dan berinteraksi. Semua orang jatuh cinta dengan uji coba tersebut dan proyek tersebut mendapatkan lampu hijau untuk dikembangkan. Kami baru-baru ini melanjutkan serial ini untuk musim ketiga.

Melamar adalah sebuah bentuk seni, dan dengan latihan akan menjadi lebih mudah. Ingatlah bahwa tujuan pembeli adalah menemukan materi yang luar biasa yang sesuai dengan kebutuhan mereka, dan tidak ada yang lebih menarik daripada ketika seorang penjual datang dengan ide yang hebat. Eksekutif hadir untuk mendukung upaya Anda, dan mereka ingin Anda memiliki presentasi yang sukses. Dan meskipun tidak ada presentasi yang akan "sempurna", panduan ini akan membantu Anda menavigasi di jalan menuju kesempurnaan.

3.5 MEMPEKERJAKAN PERWAKILAN

Sebisa mungkin, akan lebih menguntungkan jika Anda memiliki pengacara atau agen di tim Anda saat mempresentasikan proyek. Sebagai kebijakan perusahaan, beberapa eksekutif



bahkan mungkin tidak akan bertemu dengan Anda atau meninjau properti kecuali Anda memiliki perwakilan. Para eksekutif lebih suka jika kreator dan/atau produser terhubung dengan pengacara atau agen karena sejumlah alasan. Adanya hubungan ini membantu menghindari potensi kesalahpahaman ketika proyek serupa disetujui atau sedang dikembangkan. Jika eksekutif memutuskan untuk memberikan opsi properti tersebut, Anda akan dapat segera membuat kesepakatan. Dalam kasus agen, ini juga menunjukkan bahwa materi Anda telah ditinjau oleh seorang profesional industri yang yakin bahwa materi tersebut dikembangkan dengan tepat dan siap untuk diajukan.

Jika Anda belum memiliki perwakilan, cara terbaik untuk menemukan pengacara atau agen adalah melalui rekomendasi. Bicaralah dengan artis atau produser lain yang dapat mengarahkan Anda ke arah yang benar. Untuk memastikan bahwa Anda mempekerjakan orang yang tepat, pertimbangkan untuk mewawancarai beberapa orang. Agen atau pengacara Anda pada akhirnya adalah cerminan diri Anda dan gaya Anda. Karena mereka mewakili Anda di hadapan orang-orang yang akan bekerja sama dengan Anda, Anda ingin memastikan hubungan tersebut solid saat proyek mulai dikembangkan. Pertanyaan umum yang perlu diajukan kepada calon perwakilan meliputi:

- ✓ Sudah berapa lama Anda berkecimpung di bisnis ini?
- ✓ Apa filosofi bisnis Anda?
- ✓ Apa gaya negosiasi Anda?
- ✓ Bisakah Anda memberikan saya daftar klien?
- ✓ Berapa tarif Anda?
- ✓ Apa metode pembayaran Anda?

Anda perlu menetapkan ketentuan hubungan Anda dengan perwakilan Anda sebelum melanjutkan negosiasi proyek. Sebagai aturan praktis, agen mengambil 10% dari biaya yang mereka negosiasikan, dan pengacara hiburan dibayar per jam mulai dari \$400 hingga \$900 per jam. Keuntungan menyewa pengacara yang dibayar per jam adalah setelah Anda membayar biaya, tidak ada biaya tambahan. Beberapa pengacara akan mengenakan biaya tetap untuk menegosiasikan kontrak; Namun, sebagian besar lebih suka bekerja berdasarkan persentase, yang biasanya setara dengan 5% dari keseluruhan transaksi Anda. Dalam hal ini, pembayaran pengacara serupa dengan agen yang berhak atas persentase keuntungan di balik layar (backend adalah persentase keuntungan yang Anda terima dari barang-barang seperti penjualan domestik dan internasional, proyek spin-off, dan penjualan).

Keuntungan dari jenis kontrak ini adalah karena agen atau pengacara Anda berbagi keuntungan finansial dengan Anda, ia sangat termotivasi untuk memberikan Anda kesepakatan terbaik. Selain itu, jika Anda menyewa agen, Anda tidak perlu membayar biaya apa pun hingga pembeli membayar Anda. Keuntungan lain bekerja dengan agen adalah ia dapat berperan penting dalam menemukan peluang baru bagi Anda karena para eksekutif menghubungi agen ketika mencari bakat. Saat memilih agensi atau pengacara, pertimbangkan juga pro dan kontra dari seberapa besar kumpulan bakat yang mereka layani. Jika Anda baru



dalam bisnis ini, terkadang lebih masuk akal untuk mencari perwakilan dengan klien yang lebih sedikit agar Anda tidak tersesat dalam kerumunan.

3.6 MEMASUKI NEGOSIASI

Kesabaran sangat penting saat memasuki proses negosiasi. Setelah semua pihak sepakat bahwa mereka tertarik untuk mengembangkan properti bersama, proses selanjutnya adalah "urusan bisnis", di mana para pengacara menyusun poin-poin kesepakatan untuk opsi properti. Negosiasi ini rata-rata memakan waktu tiga hingga sembilan bulan sebelum semua pihak mencapai kesepakatan dan kontrak difinalisasi. Pengecualian untuk aturan ini adalah jika proyek berada di "jalur cepat" dan seseorang yang berada di posisi pengambil keputusan cukup tertarik untuk menjadikannya prioritas utama.

Banyak langkah yang dilakukan secara internal (artinya di tempat usaha pembeli) agar semua pihak menyetujui biaya yang terlibat dalam pengembangan dan produksi properti serta jenis kesepakatan yang berlaku. Setelah pertemuan internal berlangsung, petugas urusan bisnis pembeli akan mengajukan penawaran kepada perwakilan Anda. Setelah penawaran diajukan, Anda dan perwakilan Anda bertanggung jawab untuk menolak proposal tersebut. Untuk melakukan ini, Anda perlu memikirkan apa yang penting bagi Anda dalam kesepakatan tersebut dan apa yang tidak. Setelah membahas hal ini dengan perwakilan Anda, ia akan kembali kepada pembeli dengan penawaran balik. Proses negosiasi bolak-balik ini berlanjut hingga semua pihak menyetujui persyaratan yang memuaskan.

Kontrak jangka pendek dinegosiasikan terlebih dahulu, kemudian kontrak jangka panjang disusun. Kontrak jangka pendek biasanya menguraikan poin-poin utama kesepakatan, termasuk:

- Biaya opsi
- Kompensasi
- Layanan yang akan diberikan (misalnya, produksi, penulisan naskah, dan sebagainya)
- Jangka waktu (lamanya periode opsi, atau berapa lama proyek dapat disimpan di studio sebelum disetujui atau diserahkan kembali kepada produser)
- Persentase backend
- Kredit dan penempatan
- Hak kepemilikan untuk menyimpan dan/atau menjual
- Harga pembelian proyek setelah produksi dimulai
- Opsi dan hak Transmedia (jika berlaku)

Kontrak jangka panjang adalah dokumen hukum terperinci yang mencakup semua ketentuan material yang dinegosiasikan dalam kontrak jangka pendek, serta ketentuan-ketentuan yang standar dan lazim dalam industri. Ketentuan-ketentuan ini mencakup representasi dan jaminan, pemutusan kontrak, ganti rugi, dan keadaan kahar, misalnya. Dalam kebanyakan kasus, ketentuan-ketentuan ini tidak dapat dinegosiasikan. Definisi backend studio biasanya dilampirkan sebagai rider pada formulir panjang. Rider jenis ini merupakan kontrak tambahan



yang mendefinisikan semua detail rumit mengenai proses perhitungan yang akan dilakukan studio sebelum pembagian keuntungan dari proyek yang berhasil.

Dokumen ini biasanya cukup panjang dan biasanya tidak ditulis dengan cara yang mudah dinegosiasikan atau dipahami. Kecuali Anda memiliki sumber daya yang cukup, Anda perlu menentukan apakah akan mengeluarkan uang untuk meminta seseorang meninjau materi ini. Anda juga perlu menilai apakah Anda memiliki pengaruh dalam hal nilai pribadi atau properti Anda yang dipersepsikan untuk mengubah definisi yang diberikan oleh studio dengan cara yang akan menguntungkan Anda secara fiskal dan mengimbangi investasi untuk melakukan hal ini.

Saat menegosiasikan kesepakatan, bersikaplah realistis dalam ekspektasi Anda. Anda mungkin tidak akan mendapatkan semua yang Anda inginkan. Negosiasi membutuhkan kompromi. Perwakilan Anda harus dapat memberikan harga pasar terkini sebagai acuan. Dengan mempertimbangkan secara menyeluruh semua opsi yang ditawarkan, Anda seharusnya dapat membuat keputusan yang tepat saat menjalani proses ini. Berbagai faktor termasuk pengalaman Anda, kebijakan pembeli, praktik negosiasi standar, dan preseden studio dapat membuat hasil akhir agak di luar kendali Anda. Sangat penting bagi Anda untuk merasa cukup puas dengan kesepakatan tersebut sehingga Anda dapat bekerja dengan antusias dalam pengembangan proyek. Namun, cobalah untuk bersikap fleksibel, dan ketika Anda menyerah pada suatu hal, lupakan saja dan lanjutkan. Penting untuk menjaga hubungan dan menjaga niat baik tetap utuh di pihak pembeli Anda. Lagipula, setelah negosiasi selesai, Anda akan bekerja sama dalam tim yang sama. Setelah perjanjian ditandatangani, pengembangan dapat dimulai.



BAB 4

TIM INTI

4.1 TINJAUAN UMUM TIM INTI

Saat Anda mengambil langkah pertama untuk meluncurkan proyek animasi, sejumlah staf terpilih perlu dibentuk sebelum produksi dimulai. Kelompok inti inilah yang kami sebut tim inti. Dalam kebanyakan kasus, produser adalah orang utama, yang menyusun tim ini berdasarkan kebutuhan kreatif dan parameter keuangan proyek. Pembentukan tim inti biasanya dimulai selama fase pengembangan dengan kelompok kreatif awal yang dapat berupa pekerja lepas atau penuh waktu tergantung pada anggaran, yang meliputi:

- Produser
- Sutradara
- Penulis
- Pencipta/pencipta konsep (jika ada)
- Seniman pengembangan visual

Skala produksi menentukan ukuran dan konfigurasi tim inti. Di satu sisi spektrum, ketika sumber daya terbatas seperti dalam film pendek independen, sutradara, produser, dan artis mungkin merupakan orang yang sama yang memimpin semua aspek proyek. Di sisi lain, film layar lebar di studio besar mungkin memiliki personel khusus yang didedikasikan untuk setiap departemen. Apa pun situasinya, keberadaan fungsi-fungsi pendukung ini menjadi penting seiring dengan semakin mantapnya proses pengembangan.

4.2 PERAN SUTRADARA

Sutradara adalah pendongeng utama dalam sebuah proyek. Ia bertanggung jawab untuk memfasilitasi visi kreatif proyek tersebut. Ukuran proyek dapat sangat memengaruhi wewenang sutradara. Pada produksi yang lebih kecil, ia mungkin bertanggung jawab atas penceritaan hanya dengan membuat storyboard. Sutradara juga memandu gaya animasi. Film layar lebar biasanya memiliki dua sutradara yang menjadi ko-pilot berdasarkan bidang keahlian mereka sehingga beban berat berupa handout, ulasan, catatan, dan persetujuan dapat dikelola dengan lebih efisien.

Dalam posisi ini, sutradara harus mampu mengomunikasikan pemikirannya secara efektif dan memastikan bahwa anggota artistik dan administratif utama tim produksi memahami visi keseluruhan. Terlepas dari anggaran dan cakupan produksi, sutradara harus selalu mempertimbangkan tujuan kreatifnya sejalan dengan parameter keuangan proyek. Biasanya, hanya seorang sutradara yang paling tepat digambarkan sebagai seorang auteur (seniman dengan karya-karya yang telah mapan dan sukses secara kritis) yang dapat secara khusus mengejar visi pribadinya: kecuali ia mendanai proyek tersebut sepenuhnya, tingkat kendali seperti ini oleh seorang sutradara jarang terjadi. Lebih umum, dan terutama dalam



sebuah serial, sutradara memfasilitasi visi kreatif agar disetujui oleh showrunner dan eksekutif studio. Dalam serial dengan episode-episode yang tumpang tindih dalam produksi, merupakan praktik standar untuk mempekerjakan beberapa sutradara yang melapor kepada seorang direktur pengawas. Di beberapa studio, posisi yang sama ini disebut sebagai produser pengawas, meskipun sepenuhnya berfokus pada konten kreatif.

Sutradara dan produser berkolaborasi dengan tim rekrutmen untuk memilih artis. Setelah direkrut, sutradara berperan sebagai "pied piper" saat ia membimbing para artis ini ke dunia imajiner baru ini. Ia memilih seniman sesuai dengan kekuatan spesifik mereka, membagikan tugas, meninjau karya mereka, dan memberikan umpan balik yang konsisten selama proses pengembangan.

Salah satu prioritas utama sutradara adalah meminta tim pengembangan visual menyusun panduan gaya yang paling menggambarkan tampilan proyek. Pada proyek film layar lebar, sutradara umumnya bekerja sama dengan desainer produksi atau direktur seni dalam mengembangkan dan mendesain panduan gaya, dan tim ini mengawasi seniman pengembangan visual. Biasanya, pertama-tama ada fase eksplorasi, dan para seniman diberi kebebasan kreatif sebanyak mungkin. Proses ini memungkinkan sutradara untuk memeriksa beragam pilihan visual yang memungkinkan dan, dengan masukan dan persetujuan akhir dari produser eksekutif dan/atau pembeli, untuk memilih tampilan yang paling sesuai dengan konten cerita sambil tetap menghormati anggaran dan jadwal produksi.

Seiring gaya yang semakin mantap, sutradara akan memberikan catatan yang lebih spesifik untuk menyempurnakan tampilan proyek. Selama praproduksi, tugas sutradara adalah memberikan kritik yang membangun dan memberikan catatan pada semua elemen visual yang dirancang, serta pada storyboard. Umpan balik kepada para seniman dapat berupa verbal maupun visual. Beberapa sutradara dapat berkomunikasi lebih jelas dengan menggambar atau mengoreksi sketsa.

Setelah proyek siap diproduksi, sutradara bertanggung jawab untuk memberikan tugas, baik secara langsung maupun melalui supervisor departemen. Selain itu, ia meninjau dan menyetujui semua karya seni. Selama proses casting dan perekaman proyek, sutradara terlibat dalam semua langkah proses, termasuk memilih dan merekam aktor bersama dengan masukan dari eksekutif kreatif/pembeli.

Tergantung pada pengalaman dan tingkat kenyamanan sutradara, ia dapat mengarahkan pengisi suara sendiri, atau dapat memilih untuk bekerja sama dengan pengarah suara. Dalam hal musik, sutradara dan komposer berkolaborasi untuk mengeksplorasi tema dan memilih gaya. Sepanjang pascaproduksi, sutradara terus memimpin tim dengan mengartikulasikan visi keseluruhan proyek kepada anggota staf seperti perancang suara, penyunting dialog, dan pewarna.

Sutradara terbaik mampu dengan mudah menggabungkan dua dunia kata dan gambar yang sangat berbeda. Seorang sutradara ideal sangat kreatif, fasih, banyak akal, dan mampu memimpin tim artistiknya melalui suka duka produksi. Aset terpenting bagi seorang sutradara adalah mengetahui apa yang ia cari dan mampu mengomunikasikan visi tersebut kepada kru.



Seniman akan berkembang pesat ketika bekerja dengan seorang pemimpin yang mampu memilih penugasan artistik dengan tepat dan dapat menggali karya terbaik mereka melalui kritik yang mendalam. Idealnya, ia harus menjadi sumber inspirasi yang konstan bagi tim produksi.

Mengingat sutradara merupakan bagian intrinsik dari setiap langkah proses, ia harus direkrut sedini mungkin dan memiliki masukan tentang naskah, arahan seni, pemilihan anggota tim, jadwal, dan anggaran. Jika terdapat keterbatasan anggaran untuk merekrut sutradara penuh waktu sejak awal, seseorang dapat berkreasi dan menemukan cara untuk menciptakan peran konsultan guna menekan biaya. Dengan melibatkan sutradara sejak awal, mereka dapat menentukan cara menyampaikan cerita sekaligus mendapatkan animasi berkualitas tinggi berdasarkan gaya dan ketentuan finansial produksi. Meskipun proyek film layar lebar umumnya merekrut sutradara selama tahap pengembangan, seringkali sutradara episode serial diberikan naskah final dan harus segera memulai produksi. Biasanya, keterbatasan waktu dan anggaran hanya menyisakan sedikit ruang bagi sutradara episode untuk mengembangkan proyek lebih lanjut.

Pada produksi serial, ketika produser eksekutif bertanggung jawab, peran sutradara tidak seluas yang dijelaskan sebelumnya. Dalam alur kerja ini, tugas sutradara adalah memastikan bahwa visi kreatif produser eksekutif dipahami, dan tim artistik praproduksi menindaklanjutinya. Sutradara mengawasi para seniman dan meninjau semua tahap kreatif, memberikan masukan, dan mengimplementasikan catatan eksekutif kreatif di sepanjang proses praproduksi. Mereka mungkin terlibat atau tidak dalam produksi dan pascaproduksi, yang dapat ditangani langsung oleh produser eksekutif atau direktur pengawas jika ada beberapa direktur.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, proyek film animasi paling sering dipimpin oleh dua sutradara karena banyaknya pekerjaan. Struktur ini biasanya disusun untuk mempercepat proses produksi dan dapat dipraktikkan dengan beberapa cara. Salah satu sistemnya adalah dengan membagi urutan adegan di antara para sutradara. Pendekatan lain adalah dengan menugaskan departemen yang berbeda kepada setiap sutradara berdasarkan kekuatannya, misalnya, langkah awal seperti penyutradaraan cerita/seni dan desain/editorial atau langkah akhir seperti animasi melalui pengomposisian.

Sistem lain yang umum dipraktikkan adalah membagi urutan adegan di antara empat atau lima sutradara yang terutama berfokus pada akting atau animasi. Jenis sutradara ini disebut sutradara urutan. Dalam hal ini, mungkin ada satu sutradara pengawas keseluruhan yang mengawasi pekerjaan para sutradara urutan untuk memastikan bahwa cerita dan animasi berjalan secara keseluruhan. Sistem yang sama ini juga dapat digunakan pada produksi serial, di mana mungkin ada beberapa sutradara episodik yang dipimpin oleh satu sutradara pengawas.

Tim produksi dan penyutradaraan yang hebat adalah tim yang fleksibel. Dengan saling menghormati peran dan tujuan masing-masing, terciptalah "gesekan kolaboratif" yang sehat antara produser dan sutradara. Tugas produser adalah memfasilitasi pencapaian tujuan



estetika proyek. Sutradara mendorong batas-batas proyek secara kreatif, dan produser melakukan segala daya upaya untuk membantu mencapai tujuan tersebut sambil menarik kendali bila diperlukan. Kuncinya adalah ketika masalah muncul, sutradara dan produser bekerja sama sebagai unit yang kohesif untuk menemukan solusi. Bersama-sama, mereka harus terus memotivasi tim mereka. Mereka harus berkomunikasi dengan kru secara konsisten, memastikan bahwa setiap orang memahami tujuan kreatif proyek serta batasan waktu dan anggaran. Berbagi informasi yang relevan dengan kru memungkinkan tim merasa terlibat dan bersemangat untuk melakukan pekerjaan terbaik mereka.

Tanggung Jawab Sutradara

Berdasarkan anggaran dan jadwal produksi, serta keterampilan dan pengalaman sutradara, ia dapat mengambil alih semua atau kombinasi tugas-tugas yang tercantum di bawah ini. Harap dicatat bahwa ketika kami merujuk pada para eksekutif, yang kami maksud adalah individu yang bertanggung jawab untuk mengawasi dan/atau mendanai produksi.

1. Mengembangkan dan menyelesaikan naskah bekerja sama dengan penulis, seniman papan cerita, produser, dan pembeli/eksekutif.
2. Berkomunikasi dengan produser dan pembeli/eksekutif terkait semua perkembangan artistik.
3. Mengintegrasikan catatan kreatif yang diberikan oleh produser dan pembeli/eksekutif.
4. Berkomunikasi dengan desainer produksi dan/atau direktur seni mengenai pilihan gaya dan skema warna yang dipilih.
5. Berkolaborasi dengan pengawas efek visual (jika ada) untuk memastikan bahwa tujuan artistik dapat dicapai dalam format final dan sesuai dengan anggaran produksi.
6. Memahami dan memberikan masukan mengenai anggaran dan jadwal akhir proyek.
7. Memilih, menyetujui, dan mengawasi semua staf artistik utama dan supervisor departemen, bekerja sama dengan produser.
8. Memilih dan/atau mengarahkan pengisi suara, bekerja sama dengan produser dan pembeli/eksekutif.
9. Menyarankan dan memberikan masukan mengenai pilihan bakat musik, termasuk komposer, penulis lirik, dan vokalis, bekerja sama dengan produser dan pembeli/eksekutif.
10. Mengkoordinasikan upaya dengan produser asosiasi dan/atau manajer produksi, supervisor efek visual, dan/atau supervisor departemen untuk membuat pengambilan gambar lebih efisien dan hemat biaya, jika memungkinkan.
11. Memilih dan menyetujui studio produksi eksternal, bekerja sama dengan produser.
12. Mengembangkan dan menyetujui panduan gaya untuk dilihat dan disetujui oleh produser dan pembeli/eksekutif.
13. Menyetujui pengembangan tampilan dan warna/perlakuan permukaan akhir.
14. Memahami dan menyetujui titik-titik pemeriksaan kreatif dengan produser dan pembeli/eksekutif.



15. Menyetujui papan cerita untuk ditonton dan disetujui oleh produser dan pembeli/eksekutif.
16. Membuat dan menyetujui gulungan cerita/animatik untuk ditonton dan disetujui oleh produser dan pembeli/eksekutif.
17. Mengevaluasi pekerjaan pra-visualisasi dengan supervisor departemen, pimpinan artistik, dan anggota tim produksi.
18. Menyetujui semua langkah produksi utama.
19. Memberikan masukan untuk kampanye promosi dan pembuatan trailer.
20. Menyetujui warna akhir dan disetujui oleh produser.
21. Mengedit gambar dengan editor dan produser.
22. Mengirimkan potongan akhir.
23. Memberikan masukan untuk pemilihan fasilitas pascaproduksi.
24. "Menemukan" efek suara dan musik dengan produser.
25. Mengawasi ADR dengan produser.
26. Mengawasi sesi rekaman musik bersama produser.
27. Mengawasi sesi mixing akhir bersama produser.
28. Menentukan tampilan credit reel dan meninjau daftar kredit akhir bersama produser.
29. Meninjau dan memberikan persetujuan akhir untuk semua hasil pascaproduksi bersama produser untuk disetujui oleh pembeli/eksekutif.
30. Memenuhi persyaratan publisitas dan pemasaran untuk mendukung proyek, termasuk namun tidak terbatas pada penampilan pribadi di festival film, partisipasi dalam jumpa pers dan kesempatan wawancara lainnya, serta pembuatan trek komentar dan materi bonus lainnya.

Ada banyak area di mana tugas sutradara dan produser tumpang tindih. Sekali lagi, perlu dicatat pentingnya sinkronisasi antara sutradara dan produser. Oleh karena itu, membangun pemahaman tentang tanggung jawab sutradara sejak awal sangatlah penting.

Ketakutan Positif

Oleh Nora Twomey

*Sutradara, My Father's Dragon dan The Breadwinner
dan Kepala Cerita, Song of the Sea; Co-Director, The Secret of Kells*

Dalam memilih proyek untuk dikerjakan, saya perlu menemukan sesuatu dalam cerita yang memungkinkan saya menawarkan sesuatu dari diri saya yang memalukan, atau sedikit kasar, atau sedikit terlalu jujur. Harus ada karakter dalam cerita yang ingin saya kejar dalam sebuah perjalanan. Karakter tersebut harus beresonansi pada level itu. Saat memulai sebuah proyek, saya harus merasakan sedikit ketakutan. Dan itu haruslah ketakutan yang positif untuk mendorong diri saya melampaui batas yang pernah saya capai sebelumnya.



Sebagai seorang sutradara, saya selalu merasa berada di dalam balon yang udaranya bocor keluar dan saya harus terus meregangkannya.

Seiring zona nyaman saya semakin mengecil, ketakutan saya pun semakin besar, jadi ada paradoks di sana. Semakin saya mengejar ketakutan, semakin berkurang rasa takut yang saya rasakan. Begitu saya mengerjakan sebuah proyek, saya senang mengambil kendali animatik di tahap awal agar saya bisa memberikan lebih banyak masukan seiring berjalannya produksi. Tugas utama saya adalah sebagai komunikator dan fasilitator. Dalam mengedit animatik dan mengisi suara semua karakter, tujuan utama saya bukanlah untuk membatasi orang lain atau membuat mereka merasa seperti perpanjangan tangan saya. Sebaliknya, saya ingin tim merasa berdaya dan memiliki rasa kepemilikan atas pekerjaan yang mereka lakukan. Saya pikir jika mereka sepenuhnya terlibat dalam hal itu, maka ketika mereka menonton film lain, mereka akan memikirkan film yang sedang mereka garap bersama saya; atau mereka terbangun di tengah malam dan sesuatu terlintas di benak mereka; atau ketika mereka bertemu saya di tangga, mereka semua merasa bisa memberikan saran, baik mereka magang maupun senior.

Apa yang saya lakukan dengan saran itu berbeda. Namun, mereka merasa bahwa ini adalah produksi kolaboratif yang terbuka. Kreativitas gabungan itu jauh lebih dari yang bisa saya lakukan sendiri, atau yang ingin saya lakukan sendiri. Saya membutuhkan energi dari orang lain dan percikan-percikan yang Anda dapatkan dari hubungan-hubungan tersebut. Dan Anda tidak bisa berasumsi bahwa akan selalu ada percikan-percikan positif: terkadang, Anda mendapatkan apa yang tampak seperti pertemuan negatif, tetapi sebenarnya itu membantu Anda berkembang. Itu membantu Anda menjadi sutradara yang lebih baik.

Sewaktu kecil, saya tidak punya akses ke kamera, tetapi saya punya perekam pita milik saudara laki-laki saya yang terhubung ke baterai traktor, yang berarti saya punya waktu merekam tiga jam. Itu bukan hal teraman di dunia, tetapi saya akan merekam diri saya sendiri saat memerankan kembali episode-episode televisi favorit saya, atau merekamnya terlebih dahulu lalu mencoba menirukannya dengan sepupu atau saudara perempuan saya. Saya akan menyiksa saudara perempuan saya agar mereka bernyanyi selaras dengan saya, jadi saya selalu berusaha menyatukan semuanya, dan saya terus melakukannya hingga hari ini.

Bagi saya, ada hubungan langsung antara dulu dan sekarang semuanya adalah permainan. Salah satu cara untuk benar-benar menyelami cerita adalah dengan mengisi suara semua karakter sendiri untuk trek temporer. Pertama, ini soal kecepatan. Saya bisa melakukannya dengan cukup cepat, dan jika saya ingin mengubah dialog, saya tidak perlu menunggu aktor datang untuk merekam ulang. Namun, yang lebih penting daripada kecepatan adalah bagaimana kecepatan memungkinkan saya untuk mengenal semua karakter secara menyeluruh, baik kekuatan maupun kelemahan mereka.

Ketika kami siap untuk sesi rekaman yang sebenarnya dan para aktor terlibat, karena pra-rekaman saya untuk bagian mereka, saya tidak takut dengan apa yang mungkin atau tidak mungkin. Saya tahu secara naluriah apa yang mungkin dan tidak mungkin dan



seberapa banyak kebebasan yang dapat dimiliki aktor. Bagi saya, semua pekerjaan persiapan yang saya lakukan adalah yang membawa saya ke tempat di mana saya dapat menciptakan ruang yang aman bagi para aktor. Terutama dengan aktor yang lebih muda, seperti pada *The Breadwinner* (Gambar 4.1), Saara baru berusia 11 tahun ketika dia melakukan sebagian besar penampilan suara untuk Parvana.

Banyak hal yang dialami Parvana tidak dapat saya jelaskan karena saya tidak ingin membuat Saara trauma. Terutama menjelang klimaks film, ketika segalanya menjadi sangat emosional, saya tidak lagi membaca di hadapannya: sebaliknya, saya menyarankan kepadanya bagaimana perasaan karakter itu. Melalui pendekatan ini saya dapat mengelola energinya dan membawanya ke ruang yang tepat untuk karakter tersebut. Dengan Saara, intinya adalah membiarkannya merasa seperti seseorang yang semangatnya meluap-luap di tengah kenyataan bahwa mereka mungkin telah bekerja 10–16 jam dan tidak memiliki cukup makanan untuk dimakan hari itu. Untuk membuat karakter Parvana meluap-luap di tengah kondisi itu, kami harus bekerja melalui banyak lapisan.



Gambar 4.1

The Breadwinner. (© 2017 Breadwinner Canada Inc./Cartoon Saloon (Breadwinner) Limited/Melusine Productions S.A.É.)

Saya bukan orang yang paling tegas, jadi dengan aktor atau penampil terkenal yang berada di titik karier di mana saya merasa mereka memiliki lebih banyak pengalaman daripada saya, tentu saja saya tidak ingin meminta mereka melakukannya dengan cara ini atau itu. Namun, saya tahu mereka menghargai ketika Anda memberikan bimbingan, karena saat itulah mereka merasa yakin bahwa Anda akan mendorong mereka untuk mendapatkan penampilan terbaik yang bisa mereka berikan, dan mereka memercayai Anda dengan hal itu. Namun, saya juga membayangkan diri saya mendatangi animator dan berkata, "Oke, saya harap Anda percaya pada penampilan ini dan menghabiskan seminggu penuh untuk menganimasikan empat detik." Ketika Anda memberi animator rekaman di mana aktor benar-benar mengekspos sesuatu, dan kemudian ia melanjutkannya, saat itulah adegan animasi menjadi benar-benar ajaib.

Seringkali seniman memiliki cara menggambar tertentu dan mereka tahu itu terlihat bagus... tetapi tujuannya bukanlah untuk tetap pada yang sudah teruji dan benar. Kreativitas adalah tentang kerentanan. Saat bekerja dengan tim, Anda harus berusaha mencegah



mereka melakukan hal-hal yang membuat mereka percaya diri, tetapi justru membuat mereka merasa cukup aman untuk bereksperimen dan mendorong diri mereka lebih jauh. Ketika Anda merasa aman di lingkungan kerja, secara alami Anda akan memberikan lebih banyak, dan kemudian kita semua bangga dengan apa yang muncul di layar. Saya sering menertawakan gambar saya sendiri, dan sang seniman tahu bahwa itu adalah ruang yang aman karena kita semua bisa tertawa. Kita semua bersama-sama, dan kita tidak bisa melakukannya tanpa satu sama lain, jadi semakin aman perasaan kita, semakin baik.

Pada akhirnya, saya adalah penyemangat bagi seluruh kru. Saya benci gagasan menjadi seorang auteur. Tugas besar saya adalah mendorong semua orang untuk memberikan sedikit kerentanan dan menyampaikan kebenaran itu ke layar dengan cara yang terarah. Saya perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang karakter-karakter utama untuk memberikan panduan itu. Saya harus berempati dengan mereka. Dalam arti tertentu, saya adalah mereka, atau saya adalah ibu mereka, saudara perempuan mereka, atau istri mereka. Jika saya merasakan hal itu, maka saya dapat membimbing semua orang melalui proses itu. Sering kali saya terdiam dalam rapat bukan karena saya tidak bisa melanjutkan kalimat berikutnya, tetapi karena saya ingin orang lain melanjutkan kalimat berikutnya. Sering kali, tujuannya adalah untuk mendorong orang lain untuk maju, dan itu luar biasa karena itu berarti saya bisa pensiun!

Dalam hal penceritaan, baik live action maupun animasi, dengan anggaran 10 juta atau 100 juta, tujuannya adalah meyakinkan kita bahwa kita tidak sendirian. Kita lahir dan mati sendirian, tetapi di suatu tempat di tengah-tengah itu, kita memiliki pengalaman yang sama. Terkadang penderitaan, terkadang kegembiraan, tetapi itulah yang saya jalani dalam hal penceritaan... entah itu bersama anak-anak saya sendiri di malam hari atau di layar bioskop. Ketika Tomm (Moore), Paul (Young), dan saya pertama kali mendirikan Cartoon Saloon pada tahun 1999, gaji terbesar saya berasal dari perusahaan game di Inggris.

Namun saya menerima penurunan gaji yang sangat besar untuk datang ke Kilkenny, dan Tomm sudah menjadi ayah, tetapi kami semua mengambil langkah besar untuk memberi diri kami kesempatan. Apa pun yang terjadi, kami ingin berada di posisi yang memungkinkan kami memilih film-film yang kami ikuti dan memastikan film-film tersebut dipertimbangkan dan dibuat untuk alasan yang tepat. Kami menceritakan kisah-kisah yang menggairahkan dan memberi kami rasa takut yang positif, mendorong kami ke wilayah yang belum dipetakan di mana kami tidak takut mengeksplorasi emosi dan berbagi kerentanan kami.

4.3 TIM PENGEMBANGAN VISUAL

Untuk mewujudkan tampilan dan gaya keseluruhan sebuah proyek, sutradara biasanya bekerja sama dengan tim yang terdiri dari seorang desainer produksi/direktur seni dan sejumlah seniman pengembangan konseptual/visual. Dalam tim inti ini, para seniman harus memiliki bakat yang kuat dalam desain karakter dan lokasi, serta eksplorasi warna dan tekstur.



Produktivitas dan fleksibilitas merupakan atribut yang penting bagi para seniman ini. Lagipula, menghasilkan materi yang segar sekaligus bernilai hiburan yang kuat bukanlah tugas yang mudah. Dari seratus gambar, mungkin hanya ada satu yang mendekati target. Pengembangan artistik sebuah proyek adalah proses eksplorasi yang melibatkan pencarian gaya dan perlakuan yang tepat. Berdasarkan visi sutradara dan produser, dan di bawah bimbingan desainer produksi/direktur seni (dan pengawas efek visual jika diperlukan), para seniman pengembangan visual menciptakan konsep utama untuk proyek tersebut, yang kemudian diikuti oleh kru lainnya.

Tergantung pada ukuran studio, para seniman ini mungkin menjadi staf untuk film panjang atau sering kali dipekerjakan sebagai pekerja lepas, sesuai kebutuhan untuk proyek-proyek beranggaran rendah. Bahkan, tim artistik yang kohesif dapat berasal dari seluruh dunia, karena produser memiliki kemampuan untuk memanfaatkan bakat melalui internet dan menyatukan kontribusi unik dari jarak jauh.

4.4 TIM PENDUKUNG PRODUKSI

Menunggu ukuran dan skala produksi, seiring proyek bersiap untuk pengembangan lebih lanjut ke dalam cerita dan ranah visual, penting untuk melibatkan personel yang menangani perekrutan, urusan hukum dan bisnis, sumber daya manusia (SDM), akuntansi, pelatihan, dan teknologi. Untuk menjaga anggaran tetap ramping, ada cara-cara kreatif untuk mempekerjakan individu atau entitas secara kontraktual atau bulanan, dan tidak jarang melakukan outsourcing layanan seperti akuntansi/penggajian dan SDM. Di studio yang lebih besar, beberapa individu ini mungkin sudah menjadi staf, dalam hal ini produser akan memasukkan mereka ke dalam tim sesuai kebutuhan. Berdasarkan cakupan proyek, keterbatasan anggaran, dan keahlian produser, ia dapat secara pribadi mengambil alih beberapa tugas ini sambil mendelegasikan tugas lainnya:

- Perekrutan
- Layanan TI/teknologi
- Akuntansi produksi
- Urusan hukum dan bisnis
- Sumber daya manusia

Perekrutan

Setiap produser tahu bahwa perekrutan yang baik memainkan peran penting dalam keberhasilan sebuah proyek. Perekrutan melibatkan pencarian kandidat terbaik yang tersedia untuk posisi kreatif, produksi, dan administrasi. Metode perekrutan meliputi pemasangan iklan di situs lowongan kerja, blog terkait animasi, forum diskusi daring, iklan di bidang industri, dan menghubungi serikat pekerja setempat. Cara efektif lainnya untuk merekrut adalah dengan membuka stan di festival animasi atau acara seni terkait lainnya seperti konvensi komik dan konferensi grafis komputer seperti SIGGRAPH.

Di forum-forum ini, para seniman dapat melihat karya seni konseptual yang dibuat untuk proyek mendatang di setiap studio dan portofolio mereka dievaluasi secara bersamaan.



Beberapa studio mengeluarkan biaya untuk mengadakan pesta selama festival dan konferensi agar para artis dapat mengenal para eksekutif studio, tim sutradara/produser, dan supervisor departemen begitu pula sebaliknya. Yang terpenting, perekrut memelihara basis data yang tertata rapi dari semua kandidat potensial agar dapat segera memenuhi kebutuhan staf pertunjukan di setiap fase produksi.

Tidak semua studio memiliki kemewahan memiliki staf perekrut. Dalam beberapa kasus, perekrut lepas dapat dipekerjakan atau produser mungkin menambahkan perekrutan ke dalam daftar tugas mereka. Berdasarkan anggaran dan jadwal, produser pertama-tama menentukan ukuran kru yang dibutuhkan. Ia juga membuat daftar persyaratan terperinci untuk pengalaman kerja spesifik di setiap kategori, dan perkiraan lama waktu yang dibutuhkan untuk bakat para anggota kru tersebut. Bagi seorang produser, menyimpan daftar nama dan informasi kontak anggota tim terbaik yang pernah bekerja sama dengannya dapat sangat menentukan keberhasilan peluncuran pertunjukan.

Seniman yang berminat untuk mengisi lowongan pekerjaan mengirimkan resume dan URL portofolio daring atau klip video kepada perekrut. Perekrut kemudian akan melakukan peninjauan kandidat artistik oleh sebuah komite yang umumnya terdiri dari sutradara, produser, desainer produksi dan/atau direktur seni, supervisor efek visual, dan kepala departemen terkait. Resume untuk personel produksi disaring dan kemudian diteruskan kepada produser dan manajer produksi, yang kemudian akan memilih kandidat yang memenuhi syarat dan melakukan wawancara dengan mereka.

Setelah keputusan untuk merekrut seniman atau staf produksi dibuat, diskusi tambahan akan dilakukan untuk menetapkan ketersediaan, tanggal mulai gaji yang disepakati, dan tunjangan. Pertimbangan tambahan perlu dipertimbangkan ketika membahas kandidat yang perlu direlokasi untuk bekerja, terutama jika mereka berasal dari negara lain karena proses imigrasi yang mahal dan panjang. Perlu dicatat bahwa pengaturan seperti ini sebaiknya hanya dibuat untuk seniman yang tidak dibutuhkan saat ini dan dapat dimanfaatkan dalam jangka panjang atau untuk berbagai proyek. Sebagai alternatif, produser dapat mempertimbangkan untuk membuat studio virtual agar para seniman dapat berkontribusi dari jarak jauh. Dalam skenario ini, tarifnya biasanya berupa biaya proyek atau per jam, alih-alih gaji.

Jika opsi untuk "melewatkan" portofolio atau resume digunakan, perekrut menyimpan catatan evaluasi komite seleksi atau produser dan manajer produksi dalam basis data mereka. Idealnya, tim rekrutmen menyimpan berkas digital berisi portofolio artis-artis yang paling menjanjikan. Dengan demikian, ketika ada lowongan untuk sebuah proyek, tim inti dapat dengan mudah melakukan peninjauan cepat terhadap kandidat potensial untuk menemukan yang paling cocok. Beberapa studio memilih untuk "menguji" seorang artis guna memastikan mereka cocok dengan gaya pertunjukan dan mahir menggunakan perangkat lunak. Meskipun pendekatan ini memakan waktu, pendekatan ini dapat memberikan hasil yang luar biasa dalam menemukan kandidat yang paling tepat.



Mitra Vital Anda... Perekrut Animasi Independen

Oleh Debra Blanchard Knight

Presiden, Fringe Talent

Perekrutan talenta telah menjadi upaya global, mengingat banyaknya potensi bentuk konten animasi dalam industri yang berkembang pesat dan berevolusi ini. Perekrutan di industri efek visual dan animasi secara tradisional merupakan proses "dari mulut ke mulut" atau "siapa yang Anda kenal", namun zaman berubah seiring transformasi industri, berkat teknologi dan cara-cara baru untuk mendistribusikan konten.

Bagi produser yang ingin mempekerjakan staf untuk sebuah proyek dengan aplikasi lintas platform, akses ke talenta dengan beragam bidang keahlian sangatlah ideal. Studio-studio besar telah lama memahami manfaat tim rekrutmen penuh waktu dan kebutuhan untuk terus memantau talenta berpengalaman dan yang sedang berkembang. Mereka memiliki kemampuan untuk merekrut staf khusus yang berfokus pada pembangunan hubungan dan identifikasi talenta. Memiliki tim profesional yang terus-menerus menjelajahi kumpulan bakat untuk mencari artis yang tersedia, sambil menyampaikan budaya dan manfaat bekerja untuk studio tertentu, membantu produser tidak hanya memantau bakat terkenal, tetapi juga bakat baru yang berasal dari sekolah atau pasar paralel seperti VR dan hiburan bertema.

Studio yang lebih kecil dan produksi independen tidak selalu memiliki kemewahan tim rekrutmen internal dan hanya mengandalkan jaringan referensi internal, kontak pribadi, dan postingan, yang kemudian disaring oleh seorang koordinator... atau, jika mereka dapat merekrut pakar di bidang ini, di sinilah Perekrut Animasi Independen hadir untuk menyelamatkan! Seiring berkembangnya industri, peran perekrut juga semakin meningkat, yang harus tahu cara mencari bakat yang terampil di berbagai media animasi. Faktanya, perekrut independen dapat menjadi vital dalam memperluas koneksi produser ke kumpulan bakat yang benar-benar baru karena mereka memahami kesamaan dan keterampilan yang saling terkait, serta dapat mengidentifikasi siapa yang paling mungkin beradaptasi dengan media atau lingkungan spesifik Anda.

Sebagian besar perekrut animasi independen memiliki pengalaman bertahun-tahun bekerja di studio. Mereka memberikan pandangan dan pemahaman mendalam tentang dunia animasi atau efek visual yang unik, serta wawasan bakat tentang pasar-pasar terkait seperti game, AR, dan VR. Perekrut berpengalaman adalah seseorang yang dapat melihat reel atau portofolio, atau membaca resume, dan langsung menentukan apakah seorang kandidat memiliki keterampilan untuk melakukan pekerjaan tersebut. Perekrut berpengalaman juga memiliki beragam kontak dalam basis data mereka yang luas untuk menjangkau dan berbicara dengan kandidat tentang peran yang ingin diisi oleh produser secara langsung dan cepat.



Keuntungan menggunakan perekrut lepas adalah produser dapat fokus pada banyak tugas produksi lainnya sementara perekrut mengelola proses pencarian dan penyarangan awal, dengan cepat beralih ke langkah-langkah peninjauan kandidat yang lebih kecil yang telah disaring oleh perekrut, lalu mewawancarai hanya mereka yang benar-benar dibutuhkan produser untuk proyek spesifiknya.

Perekrutan biasanya merupakan proses yang berkelanjutan di sepanjang produksi. Dengan demikian, karena perekrut independen biasanya fleksibel dan dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan produser, mereka dapat ikut serta dalam proyek di berbagai fase penting sesuai kebutuhan. Cara kerja ini memungkinkan produser independen untuk memastikan proyek mereka tercakup dan memiliki staf dengan cara yang hemat biaya.

Layanan TI/Teknologi

Riset lanjutan dalam penggunaan dan penerapan teknologi biasanya berperan penting dalam mengembangkan strategi dan alur produksi yang sukses untuk sebuah proyek animasi. Memiliki tim teknologi atau konsultan yang berpengalaman sangat berharga untuk berbagai tugas: mulai dari riset dan pengembangan perangkat untuk menciptakan tampilan proyek, menetapkan prosedur alur kerja, hingga bagaimana anggota tim dapat berkolaborasi secara lancar secara internal di dalam studio dan eksternal dengan seniman atau studio yang bekerja jarak jauh. Proses-proses ini merupakan detail penting dalam membantu produser menentukan anggaran keseluruhan dan tanggal mulai kru.

Tim teknologi bertanggung jawab untuk menyediakan dan memelihara perangkat keras dan perangkat lunak komputer bagi staf artistik dan administrasi. Tergantung pada ukuran studio dan linimasa proyek serta parameter fiskal, departemen ini dapat terdiri dari segelintir orang atau ratusan anggota staf. Produser dan sutradara harus bertemu dengan tim teknologi sedini mungkin untuk menentukan kebutuhan spesifik acara dan menetapkan tujuan realistis yang dapat dipenuhi sesuai anggaran dan jadwal.

Mengikuti panduan produser, tim ini bertanggung jawab untuk mengidentifikasi peralatan, menegosiasikan kesepakatan, memelihara semua kontrak dan lisensi untuk perangkat keras dan perangkat lunak yang dibeli, serta menyiapkan dan mendukung alur produksi. Karena teknologi sangat beragam, kelompok ini umumnya dibagi menjadi beberapa departemen terpisah, alih-alih berada di bawah satu departemen. Area-area ini dapat mencakup administrasi sistem, serta penelitian dan pengembangan.

Administrasi Sistem

Divisi dari departemen teknologi ini bertanggung jawab untuk membeli, memasang, dan memelihara perangkat keras yang diperlukan untuk studio: mulai dari laptop hingga proyektor digital dan server, semuanya berada dalam yurisdiksi ini. Keahlian departemen ini sangat penting dalam semua keputusan yang melibatkan daya, ruang, efisiensi, cadangan produksi yang sangat penting, dan kompatibilitas semua mesin yang digunakan dalam proyek.

Kelompok administrasi sistem juga melisensikan, mengelola, dan mendukung semua paket perangkat lunak "siap pakai" dan memastikan kemampuan mereka untuk saling



berinteraksi. Administrator sistem mengawasi pengoperasian alur produksi dari awal hingga akhir dan memberikan bantuan bagi tim artistik dan manajemen. Pada proyek yang menggunakan subkontraktor, penting bagi kelompok administrasi sistem untuk terlibat dalam membangun alur kerja yang efisien antara pihak internal dan eksternal.

Kelompok ini harus memastikan bahwa kedua belah pihak menggunakan peralatan dan perangkat lunak yang sama atau kompatibel, dan mereka dapat membantu mengevaluasi apakah biaya pemasangan mesin dan pelatihan staf di studio subkontraktor masuk akal secara finansial, dibandingkan mengerjakannya sendiri atau mungkin mencari sumber eksternal lain dengan sistem yang kompatibel. Investasi finansial yang signifikan mungkin bijaksana hanya jika ada komitmen jangka panjang dengan artis atau studio subkontraktor.

Meskipun tersedia ruang kantor sewaan yang juga menawarkan dukungan TI, penting bagi produser untuk mengingat spesialisasi perangkat lunak animasi yang mungkin memerlukan keahlian yang lebih terfokus. Studio yang lebih besar membutuhkan staf yang berpengalaman dalam semua aspek alur kerja produksi animasi sehingga mereka dapat memecahkan masalah apa pun yang mungkin timbul. Misalnya, jika server lambat atau tidak responsif, seluruh pekerjaan tim dapat terhenti. Untuk mencegah insiden seperti itu terjadi, tim TI khusus yang senantiasa berkomunikasi dengan staf produksi dan memahami kebutuhan serta cara terbaik untuk mendukung proyek sehari-hari merupakan komponen kunci bagi studio yang berfungsi dengan baik.

Penelitian dan Pengembangan

Kelompok teknologi penelitian dan pengembangan mengawasi pengembangan perangkat lunak proprietary untuk menangani kebutuhan produksi tertentu, baik sebagai bagian mandiri dari alur kerja maupun sebagai jembatan antar paket perangkat lunak berlisensi. Upaya mereka dapat membuat produksi lebih efisien dan efisien, serta menjaga studio tetap kompetitif dengan selalu mengikuti perkembangan teknologi terkini dan mengevaluasi pilihan perangkat keras dan perangkat lunak terbaru yang tersedia di industri.

Akuntansi Produksi

Akuntan produksi berfungsi sebagai tangan kanan produser dengan mencatat setiap sen yang dikeluarkan selama produksi. Tugas akuntan produksi adalah mengetahui dan mengomunikasikan status keuangan produksi kepada produser. Dalam kebanyakan kasus, akuntan produksi melapor kepada produser dan eksekutif studio. Di studio yang lebih besar, akuntan produksi dapat bekerja di bawah pengawasan seorang pengontrol produksi yang mengawasi akuntansi sejumlah proyek secara bersamaan.

Pada awal proyek, produser dan akuntan produksi bekerja sama erat untuk menetapkan detail anggaran berdasarkan jadwal dan kebutuhan artistik produksi. Akuntan produksi idealnya akan menjalankan beberapa skenario untuk membantu produser memutuskan berbagai opsi penempatan staf dan penjadwalan serta untuk memperkirakan potensi dampak keuangan, karena alur kerja dapat berubah selama proyek sedang dalam pengembangan atau produksi. Setelah proyek disetujui, akuntan produksi bertanggung jawab untuk memantau kemajuan produksi mingguan dari sudut pandang keuangan.



Akuntan produksi menghadiri rapat proyek dan diberikan informasi produksi yang relevan secara konsisten oleh produser, sutradara, produser asosiasi, kru manajemen, dan supervisor departemen untuk menilai status anggaran. Analisis ini dilakukan melalui pembuatan laporan biaya atau estimasi biaya akhir (EFC). Laporan biaya adalah rincian baris demi baris dari semua biaya yang dikeluarkan hingga saat ini dan jumlah uang yang tersisa di setiap kategori. Laporan ini membandingkan pekerjaan aktual yang telah diselesaikan pada proyek dengan pekerjaan yang akan dilakukan.

Dengan mengevaluasi berbagai laporan keuangan beserta jadwal dan status proyek, akuntan produksi melacak pengeluaran. Di bawah bimbingan produser, akuntan produksi dapat menentukan area-area yang memiliki penghematan serta area-area yang mungkin memerlukan dana tambahan. Bersama-sama, produser dan akuntan produksi memutuskan ke mana dana akan dipindahkan berdasarkan kebutuhan kreatif dan mendatang dari proyek tersebut. Meskipun akuntan produksi tidak terlibat secara kreatif dalam proyek tersebut, sangat penting untuk selalu memberi tahu dia tentang semua perkembangan produksi. Jika akuntan produksi tidak dilibatkan dalam semua revisi dan masalah yang dapat menunda pertunjukan, dia tidak akan dapat melakukan pekerjaan secara efektif. Peran akuntan produksi adalah untuk menyoroti atau menyampaikan kepada produser setiap potensi masalah yang dapat memengaruhi anggaran.

Setiap pembelian mulai dari barang-barang kecil yang dibayar dengan kas kecil hingga pembelian barang-barang mahal seperti pembelian lisensi perangkat lunak memerlukan persetujuan produser. Dalam kasus barang dan jasa yang lebih besar (seperti rekaman suara di fasilitas luar), *purchase order* (PO) dikeluarkan. PO menyatakan pembelian atau jasa, proyeksi biayanya, dan pos yang harus diatribusikan biayanya dalam anggaran. PO digunakan sebagai sistem check and balance untuk mengelola biaya. Setelah faktur diterima, akuntan produksi menggunakan PO untuk mencocokkan faktur, memeriksa silang bahwa jumlah yang dibebankan tidak melebihi jumlah yang awalnya disetujui oleh produser. Jika melebihi jumlah tersebut, akuntan produksi akan memberi tahu produser yang akan mengambil keputusan tentang langkah selanjutnya. Setelah faktur disetujui, biaya-biaya ini dimasukkan ke dalam sistem akuntansi dan pembayaran dilakukan.

Akuntan produksi bertanggung jawab untuk memproses penggajian, pembelian, dan faktur. Jam kerja mingguan disimpan dalam sistem kartu waktu, disetujui oleh manajer produksi dan/atau produser, dan kemudian diteruskan ke akuntan produksi untuk ditinjau dan diproses untuk penggajian. Setelah selesai, pembayaran disiapkan untuk anggota staf dan pekerja lepas. Informasi pada kartu waktu dapat bermanfaat dalam berbagai hal. Misalnya, dengan menggunakan kode khusus untuk setiap episode dalam sebuah serial, produser dapat mencari pola dan memahami alasan di balik mengapa sebuah acara mungkin berada di bawah anggaran atau melebihi anggaran. Selain itu, data "cuti sakit" dan akumulasi "cuti libur" tim (jika ada) dapat dengan mudah diambil. Untuk produksi yang memiliki kemampuan untuk melacak semua pengeluaran uang secara mingguan, yang juga dikenal sebagai "penganggaran



langsung", produser dapat melihat status keuangan produksi secara sekilas dan mengarahkan proyek sesuai dengan itu.

Urusan Hukum dan Bisnis

Urusan hukum dan bisnis biasanya merupakan dua fase berbeda dalam proses perekrutan dan pembuatan kontrak/kesepakatan. Pengacara urusan bisnis bertugas membuat kesepakatan: dibekali dengan pengetahuan tentang standar dan preseden industri, baik untuk individu maupun perusahaan yang mereka wakili, departemen hukum membuat kesepakatan, perjanjian, atau kontrak dan mengelolanya. Di studio besar, personel urusan bisnis menangani pekerjaan secara internal. Di studio butik, peran ini seringkali diisi secara lepas.

Terlepas dari ukuran studio, produser bekerja sama erat dengan eksekutif urusan hukum dan bisnis serta eksekutif kreatif/produksi saat merekrut personel kunci (juga disebut sebagai talenta "di atas lini") yang seringkali ditempatkan di bawah kontrak. Personel di atas lini dapat mencakup produser, sutradara, pimpinan departemen, produser lini, produser asosiasi, penulis, artis, dan pengisi suara. Departemen urusan hukum dan bisnis juga terlibat dalam setiap kesepakatan dengan studio subkontrak dan fasilitas eksternal seperti rumah pascaproduksi. Eksekutif proyek atau produser bertanggung jawab untuk memberikan parameter fiskal yang dapat digunakan departemen ini untuk mencapai kesepakatan. Lebih lanjut, produser menguraikan peran dan tanggung jawab semua individu yang terikat kontrak. Dengan menetapkan tugas sejak awal, semua pihak disadarkan akan ekspektasi pekerjaan, sehingga menghindari kemungkinan kesalahpahaman di kemudian hari.

Setelah proyek memasuki tahap produksi, produser menggunakan departemen ini untuk memberikan saran dan panduan terkait bisnis, personalia, dan, jika berlaku, masalah serikat pekerja. Produser menyediakan materi produksi seperti naskah dan karya seni kepada departemen ini untuk ditinjau guna mendapatkan catatan hukum dan izin di titik pemeriksaan tertentu selama proses berlangsung. Produser bertanggung jawab untuk memastikan bahwa catatan-catatan ini diimplementasikan guna menghindari potensi masalah setelah proyek selesai.

Tugas eksekutif urusan bisnis adalah membuat kesepakatan untuk suatu proyek dengan menegosiasikan kontrak-kontrak singkat. Selama negosiasi, eksekutif urusan bisnis memastikan bahwa filosofi dan strategi bisnis perusahaan mereka secara keseluruhan dipatuhi. Kesepakatan yang dibuat harus konsisten dengan kebijakan perusahaan studio dan parameter keuangan proyek atau perusahaan produksi.

Tujuan lainnya adalah memastikan bahwa kesepakatan baru sejalan dengan kontrak yang telah dibuat sebelumnya. Setelah poin-poin kesepakatan utama telah ditentukan oleh eksekutif urusan bisnis, tongkat estafet diserahkan kepada eksekutif hukum. Eksekutif ini bertanggung jawab untuk menegosiasikan semua poin kesepakatan yang lebih rinci yang menjabarkan perjanjian akhir atau kontrak jangka panjang. Sebagai referensi mudah, tugas-tugas utama yang dijalankan oleh departemen urusan hukum dan bisnis adalah sebagai berikut:



1. Memilih materi (pembelian kekayaan intelektual) dan menentukan poin-poin kesepakatan
2. Menangani pengurusan hak milik (membangun rantai hak milik dan mengurus kepemilikan properti)
3. Menangani masalah hak cipta (mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah hak cipta)
4. Mendaftarkan hak milik properti pada lembaga yang berwenang [misalnya, *Motion Picture Association of America* (MPAA)]
5. Menegosiasikan perjanjian bakat, termasuk sutradara, produser, penulis, kreator, artis, aktor, fasilitas studio, konsultan kreatif dan teknis, musisi dan komposer, studio subkontrak, dan orang/perusahaan lain yang mungkin memerlukan kontrak
6. Menegosiasikan dan menyusun kontrak jangka pendek dan jangka panjang
7. Mengkoordinasikan pembayaran penulis dan staf lepas dengan departemen penggajian sebagaimana tercantum dalam perjanjian kontrak masing-masing individu
8. Berfungsi sebagai penghubung antara produksi, SDM, dan serikat pekerja, jika berlaku
9. Menegosiasikan perjanjian serikat pekerja
10. Berkolaborasi dalam pengembangan dan implementasi semua kebijakan studio seperti masalah perekrutan, tunjangan, hari libur, pembayaran lembur, dan pemutusan hubungan kerja
11. Memperoleh visa dan izin kerja bagi seniman yang pindah dari negara lain
12. Menyimpan daftar lengkap semua karyawan/konsultan yang dikontrak dan informasi terkait mereka, seperti pemberitahuan opsi dan tanggal pengambilan kontrak.
13. Memeriksa semua referensi nama, produk, merek, atau penggunaan font berhak cipta yang perlu dibersihkan
14. Memperoleh izin musik (memverifikasi bahwa musik tersebut merupakan properti publik dan menegosiasikan biaya yang harus dibayarkan untuk materi berhak cipta)
15. Mengumpulkan kredit layar kontraktual
16. Meninjau dan menyetujui kredit layar final
17. Memverifikasi keakuratan materi promosi sehubungan dengan detail kontrak, seperti ukuran dan penempatan kredit

Untuk detail lebih lanjut tentang masalah hukum, silakan lihat Sidebars oleh Jann Morehead di bawah ini dan yang ditulis oleh Arthur Evrensel di Bab 5 dan Kevin Breen di Bab 10.

Alur Cerita Pra-Produksi

Oleh Jann Moorhead

Pengacara, Kantor Hukum Jann Moorhead

Sebagai seorang pengacara di industri hiburan, tidak ada fase produksi proyek animasi yang paling membuat saya bersemangat selain fase pra-produksi. Hal ini karena pada titik ini sangat penting bahwa: (1) semua perjanjian terkait hak dan kontributor telah



disepakati; dan (2) langkah-langkah awal telah diambil terkait izin elemen-elemen yang digunakan dalam produksi (seperti nama karakter, properti, desain set, font/logo, dll.). Alasannya adalah jika kepemilikan yang tepat atas kekayaan intelektual dan elemen-elemen lain yang digunakan dalam produksi tidak diperoleh di sisi depan, dan/atau izin yang tepat tidak dilakukan pada tahap awal, maka: (1) seluruh proyek tidak dapat dilanjutkan dan harus dibatalkan; atau (2) elemen-elemen yang digunakan dalam produksi harus dihilangkan dan diganti, yang seringkali membutuhkan biaya dan penundaan yang besar.

Sayangnya, saya punya banyak cerita horor tentang kreator yang datang kepada saya setelah produksi hampir selesai dan meminta saya meninjau perjanjian yang telah disiapkan dan dijalankan (atau belum) dan "membersihkan" produksi tersebut, padahal sudah terlambat untuk melakukan perubahan. Sayalah yang kemudian menyampaikan kabar buruk tersebut. Inilah mengapa kami, para pengacara, terkadang bercanda bahwa menjadi pengacara itu seperti "berjalan di belakang parade gajah dengan sendok kecil." Jangan jadi gajah!

Kabar baiknya adalah Anda dapat menghindari skenario bencana ini dengan informasi yang Anda baca di buku ini dengan merencanakannya terlebih dahulu. Ada dua pertanyaan hukum utama yang penting untuk dijawab.

PERJANJIAN APA YANG SAYA BUTUHKAN PADA TAHAP INI?

Hal ini sangat bergantung pada struktur produksi. Misalnya, jika produksi Anda sudah memiliki produser atau talent yang terikat kontrak, maka dalam proses menuju lampu hijau/pra-produksi, Anda tidak perlu membuat perjanjian baru dengan mereka, dengan asumsi Anda sudah memiliki perjanjian tersebut. Secara umum, perjanjian-perjanjian berikut diperlukan:

- Perjanjian Produser
- Perjanjian Akuisisi/Opsi Properti Sastra
- Perjanjian Penulisan Naskah
- Perjanjian Sutradara
- Perjanjian Talenta
- Perjanjian Personel Produksi
- Perjanjian Kerahasiaan (NDA)

Saya bisa menulis panjang lebar tentang isi semua perjanjian ini. Dalam ruang terbatas yang saya miliki di sini, mari kita fokus pada ketentuan-ketentuan penting yang umum dalam semua perjanjian ini dan yang paling penting untuk proyek Anda, pengalihan kepemilikan/hak dan kerahasiaan.

Semua perjanjian yang tercantum di atas, kecuali NDA, memuat ketentuan yang mengalihkan kepemilikan atas semua kontribusi yang mungkin diberikan oleh kontraktor dalam rangka pelaksanaan layanan produksi kepada perusahaan produksi. Hal ini dapat dilakukan dengan dua cara: (1) ketentuan "kerja untuk disewa" dan/atau (2) pengalihan hak. Kepemilikan produksi dan semua elemen dalam produksi sangat penting karena alasan yang jelas.



Hal ini juga sangat penting karena semua distributor film baik platform streaming maupun studio besar akan memerlukan rantai kepemilikan yang menegaskan kepada distributor melalui dokumen hukum bahwa perusahaan produksi memang merupakan pemilik tunggal dan sah dari semua hak atas film tersebut. Untuk lebih jelasnya, studio harus memiliki segalanya dan apa pun, setiap orang yang terlibat berkontribusi pada proyek (semua hak dan hasil) di setiap fase, mulai dari pengembangan hingga pengiriman.

Dengan cara ini, distributor dapat yakin bahwa hak-haknya atas film tersebut jelas dan tidak terbebani. Dengan mengingat hal tersebut, bekerja sama dengan pengacara Anda untuk memastikan bahwa kontrak mencerminkan persyaratan mendasar ini sangatlah penting. Mari kita lihat secara spesifik beberapa contoh bahasa dari perjanjian talenta yang mencerminkan konsep ini. Contoh bahasa di bawah ini cukup mirip dengan yang akan Anda temukan dalam perjanjian kontributor lainnya. "Artis" adalah talenta, "Perusahaan" adalah perusahaan produksi, dan "Pemberi Pinjaman" adalah perusahaan peminjaman yang "meminjamkan" jasa talenta dalam film (talenta sering kali membentuk perusahaan peminjaman untuk melindungi mereka dari tanggung jawab hukum dan untuk tujuan perpajakan):

Hak Kepemilikan Perusahaan. Semua hasil dan keuntungan dari layanan Artis di sini atau yang berhubungan dengan Gambar ... akan dianggap sebagai karya yang dibuat untuk disewakan kepada Perusahaan dalam arti undang-undang hak cipta AS atau undang-undang atau undang-undang serupa atau analog dari yurisdiksi lain dan, dengan demikian, Perusahaan akan menjadi pemilik tunggal dan eksklusif untuk semua tujuan, termasuk, tanpa batasan, yang berhubungan dengan distribusi, pameran, periklanan, dan eksploitasi Gambar dan bagian apa pun darinya dan hak-hak terkait dan tambahan di dalamnya, dalam setiap kasus, di semua media dan platform (termasuk namun tidak terbatas pada media digital, daring, seluler, seluler, elektronik, dan platform) dan dengan semua cara yang dikenal sekarang atau yang dibuat setelah ini dan dalam semua bahasa, di seluruh alam semesta untuk selamanya. Jika karena alasan apa pun hasil dan pendapatan dari layanan Artis atau bagian apa pun darinya tidak dianggap sebagai pekerjaan untuk disewa bagi Perusahaan, maka Pemberi Pinjaman dan Artis dengan ini tanpa syarat dan tidak dapat dibatalkan mengalihkan, memberikan, dan menyerahkan kepada Perusahaan, untuk selamanya dan di seluruh alam semesta, semua hak Pemberi Pinjaman dan Artis dalam bentuk dan sifat apa pun, termasuk semua hak hak cipta, dalam dan terhadap Gambar dan semua hasil dan pendapatan dari keterlibatan Artis dan layanan Artis di bawahnya (dan sejauh yang sesuai dengan cara pengalihan langsung hak cipta di masa mendatang), baik yang sekarang diketahui atau diciptakan atau diciptakan setelah ini, di seluruh alam semesta untuk selamanya, termasuk semua kebangkitan, pembaruan, dan periode perpanjangan, jika ada. Selain itu, dan tanpa membatasi hal-hal tersebut di atas, Pemberi Pinjaman dan Artis menyadari dan dengan ini mengakui bahwa hak-hak baru atas hasil dan keuntungan dapat muncul



dan/atau diakui di masa mendatang, berdasarkan hukum dan/atau ekuitas (secara kolektif, "Hak Eksploitasi Baru"), dan bahwa penggunaan, teknologi, format, media, mode transmisi, dan metode distribusi, penyebaran, pameran, atau pertunjukan yang baru (dan/atau berubah) (secara kolektif, "Metode Eksploitasi Baru") sedang dan mau tidak mau akan terus dikembangkan di masa mendatang, yang akan menawarkan peluang baru untuk mengeksploitasi hasil dan keuntungan. Pemberi Pinjaman dan Artis bermaksud untuk dan dengan ini mengalihkan, memberikan, dan menyampaikan kepada Perusahaan, setiap dan semua Hak Eksploitasi Baru tersebut dan setiap dan semua hak atas Metode Eksploitasi Baru sehubungan dengan hasil dan keuntungan dalam semua bahasa di seluruh dunia untuk selamanya tanpa pembayaran kompensasi tambahan kecuali diwajibkan oleh Perjanjian Dasar SAG dan, jika diwajibkan, pembayaran tersebut akan menjadi minimum serikat yang berlaku untuk penggunaan atau penggunaan kembali tersebut.

Dalam bahasa non-hukum, ini berarti bahwa semua elemen pertunjukan bakat, termasuk juga kontribusi artistik yang diberikan dengan cara lain (misalnya, sebagai saran kepada aktor lain sehubungan dengan pertunjukan mereka) dimiliki oleh perusahaan produksi.

Sekarang untuk penjelasan pengacara: berdasarkan Hukum Hak Cipta AS, orang yang menciptakan karya asli dianggap sebagai "pencipta" dan sepenuhnya mengendalikan semua hak yang terkait dengan kepemilikan ini. "Karya yang dibuat untuk disewa" adalah doktrin yang diciptakan oleh Hukum Hak Cipta AS yang menyatakan bahwa pemberi kerja Anda atau perusahaan yang telah menugaskan karya Anda (dalam hal ini, perusahaan produksi) dan bukan Anda, adalah "pencipta" dan secara otomatis menjadi pemilik hak cipta.

Hanya ada dua cara penerapan doktrin karya yang dibuat untuk disewa bagi kontributor kreatif dalam suatu produksi: (1) pencipta adalah karyawan perusahaan produksi, yang dalam hal ini perusahaan produksi memiliki semua yang diciptakan oleh karyawan tersebut dalam lingkup pekerjaannya; atau (2) karya tersebut secara khusus dipesan atau ditugaskan oleh perusahaan produksi sebagai bagian dari film atau karya audiovisual lainnya (atau kontribusi untuk karya kolektif) DAN kontrak antara pencipta dan perusahaan produksi secara eksplisit menyatakan bahwa karya tersebut adalah karya yang dibuat untuk disewa. Manfaat paling signifikan bagi perusahaan produksi tentang kepemilikan sebuah karya sebagai karya yang dibuat untuk disewa adalah bahwa pencipta tidak dapat mengendalikan apa yang dilakukan perusahaan terhadap ciptaannya.

Oleh karena itu, perusahaan produksi dapat menyunting pertunjukan, menambahkan sesuatu ke dalam pertunjukan, menyinkronkannya dengan musik dan efek, serta menggabungkannya ke dalam produksi dan materi lain, tentu saja dengan tunduk pada persyaratan penggunaan ulang dan pembayaran yang diatur dalam perjanjian bakat atau aturan serikat.



Manfaat penting lainnya menyangkut apa yang disebut "hak penghentian berdasarkan undang-undang" (jika Anda merasa mata Anda berputar ke belakang saat ini, Anda dapat berhenti membaca di sini). Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta AS, seorang penulis yang telah mengalihkan hak cipta masih memiliki hak untuk menghentikan pengalihan tersebut secara sepihak 35 tahun kemudian, dan mendapatkan kembali hak ciptanya. Berdasarkan doktrin karya yang dibuat untuk disewa, perusahaan produksi dianggap sebagai penulis sejak awal sehingga tidak ada hak penghentian berdasarkan undang-undang yang berlaku.

Ada satu peringatan penting untuk semua ini yang perlu disebutkan. Di California, berdasarkan pasal 3351.5(c) Kode Ketenagakerjaan California, seseorang yang menciptakan sebuah karya berdasarkan kontrak yang secara tegas menyatakan bahwa karya tersebut akan dianggap sebagai karya yang dibuat untuk disewa adalah seorang karyawan. Demikian pula, berdasarkan pasal 686 dan 621(d) Kode Asuransi Pengangguran California, pihak yang menugaskan sebuah karya berdasarkan kontrak yang secara tegas menyatakan bahwa karya tersebut akan dianggap sebagai karya yang dibuat untuk disewa adalah seorang pemberi kerja. Dalam praktiknya, ini berarti bahwa perusahaan produksi, sebagai pemberi kerja, akan diwajibkan untuk menyediakan kompensasi pekerja dan asuransi pengangguran untuk bakat yang dikontrak tersebut, harus membayar pajak gaji, dan berpotensi terpapar klaim oleh kontraktor tersebut bahwa ia berhak atas tunjangan yang sama dengan karyawan lain (seperti asuransi kesehatan, partisipasi dalam program pensiun, dll.). Ini hanya berlaku jika kontraktor tersebut adalah seorang individu.

Jika kontraktornya adalah sebuah perusahaan, maka ini bukan masalah. Jadi, jika Anda adalah perusahaan produksi di California, pertimbangkan untuk TIDAK menggunakan bahasa kerja-untuk-dibayar dalam perjanjian dengan individu, dan sebagai gantinya pilihlah untuk hanya menggunakan bahasa penugasan (lihat di atas). Karena setiap negara bagian, negara, provinsi memiliki undang-undang ketenagakerjaannya sendiri, saya sarankan Anda meninjaunya secara saksama dengan pengacara Anda saat mempersiapkan kontrak untuk memastikan bahwa Anda telah melindungi diri Anda sendiri sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Sekarang beralih ke NDA. Ini penting karena Anda tentu tidak ingin siapa pun yang terkait dengan produksi membocorkan hal-hal yang tidak dipublikasikan atau dimaksudkan untuk dipublikasikan pada tahap awal alur cerita film, keputusan casting, detail pribadi tentang kebiasaan selebritas, dll. Selain itu, mengingat realitas digital kita, dan betapa mudahnya materi tersebar, keamanan dan kerahasiaan perlu terus dipantau dan menjadi prioritas utama bagi semua yang terlibat dalam sebuah proyek. Oleh karena itu, setiap orang yang terlibat dalam sebuah produksi harus menandatangani NDA. Perjanjian ini harus ditandatangani saat berbicara dengan calon personel/bakat.

Setelah direkrut, hal-hal tersebut kemudian dimasukkan ke dalam kontrak tertulis untuk layanan kontributor secara umum (misalnya, dalam perjanjian bakat). Atau, hal-hal tersebut juga dapat disusun dan dicantumkan dalam perjanjian kerahasiaan terpisah.



Kewajiban kerahasiaan biasanya mencakup: (1) tidak mengungkapkan informasi atau materi non-publik, hak milik, atau yang terkait dengan produksi kepada siapa pun tanpa izin tertulis sebelumnya dari perusahaan (dengan pengecualian tertentu); dan (2) tidak menggunakan informasi rahasia untuk tujuan apa pun selain memberikan layanan kepada perusahaan produksi.

Berikut adalah contoh bahasa umum:

Tanpa membatasi Bagian lain dari Perjanjian ini, Pemberi Pinjaman dan Artis memahami bahwa merupakan syarat penting dari Perjanjian ini bahwa Informasi Produksi (sebagaimana didefinisikan di bawah ini) dijaga kerahasiaannya dan bahwa Artis tidak boleh menduplikasi, mengungkapkan, melaporkan, mengungkap, bergosip, atau berspekulasi tentang, mengalihkan, menjual, atau mentransfer, baik secara langsung maupun tidak langsung, secara faktual atau dengan cara fiktional, dengan cara apa pun termasuk namun tidak terbatas pada email, blog, atau tweet, Informasi Produksi apa pun tanpa persetujuan tertulis sebelumnya dari Perusahaan. Pemberi Pinjaman dan Artis akan melakukan upaya terbaik untuk melarang pengamatan atas layanan Artis atau hasil dan keuntungan yang telah diselesaikan oleh individu mana pun yang tidak memberikan layanan sehubungan dengan Gambar. Pemberi Pinjaman dan Artis mengakui dan menyetujui bahwa Perusahaan memiliki hak eksklusif untuk merilis Informasi Produksi dan untuk menentukan dalam keadaan apa Informasi Produksi akan dirilis dan bahwa baik Pemberi Pinjaman maupun Artis tidak boleh dengan cara apa pun berpartisipasi dalam publisitas, siaran pers, wawancara, iklan, atau kegiatan promosi apa pun yang berkaitan dengan Perusahaan, Gambar, atau layanan Artis di sini tanpa persetujuan tertulis sebelumnya dari Perusahaan. Jika Pemberi Pinjaman dan/atau Artis membuat atau menyusun korespondensi, memorandum, catatan, arsip, dan dokumen lain yang berkaitan dengan layanan Artis di sini, materi tersebut akan dianggap sebagai bagian dari hasil dan keuntungan layanan Artis dan merupakan "karya yang dibuat untuk disewa" untuk Perusahaan, dan Perusahaan akan dianggap sebagai satu-satunya penulis dan pemilik semua hak cipta atas materi tersebut. Jika ada Informasi Produksi berwujud yang diberikan kepada Pemberi Pinjaman dan/atau Artis, Pemberi Pinjaman dan Artis harus mengembalikannya kepada Perusahaan setelah layanan untuk Perusahaan selesai, atau kapan pun atas permintaan Perusahaan. "Informasi Produksi" berarti informasi atau materi apa pun yang belum dirilis atau diizinkan untuk dirilis secara umum kepada publik oleh Perusahaan yang dapat diketahui atau diakses oleh Artis, termasuk namun tidak terbatas pada setiap dan semua informasi yang berkaitan dengan layanan Artis di sini, Film dan produksi serta eksploitasinya, skenario dan alur cerita, karakter dan/atau lokasi yang terkandung di dalamnya, anggaran, jadwal, rencana produksi (termasuk informasi apa pun mengenai pemeran yang dilibatkan atau sedang dipertimbangkan untuk dilibatkan), gambar, desain, spesifikasi, ide, konsep, model,



kostum, teknik, atau efek khusus untuk Film atau elemen produksi kreatif, bisnis, dan/atau fisik lainnya yang berkaitan dengan Film dan/atau Perusahaan dan/atau bisnis, eksekutif, dan/atau informasi keuangan Perusahaan.

SEMUA perjanjian personalia, baik yang berupa karyawan maupun kontraktor independen seperti talent, harus mencakup jenis ketentuan atau perjanjian ini tidak boleh ada pengecualian.

IZIN APA YANG PERLU SAYA LAKUKAN PADA TAHAP INI?

Bagi saya, izin itu seperti kebersihan pribadi: harus dilakukan sedini mungkin dan sesering mungkin! Dalam praktiknya, ini berarti sebaiknya Anda melibatkan pengacara atau firma izin hak Anda sedini mungkin agar mereka dapat melihat elemen-elemen produksi pada tahap awal, semoga segera setelah disetujui untuk digunakan, tetapi tidak terlalu final sehingga perubahan tidak dapat dilakukan tanpa biaya besar. Semua elemen naskah dan papan cerita, serta potongan akhir gambar, harus ditinjau untuk masalah izin. Mengapa? Karena Anda perlu memastikan bahwa perusahaan produksi memiliki semua hak kepemilikan untuk mengeksploitasi produksi dalam berbagai bentuk distribusi, periklanan dan promosi, dan juga untuk keperluan tambahan (seperti soundtrack, merchandise, dll.), sehingga Anda kemudian dapat memberikan hak-hak ini kepada perusahaan yang akan mengeksploitasinya atas nama Anda. Dan, yang sama pentingnya, Anda ingin memastikan bahwa apa yang Anda lakukan dengan hak-hak ini tidak melanggar hak orang dan perusahaan lain, untuk menghindari tuntutan hukum. Menghindari tuntutan hukum selalu merupakan ide yang bagus! Dan, tentu saja, semua musik yang digunakan dalam soundtrack juga perlu dibersihkan, tetapi itu bukan subjek bagian ini.

Dengan kata lain, elemen-elemen yang digunakan dalam produksi yang bukan asli produksi tersebut dimiliki atau dikendalikan oleh orang lain, dan orang lain tersebut berhak untuk mengendalikan penggunaannya. Oleh karena itu, orang lain tersebut perlu memberikan izin, yang kemungkinan besar juga memerlukan semacam pembayaran. Secara umum, merupakan ide yang baik untuk membersihkan SEMUA penggunaan elemen tersebut, tidak hanya dalam gambar tetapi juga dalam semua bentuk media (misalnya, merchandising) atau Anda dapat berakhir tidak memiliki hak untuk menggunakannya di tempat lain atau membayar harga yang jauh lebih tinggi kepada pemiliknya nanti karena Anda tidak akan memiliki pengaruh jika hal itu terjadi setelahnya.

Secara administratif juga sulit untuk melacak elemen apa yang dibersihkan untuk tujuan apa. Banyak klien saya akan memilih untuk membuang elemen tersebut jika mereka tidak dapat memperoleh semua hak untuk semua penggunaan dengan metode dan media apa pun untuk selamanya. Proses perizinan tidak selalu berarti akan ada penentuan bahwa izin dan pembayaran diperlukan. Proses ini juga dapat menghasilkan penentuan bahwa elemen tersebut tidak dimiliki oleh pihak lain, atau tidak lagi dilindungi hak cipta (seperti pada karya-karya lama), atau bahwa elemen tersebut tidak cukup dikenali sehingga memerlukan perizinan, atau dapat dimodifikasi secara signifikan dari aslinya sehingga tidak lagi memerlukan perizinan.



Berikut adalah beberapa contoh elemen dalam produksi animasi yang memerlukan perizinan:

- Judul gambar
- Nama karakter/tempat
- Nama merek dagang (misalnya, Apple Store, Mommy and Me, Google Maps)
- Sampul buku baik judul maupun sampulnya mungkin dilindungi
- Karya seni yang digunakan sebagai dekorasi panggung
- Sampul album yang digunakan pada poster sebagai dekorasi panggung
- Fonta yang digunakan dalam kredit meskipun fonta tidak dilindungi hak cipta, perangkat lunak yang menghasilkan fonta tersebut dapat dilindungi
- Tato ya, tentu saja. Izin mungkin diperlukan dari seniman tato
- Lagu "Happy Birthday" yang dinyanyikan oleh karakter bercanda. Tapi inilah fakta menarik: Warner/Chappell mengira mereka memegang hak cipta hingga tahun 2030. Namun dalam gugatan yang diputuskan pada tahun 2016, seorang hakim memutuskan bahwa lagu tersebut sebenarnya berada dalam domain publik dan Warner harus membayar Rp 140 miliar untuk mengakhiri gugatannya yang menggugat hak cipta tersebut.

Perlu diingat bahwa terkadang jika suatu elemen tidak benar-benar digambarkan tetapi hanya digunakan dalam dialog, izin tersebut mungkin tidak diperlukan, tetapi akan diperlukan jika benar-benar ditampilkan di layar. Bisa juga suatu elemen disetujui untuk digunakan dalam gambar tetapi tidak direkomendasikan untuk digunakan dalam iklan dan publisitas terkait gambar tersebut, karena visibilitas dan penggunaan komersialnya yang lebih tinggi. Penentuan ini bisa rumit, dan sebaiknya diserahkan kepada pengacara atau firma perizinan hak cipta Anda yang bertugas menyelesaikannya untuk Anda.

Sepatah kata terakhir jika Anda tidak yakin, tanyakan kepada pengacara Anda. Kami siap mendukung dan berkolaborasi dengan Anda untuk memastikan Anda terlindungi di semua aspek.

Sumber Daya Manusia

Di bawah arahan produser, departemen sumber daya manusia (SDM) terlibat dalam perekrutan karyawan baru, administrasi tunjangan, dan memastikan semua peraturan kepatuhan hukum karyawan dipatuhi, berdasarkan lokasi studio. Bekerja sama dengan departemen perekrutan, jika ada, SDM dapat menangani komunikasi kandidat karyawan dan negosiasi tawaran pekerjaan. Mereka bertanggung jawab untuk menyambut staf artistik dan administrasi baru dan memfasilitasi integrasi mereka ke dalam studio: biasanya, pada hari pertama mulai bekerja, setiap karyawan menghadiri rapat orientasi yang diselenggarakan oleh SDM.

Jika studio terlalu kecil untuk peran ini dilakukan secara internal, produser dapat menangani tanggung jawab ini. Pada rapat ini, anggota staf baru mengisi dokumen awal yang



diperlukan untuk keperluan penggajian. Mereka juga diberitahu tentang peraturan dan ketentuan studio dan menerima hal-hal penting seperti kartu identitas dan izin parkir, jika berlaku.

Menciptakan dan memelihara lingkungan kerja yang positif merupakan bagian penting dari pekerjaan produser, dan tugas penting ini dapat sangat didukung oleh SDM. Meskipun mereka memegang peran kunci dalam menciptakan suasana yang sehat secara aktif, aspek lain yang sama pentingnya dari SDM adalah menyelesaikan konflik antarpribadi. Dalam banyak kasus, produser dapat membantu menyelesaikan masalah. Namun, jika produser tidak ada atau masalah tersebut membutuhkan pihak ketiga yang objektif, SDM bertanggung jawab atas tugas ini. SDM bertugas memastikan bahwa produksi mematuhi filosofi studio dan peraturan perundang-undangan Departemen Tenaga Kerja.

Dalam kasus studio yang memiliki perjanjian dengan serikat pekerja setempat, departemen SDM mengawasi penerapan kode etik serikat pekerja dan pedoman ketenagakerjaan. Jika terjadi perbedaan antara tujuan filosofis studio dan hak-hak karyawan, SDM bertanggung jawab untuk menemukan dan menerapkan solusi yang tepat. Bila diperlukan, SDM bekerja sama erat dengan produser dan departemen urusan bisnis dan hukum untuk menyelesaikan setiap perselisihan.

Daftar berikut menguraikan tanggung jawab utama departemen SDM, sebagai referensi mudah:

1. Menyusun deskripsi pekerjaan yang memenuhi kebutuhan produksi dan mematuhi undang-undang ketenagakerjaan
2. Menyiapkan wawancara
3. Menyiapkan tinjauan kepegawaian
4. Merekrut dan menegosiasikan gaji dengan personel produksi
5. Memproses semua dokumen awal, termasuk W-4, I-9, dan materi tunjangan kerja yang berlaku
6. Mengkoordinasikan upaya penggajian untuk pembayaran anggota kru penuh waktu
7. Mengatur akomodasi, menyediakan informasi umum bagi seniman yang direlokasi dari negara lain, dan mendukung kebutuhan aplikasi visa dan izin kerja
8. Melacak dan mengelola parameter gaji dan kenaikan gaji tahunan
9. Memelihara basis data tentang status karyawan dan jumlah karyawan studio
10. Menangani tindakan disipliner
11. Memastikan lingkungan kerja yang sehat tetap terjaga, yang dapat mencakup koordinasi acara dan fasilitas untuk meningkatkan semangat kerja dan ikatan kru
12. Menangani semua perselisihan internal
13. Menyelesaikan perbedaan penggajian jika studio memiliki perjanjian dengan serikat pekerja setempat
14. Melacak dan mengelola tunjangan seperti asuransi jiwa, tunjangan kesehatan, dan program pensiun
15. Melakukan wawancara keluar



BAB 5

PROSES PENGEMBANGAN

5.1 TINJAUAN UMUM PROSES PENGEMBANGAN

Fase pengembangan adalah saat fondasi kreatif sebuah proyek diperkuat melalui materi visual dan tertulis. Terinspirasi oleh sebuah ide atau visi, para penulis dan seniman berusaha untuk menangkap hal-hal yang belum diketahui. Bagi sebagian orang, proses ini tampak sederhana; namun, jauh lebih menantang dan biasanya jauh lebih rumit daripada yang dibayangkan. Sebagai permulaan, tidak ada aturan baku untuk fase pengembangan.

Pendekatan yang diambil ditentukan oleh properti, sumbernya, dan individu yang awalnya terlibat, seperti kreator (disebut dalam bab ini sebagai "penjual") dan pembeli (yang bisa berupa, misalnya, investor/pemodal, distributor, studio produksi, dll.). Perjalanan sebuah properti biasanya berliku-liku dalam menemukan jalannya ke pasar. Yang terpenting adalah konten diberikan waktu yang dibutuhkan untuk memastikan karakter dan cerita menarik, dan sesuatu yang diminati oleh audiens.

Di awal proses, menentukan platform mana yang paling sesuai dengan konten proyek sangatlah penting karena keputusan ini akan memengaruhi pendekatan yang diambil untuk mewujudkannya. Pertanyaan yang perlu dipertimbangkan mungkin seperti: Apakah acara ini ditujukan untuk rilis teater, atau ditujukan untuk konten seluler? Jika interaktif, durasi berapa yang paling sesuai dengan formatnya? Membentuk tim pengembangan yang kuat dengan keahlian di pasar yang ditargetkan merupakan salah satu langkah terpenting dalam membentuk proyek yang sukses. Meskipun sulit untuk menemukan pemain kunci yang memiliki chemistry kreatif, ketika orang yang tepat berada di posisi yang tepat, potensi sebuah proyek tidak terbatas.

5.2 PERAN PRODUSER SELAMA PENGEMBANGAN

Seorang produser dapat mengambil banyak peran dalam pengembangan. Ia mungkin berada di properti sejak awal sebagai investor atau mungkin mencari kemitraan potensial untuk mendanai pengembangan. Atau, produser mungkin merupakan produser "kerja untuk disewa" yang mengawasi proses/tim. Apa pun skenarionya, produser selalu dilibatkan dalam fase pengembangan sedini mungkin untuk membentuknya agar dapat diproduksi secara paling efektif saat disetujui.

Faktor-faktor yang secara langsung memengaruhi proses pengembangan adalah konten cerita serta anggaran dan jadwal proyek yang direncanakan. Selama fase penulisan naskah, salah satu tugas utama produser adalah memastikan bahwa proyek tersebut sesuai untuk animasi. Memanfaatkan media animasi secara maksimal adalah tugas produser. Berkolaborasi erat dengan penulis naskah, tujuannya adalah untuk mengembangkan cerita sebanyak mungkin sehingga naskah dapat dianggap "terkunci" atau "siap produksi" sebelum



produksi dimulai. Bermitra dengan sutradara dan bekerja sama dengan sekelompok seniman konseptual terpilih, produser membantu memandu upaya kreatif untuk menetapkan gaya dan kualitas animasi yang sesuai dalam parameter yang diinginkan.

Selain mengawasi proses penulisan dan pengembangan visual, penting untuk menjaga kepuasan pembeli. Tugas produser adalah terus memberi informasi kepada pembeli, dan dengan demikian memastikan bahwa investasinya merupakan keputusan bisnis yang tepat dan visi proyek terus berkembang. Hanya karena sebuah properti sedang dalam pengembangan, tidak ada jaminan bahwa properti tersebut akan diproduksi; melibatkan pembeli dalam prosesnya, dan memiliki suara dalam keputusan yang dibuat, dapat membuat perbedaan dalam peluncuran proyek atau tidak.

Dalam mengeksplorasi kemungkinan jalur pengembangan sebuah proyek, produser perlu menilai kekuatan dan kelemahannya. Jika properti tersebut berbasis materi tertulis, teks dapat digunakan untuk menciptakan visual. Di sisi lain, bisa jadi sebaliknya, di mana visual mendorong naskah dan penulis perlu diidentifikasi sebagai hal sekunder. Pengembangan yang paling sukses muncul dari skenario di mana kedua elemen saling membantu, artinya visual memengaruhi tulisan dan tulisan memengaruhi visual.

Dengan melakukan hal ini secara kolaboratif, penceritaan menjadi jauh lebih organik dan kuat seiring perkembangannya. Ada juga skenario di mana proyek didasarkan pada properti yang sudah memiliki kedua elemen tersebut, seperti buku komik. Dalam hal ini, mengidentifikasi cara terbaik untuk mengadaptasi materi asli dengan tetap menghormati integritas visi asli perlu didekati dengan cermat. Pada akhirnya, tujuan pengembangan ke bentuk konten baru adalah untuk meningkatkan jumlah penggemar dan audiens properti tersebut. Dalam hal ini, orang yang terkait dengan properti dan/atau kreatornya harus tetap terlibat karena tidak ada orang yang lebih mengenal karakter-karakter tersebut. Ada banyak cara untuk melakukan ini, tergantung pada keahlian dan ketersediaan mereka. Mereka dapat bertindak hanya sebagai konsultan atau terlibat langsung dengan materi visual atau tertulis, atau keduanya.

Seorang produser dapat memberikan dukungan terbaik kepada seorang kreator dengan mengidentifikasi area kekuatan dan pertumbuhan mereka, dan dengan menempatkan mereka di antara para ahli bila diperlukan. Membangun tim pengembangan adalah seni tersendiri, dan dapat ditangani dengan berbagai cara. Saat bernegosiasi dan merekrut anggota tim kreatif, produser harus memastikan apakah mereka "menempatkan" bakat tersebut ke proyek atau hanya mempekerjakan mereka sebagai "karyawan tetap". Jika seseorang merupakan bagian integral dari kesuksesan proyek dan berperan penting dalam penjualannya seperti penulis "A-list" atau sutradara papan atas produser kemungkinan akan menempatkannya ke proyek, yang menjamin bakat tersebut tersedia jika acara tersebut dilanjutkan.

Namun, produser harus sangat cermat saat menempatkan staf di tahap awal proses ini. Jika bakat tersebut tidak krusial bagi proyek, mereka sebaiknya dipekerjakan hanya untuk layanan spesifik mereka. Misalnya, jika pembeli tidak terkesan dengan hasil karya seorang



penulis, sutradara, atau seniman, namun individu tersebut terikat dengan properti tersebut, kesulitan ini dapat menghambat proyek tersebut untuk diproduksi. Variabel lain yang perlu dipertimbangkan produser sebelum mempekerjakan seseorang selama durasi proyek adalah seberapa mudah atau sulit berkolaborasi dengannya. Memulai dengan hubungan tipe pekerja lepas adalah cara yang bagus untuk mendapatkan wawasan tentang cara kerja seseorang. Memproduksi sebuah proyek cukup menantang tanpa harus berurusan dengan konflik kepribadian.

Saat sebuah proyek menemukan gaya visualnya, menggunakan seniman lepas dengan pendekatan yang berbeda merupakan cara yang baik untuk menciptakan palet pilihan dan pilihan arah. Di studio dengan tim yang lebih besar, mungkin sudah ada tim pengembangan visual internal yang dapat melayani tujuan ini. Jika tidak ada bakat yang awalnya terikat pada proyek tersebut, produser memilih seniman pengembangan visual, dan mungkin seorang sutradara, untuk menetapkan tampilan pertunjukan. Jika sutradara sudah terlibat, mereka bekerja sama dengan produser untuk meninjau portofolio, situs web, dan blog guna menemukan bakat yang tepat untuk proyek tersebut.

Setelah tim terbentuk, sutradara, bekerja sama dengan produser, membimbing seniman menuju visi yang diinginkan. Penulis mungkin merupakan staf atau mungkin juga bukan staf. Banyak penulis biasanya bekerja lepas dan ditemukan melalui agen yang mengirimkan contoh naskah kepada produser untuk referensi. Membaca banyak penulis dan contoh naskah yang berbeda dapat membutuhkan waktu dan upaya untuk menemukan yang paling cocok untuk proyek tersebut. Dalam beberapa kasus, pembaca dapat diajak untuk mempelajari dan mengidentifikasi contoh/penulis terbaik yang akan dibaca oleh produser berdasarkan nada, penceritaan, dan target audiens yang diinginkan.

Dalam proyek serial, tidak seperti film panjang, visioner kreatif secara keseluruhan dalam sebuah proyek biasanya adalah produser eksekutif, yang sering disebut sebagai showrunner. Perlu dicatat bahwa jika properti adalah konsep penulis, penulis biasanya berperan sebagai produser eksekutif. Mereka bertanggung jawab untuk mengawasi proses penceritaan dan pengembangan visual acara.

Dalam proyek serial dan film panjang, produser membuat dua jadwal penting. Bekerja sama dengan penulis, ini mencakup jadwal naskah berdasarkan tonggak-tonggak penting seiring perkembangan tulisan dari premis hingga draf akhir. Jadwal lainnya adalah jadwal pengembangan visual. Keduanya digunakan sebagai pedoman untuk menjaga agar pengembangan tetap pada jalurnya. Karena pengembangan biasanya berjalan sendiri, jadwal-jadwal ini tidak boleh dianggap sebagai sesuatu yang kaku, melainkan dikelola secara fleksibel untuk mencerminkan kebutuhan nyata dari perkembangan proyek.

Proses pencatatan adalah sesuatu yang dikelola oleh produser selama pengembangan. Penulis naskah biasanya menerima catatan kreatif dari produser, sutradara, penjual naskah, dan eksekutif kreatif di setiap tahap proses penulisan naskah. Tujuan masukan ini adalah untuk memastikan bahwa naskah memenuhi tujuan kreatif proyek, baik dari perspektif naratif maupun dalam hal pengembangan karakter. Agar catatan berhasil, produser perlu memastikan



bahwa catatan tersebut jelas dan konsisten sehingga penulis tidak dibiarkan memilah-milah berbagai sudut pandang sendiri.

Dalam hal visual, produser bekerja sama dengan produser eksekutif, sutradara, penjual naskah, dan eksekutif kreatif untuk memastikan bahwa materi ditinjau secara berkala; bahwa catatan diberikan dengan cara yang jelas; bahwa catatan tersebut ditangani oleh para seniman; dan bahwa catatan tersebut tetap pada jalurnya. Jika tidak, ia akan mengevaluasi kembali rencana yang telah dijadwalkan dan menentukan waktu untuk langkah selanjutnya. Produser bertanggung jawab untuk mengatur tempo pengembangan dengan tepat, memungkinkan kreativitas berkembang, dan sekaligus memenuhi tujuan jangka panjang. Meskipun penting untuk mematuhi jadwal dalam produksi, menerapkan tenggat waktu yang ketat untuk pengembangan terkadang dapat menghambat proses kreatif.

Oleh karena itu, produser bertanggung jawab untuk menyeimbangkan proses dengan menyediakan waktu dan dana yang cukup bagi tim kreatif untuk mencapai tujuan artistiknya, dan memastikan kualitas karya seni yang dihasilkan sesuai untuk produksi. Akibatnya, produser harus menggunakan intuisinya untuk mengetahui kapan harus mendesak, dan yang terpenting, kapan tidak boleh mendesak, melainkan memberi waktu bagi properti untuk bernapas. Ketakutan terbesar seorang seniman adalah bekerja dengan produser yang memiliki pendekatan lini perakitan terhadap upaya artistik. Namun, bagaimana tenggat waktu pengiriman jaringan atau studio dapat dipenuhi jika tidak ada jadwal?

Ketika sebuah proyek mulai terbentuk dan karakter-karakternya didefinisikan dan dikembangkan lebih lanjut, seorang produser harus melihatnya dalam konteks penerapannya di media lain. Mengingat pasar transmedia saat ini, properti yang memiliki daya saing di berbagai platform termasuk konten yang sesuai untuk gim, perangkat seluler, dan aplikasi memiliki peluang lebih besar untuk sukses. Meskipun tidak selalu bijaksana untuk menggunakan terlalu banyak ekstensi konten secara bersamaan, memastikan kemungkinan di masa mendatang dapat membantu menarik investor pada properti interaktif daring. Pemilihan karakter yang konsisten dan pola cerita yang muncul dapat menjadi dasar untuk mendapatkan daya tarik terbesar.

Untuk film layar lebar, tidak ada kata terlalu dini bagi produser untuk mulai menanam benih dan membangun dukungan guna membantu meluncurkan sebuah proyek. Bekerja sama dan melibatkan divisi atau entitas konten lain dalam perusahaan seperti departemen pemasaran, produk konsumen, grup daring dan musik dapat memainkan peran integral dalam melibatkan para pemangku kepentingan dan meraih momentum yang sangat dibutuhkan untuk mendapatkan lampu hijau untuk sebuah properti. Jika sebuah properti memiliki potensi transmedia, pembeli cenderung mendukungnya melalui pengembangan dan produksi, karena mereka dapat melihat potensi aliran pendapatan lain yang dapat membantu mengimbangi risiko mereka.

Satu hal penting terakhir yang perlu diperhatikan sebelum memasuki proses pengembangan adalah kerahasiaan materi. Pada tahap proses ini, sangat penting bagi produser untuk menetapkan aturan dasar guna melindungi proyek dari pembajakan. Kebijakan



dan prosedur kerahasiaan biasanya diterapkan pada naskah dan semua bentuk karya seni serta pengembangan perangkat lunak. Sangat penting bahwa aturan dan prosedur tersebut ditetapkan dan dipatuhi selama produksi dan pascaproduksi. Sebaiknya berikan tanda air pada semua salinan naskah yang dicetak, tempatkan tanda burn-in pada semua keluaran digital yang dibuat, dan simpan catatan siapa yang diberi apa agar dapat melacak secara dekat kepemilikan dan distribusi materi tersebut.

Menciptakan Karakter Abadi dalam Animasi

Oleh John Cohen

Produser, The Angry Birds Movie, The Angry Birds Movie 2, Despicable Me

Orang sering mengatakan bahwa proses produksi film animasi berkebalikan dengan proses pembuatan film live-action. Dalam film live-action, Anda mulai dengan memfilmkan keseluruhan film lalu mengeditnya. Dalam animasi, Anda mulai dengan mengedit film lalu Anda mulai merekamnya. Karena pembalikan dalam proses pembuatan film ini, karakter animasi dan kepribadian mereka seringkali baru muncul di tengah, atau bahkan jauh setelahnya, dalam proses ini. Jika Anda membuat film live-action, Anda harus memilih aktor yang akan memerankan setiap peran sebelum Anda pergi ke lokasi syuting dan mulai syuting.

Sebagai bagian dari proses persiapan dalam live-action, mungkin ada cukup banyak waktu latihan. Selain persiapan teknis, ini adalah periode di mana para aktor bekerja sama dengan para pembuat film untuk mengembangkan dan menemukan kepribadian karakter mereka. Dalam animasi, "periode latihan" tidak direncanakan sebagai bagian dari jadwal produksi. Karena itu, penemuan kepribadian untuk karakter baru baru terjadi di tahap akhir proses pembuatan film seringkali ketika film sudah dianimasikan. Akibatnya, produser berada dalam posisi yang menantang karena penyesuaian di seluruh film pada tahap-tahap selanjutnya bisa sulit dan mahal. Namun, seperti yang kita semua tahu, karakter yang hebat adalah fondasi dari semua film yang hebat, jadi memilih untuk tidak menyesuaikan diri bukanlah pilihan yang tepat. Untuk menghindari situasi ini, ada cara untuk mengembangkan dan mendefinisikan karakter yang menarik dan memikat lebih awal, sehingga membuat film Anda lebih kuat sejak awal.

Penciptaan karakter yang abadi dalam animasi seringkali merupakan kombinasi dari empat elemen kunci: desain, penulisan, penampilan fisik, dan suara. Mengulangi dan memastikan setiap elemen ini saling menginformasikan dan memengaruhi satu sama lain selama proses pengembangan dan praproduksi dapat berdampak signifikan pada hasil akhir.

Menulis—ketika sebuah karakter dihidupkan dalam sebuah naskah, hal itu dapat memberi Anda banyak ide dasar untuk membantu mendefinisikan karakter yang baik. Apakah kepribadian karakter tersebut sensitif, lancang, sinis, manis, konyol, atau yang



lainnya? Setelah Anda menemukan "suara" karakter di halaman, itu bisa menjadi titik awal yang fantastis untuk mulai bekerja dengan seorang desainer. Seorang desainer dapat membaca dialog karakter dan menghasilkan ide tentang seperti apa seharusnya karakter tersebut.

Desain—tampilan dan karakteristik fisik karakter animasi (baik itu manusia, ikan, burung, atau alien) dapat menjadi pembeda antara daya tarik, kepekaan komedi, gaya, dan tingkat ekspresi. Dalam desain karakter yang hebat, Anda sering kali dapat melihat sebuah kepribadian mulai muncul dan mulai menceritakan latar belakang sebelum karakter tersebut dihidupkan. Desainer karakter yang berbakat dapat memberi tahu Anda begitu banyak tentang karakter tersebut dalam satu sketsa awal.

Performa Fisik—setelah Anda memiliki desain yang disukai, tes gerakan karakter awal dapat digunakan untuk menginformasikan desain dan ciri-ciri kepribadian yang awalnya diciptakan. Memiliki animator handal yang menghidupkan karakter tersebut dalam tes animasi sederhana dapat membantu menentukan kekhususan kepribadian. Animator terbaik adalah aktor itu sendiri, dan pengujian animasi akan setara dengan periode latihan live-action. Melalui animasi, kepribadian dapat dihidupkan secara fisik: kepercayaan diri, pesona, sikap, atau rasa tidak aman dapat diidentifikasi melalui beberapa akting non-verbal. Beberapa contoh tes animasi mungkin termasuk mengeksplorasi apa yang dilakukan karakter saat mereka bosan, saat mereka sedang makan, atau bahkan memberi karakter tujuan sederhana yang dapat dicapai (atau mungkin sulit dicapai) dalam karya berdurasi 25 detik. Jika suatu desain tidak berhasil, desain tersebut dapat disesuaikan selama fase-fase awal ini untuk memastikan daya tarik karakter.

Suara—akting suara sangat berbeda dengan akting dalam film live-action. Seorang aktor tidak lagi memiliki segudang trik yang biasa digunakan untuk membantu mereka tampil artinya penampilan fisik, kostum, aktor lain yang bisa diajak bermain, set/lokasi, dll. Aktor hanya memiliki suara mereka. Jika diberi ruang untuk memengaruhi karakter sejak awal, aktor yang hebat dapat menuangkan kata-kata di atas kertas dan menambahkan nuansa serta kehalusan pada karakter yang kemudian dapat memengaruhi gaya gerak dan animasi.

Dalam kasus *The Angry Birds Movie*, karakter utama kami, Red, merupakan pusat cerita dan sangat penting untuk mendapatkan hasil yang tepat. Kami bekerja sama dengan beberapa desainer karakter untuk mencoba berbagai pilihan desainnya, dan butuh banyak fase eksplorasi sebelum kami menemukan yang kami sukai. Kami bekerja sama dengan tim animasi kami di Sony Imageworks untuk melakukan pengujian guna menemukan bagaimana Red akan bergerak dan berinteraksi dengan dunia.

Red adalah karakter yang "pemarah", jadi kami mengembangkan banyak iterasi kepribadiannya dengan penulis kami untuk memastikan bahwa ia memiliki keunggulan yang kami inginkan, tetapi juga disukai. Akhirnya, pemilihan Jason Sudeikis sebagai pengisi suara Red membantu mengkristalkan kepribadiannya, dan itulah bagaimana kami akhirnya menemukan keseimbangan sempurna antara humor dan hati (Gambar 5.1).



Untungnya, kami telah merencanakan proses ini untuk dilakukan di awal fase pengembangan kami, sehingga kami dapat beralih ke produksi dengan karakter yang terdefinisi dengan baik yang kami rasa bekerja dengan sangat baik. Tentu saja, bahkan dengan semua perencanaan itu, kami masih menemukan hal-hal baru dan menarik tentang Red saat kami menganimasikan film tersebut. Namun, karena kami telah merencanakannya sejak awal dan tahu cara mengantisipasi kemungkinan penemuan di sepanjang jalan, kami sangat siap dan mampu terus mengasah karakternya dalam jadwal produksi kami... dan saya harap proses Anda dapat mengikuti fokus yang telah terbukti pada keempat elemen tersebut dengan tingkat keberhasilan yang sama dalam mengembangkan karakter yang abadi.



Gambar 5.1

Film *Angry Birds*. (Angry Birds™ & © 2019 Rovio Entertainment Corporation dan Rovio Animation Ltd. Seluruh Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.)

5.3 PROSES PENULISAN

Kunci keberhasilan proyek adalah naskah yang hebat. Anda bisa saja memiliki beberapa animasi terindah dan kompleks di dunia, tetapi jika ceritanya tidak berhasil dan karakternya tidak menarik, kemungkinan besar pertunjukannya pun tidak akan menarik. Dalam animasi, ada beberapa cara untuk mendekati penulisan naskah, tergantung pada genre, format, dan panjang proyek. Di masa lalu, sebagian besar film pendek kartun terkenal dibuat langsung dari kerangka ke papan cerita. Lelucon akan dikonsep di ruang para seniman yang saling bertukar ide. Ide-ide ini kemudian akan dipresentasikan atau diperankan oleh sutradara dan/atau animator.

Pendekatan ini memungkinkan semua orang untuk bersikap spontan dan menghasilkan komedi klasik, dan ini masih merupakan teknik populer yang digunakan untuk proyek berdurasi pendek. Dalam format yang lebih panjang, setelah naskah tersedia, biasanya diadakan sesi curah pendapat dengan para seniman cerita untuk menghasilkan lelucon dan/atau memecahkan masalah cerita. Apa pun metode yang digunakan, tujuan produser adalah mendapatkan penulis, tim papan cerita, dan naskah terbaik.

Kesepakatan Penulis

Mempekerjakan penulis profesional untuk mengembangkan ide cerita ke tahap selanjutnya merupakan komitmen yang kompleks. Dalam sistem studio yang lebih besar,



departemen urusan bisnis, dengan masukan dari eksekutif kreatif dan produser, menegosiasikan kontrak penulis. Tarif yang dibayarkan bergantung pada jenis proyek, anggaran, dan latar belakang pengalaman serta nilai yang dirasakan oleh penulis.

Untuk sebuah serial, biaya penulis dapat sangat bervariasi. Biaya naskah film bergantung pada status penulis dan jumlah penulis yang dilibatkan untuk mengerjakan proyek tersebut selama fase pengembangan. Jika sebuah proyek berserikat, produser harus memahami aturan dan praktik yang berlaku untuk memastikan kepatuhannya. Aturan tersebut biasanya mencakup jumlah draf yang diizinkan oleh penulis berdasarkan biaya yang dinegosiasikan, di samping metode untuk menentukan penempatan kredit.

Setiap studio memiliki standar dan proses pembayarannya sendiri, baik untuk penulis yang berserikat maupun tidak. Jika penulis berserikat, pembayaran harus dibayarkan sesuai dengan aturan serikat. Di sebagian besar perusahaan, pembayaran tidak akan dilakukan dan pekerjaan tidak dapat dimulai hingga Sertifikat Kepengarangan ("C of A") ditandatangani. C of A memberikan hak material kepada pembeli atas jasa penulis naskah, yang berarti semua materi dan ide tertulis adalah milik pembeli.

Umumnya, cicilan pembayaran dilakukan berdasarkan rincian tahapan naskah. Dalam kebanyakan kasus, pembayaran tertentu akan dijamin kepada penulis dan pembayaran lainnya akan dianggap sebagai langkah opsional, dan pembayaran tersebut dipicu berdasarkan kinerja. Pembayaran biasanya dilakukan saat penulis mencapai tonggak penting yang telah disetujui. Biaya awal biasanya dibayarkan saat penulisan dimulai. Sebagian dari saldo dibayarkan setelah kerangka naskah selesai, dan sisanya dikirimkan saat draf diserahkan untuk ditinjau dan dicatat. Rincian umumnya adalah sebagai berikut:

- Premis (untuk serial)
- Kerangka (dengan dua revisi)
- Perawatan (dengan dua revisi untuk format panjang)
- Naskah: biaya naskah dapat dibagi (draf pertama, draf akhir, polesan)

Beberapa proyek, terutama dalam ranah serial, membentuk ruang penulis. Ruang penulis melibatkan sekelompok penulis yang dilibatkan secara bersamaan untuk membagi tanggung jawab dalam menciptakan cerita, berdiskusi tentang cara menyempurnakan sebuah proyek dengan membuka proses bagi berbagai macam orang dengan beragam ide. Untuk serial, hal ini dapat melibatkan staf penulis untuk bekerja penuh waktu atau lepas. Seringkali, ketika musim baru akan diluncurkan, showrunner dan/atau editor cerita mengundang para penulis untuk menyampaikan ide mereka kepada tim. Dengan melibatkan semua penulis, kreator acara dapat mengembangkan alur cerita acara selama musim tersebut. Semua penulis mendengar langsung konsep-konsep kunci dan tema karakter yang sedang dikembangkan. Idealnya, mereka berkontribusi untuk mendorong naskah dan, jika memungkinkan, berbagi hasil riset. Melalui pendekatan inklusif ini, setelah acara selesai dan ditayangkan, semua episode akan selaras dengan dunia naratif, alih-alih terkesan sebagai cerita yang berbeda-beda oleh banyak penulis.

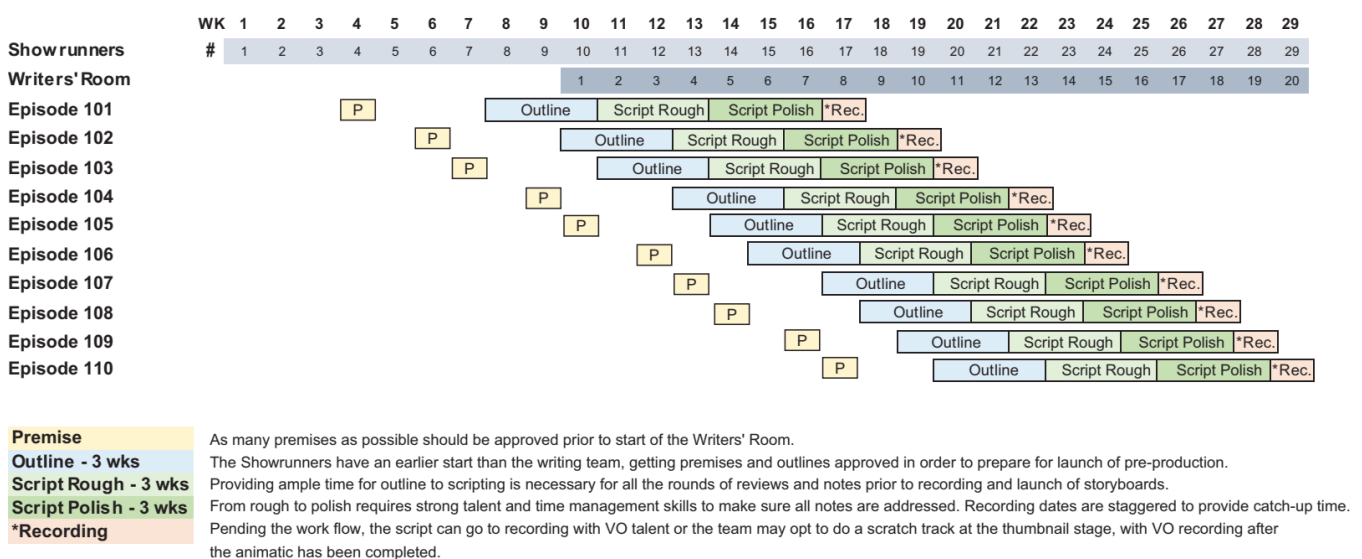
Alkitab Serial



Alkitab serial adalah konsep tertulis yang menyusun elemen-elemen kunci sebuah serial. Konsep ini mencakup deskripsi serial secara keseluruhan, dan mendefinisikan karakter utama, hubungan mereka satu sama lain, nuansa acara, dan target audiens. Premis (dijelaskan secara singkat) juga ditulis untuk cerita dan episode potensial. Setelah visual dirancang, elemen-elemen tersebut ditempatkan di dalam Alkitab untuk membantu meningkatkan penceritaan. Setelah Alkitab dirakit dan disetujui oleh pembeli, penjual, para eksekutif, dan produser, Alkitab memiliki banyak fungsi. Fungsi utamanya adalah sebagai alat bagi tim penulis untuk membantu memastikan konsistensi di seluruh proses penulisan. Sutradara casting juga memanfaatkan Alkitab serial dalam pemilihan pengisi suara. Terakhir, Alkitab digunakan oleh kru artistik untuk membantu mereka lebih memahami nuansa acara dan bagaimana karakter serta plot saling terkait.

Tahapan Naskah

Penulisan sebuah proyek melewati beberapa tahapan sebelum siap diproduksi. Dalam struktur naratif tradisional, proses ini mencakup pembentukan dan penyusunan karakter, dunia mereka, konflik mereka, dan penyelesaiannya. Bagian-bagian berikut menjelaskan setiap tahapan ini.



Gambar 5.2 Jadwal penulisan naskah dan perekaman seri.

Untuk gambaran yang lebih luas, bagan berikut mengilustrasikan linimasa yang dibutuhkan untuk pengembangan serial, mulai dari tahap premis hingga peluncuran dan perekaman storyboard (Gambar 5.2).

Premis (Seri/Bentuk Pendek)

Premis adalah satu atau dua paragraf yang menguraikan konsep cerita utama. Premis ini mencakup karakter utama, konflik dasar, komplikasi yang mungkin terjadi, dan bagaimana penyelesaiannya.



Kerangka dan Papan Ketukan (Bentuk Panjang dan Bentuk Pendek)

Untuk produksi bentuk panjang seperti film panjang atau acara spesial televisi, kerangka yang menjelaskan poin-poin plot utama cerita merupakan fondasi penting dalam penulisan naskah. Kerangka ini dibagi menjadi tiga babak dan secara kronologis mencantumkan momen emosional dan aksi penting yang digambarkan dalam setiap sekuen dan babak. Jika seniman papan cerita sedang mengerjakan proyek ini, seringkali bermanfaat untuk meminta mereka membuat representasi visual dari setiap poin plot pada kerangka ini, menghasilkan papan ketukan cerita yang dapat lebih menginspirasi tim penulis dan artistik. Papan ketukan ini memungkinkan kru untuk tetap fokus pada tujuan kreatif, urutan demi urutan.

Pada proyek serial, kerangka merupakan versi premis yang lebih detail. Umumnya, ini merupakan perincian cerita per urutan dengan beberapa baris dialog yang ditambahkan untuk mengembangkan karakter, memberikan contoh nada pada proyek yang dikerjakan oleh banyak penulis. Dalam kerangka, alur aksi dijabarkan. Akan lebih mudah untuk mengubah struktur cerita pada tahap ini daripada mengerjakannya ulang pada tahap naskah. Jumlah halaman dapat berkisar dari dua hingga sepuluh halaman, tergantung pada format yang dihasilkan.

Treatment (Bentuk Panjang)

Treatment merupakan perluasan dari kerangka. Umumnya, ini merupakan dokumen 20–25 halaman yang dipecah menjadi struktur tiga babak dan mencakup beberapa dialog serta lebih banyak detail karakter dan plot daripada kerangka.

Skip Pilot

Skip pilot digunakan dalam proyek serial, dan dalam beberapa hal mirip dengan kitab suci serial. Tujuannya adalah untuk memberi pembaca gambaran tentang nada acara dan untuk membangun karakter sambil menjelaskan hubungan mereka satu sama lain. Jika naskah ini berhasil, naskah ini dapat diproduksi sebagai gulungan cerita/animatik, atau dalam kasus yang sangat jarang, dianimasikan sepenuhnya sebelum serial tersebut disetujui. Seperti semua naskah serial, naskah ini akan mengikuti beberapa atau semua langkah yang diuraikan selanjutnya.

Draf Naskah Pertama

Sebuah naskah ditulis dalam beberapa draf atau fase. Draft naskah pertama mengembangkan alur cerita, menambahkan dialog dan aksi. Dalam kasus serial, editor cerita dapat memastikan bahwa naskah siap untuk diproduksi: ini mencakup pemeriksaan bahwa penulisan di semua episode konsisten dalam mengikuti karakterisasi dan nada serial, sebagaimana ditetapkan dalam naskah asli. Setelah selesai, draft pertama diberikan kepada staf kreatif utama dalam proyek tersebut biasanya produser, sutradara, dan eksekutif kreatif untuk mendapatkan catatan. Naskah setengah jam panjangnya 25–35 halaman. Naskah film berdurasi 80 menit dapat berkisar antara 80 hingga 110 halaman, tergantung pada apakah naskah tersebut padat dialog atau penuh aksi.



Draf Kedua, Ketiga, dan Bahkan Keempat atau Lebih

Setiap draf menyertakan catatan baru yang diberikan kepada penulis dengan tujuan untuk menyempurnakan cerita melalui revisi. Proses penulisan berlanjut hingga naskah dianggap siap untuk diproduksi. Dalam sebuah serial, editor cerita mungkin bertanggung jawab untuk memasukkan catatan setelah draf kedua. Dalam format panjang, naskah biasanya diproduksi dalam beberapa segmen sementara sisanya masih dalam tahap pengembangan.

Dalam pengembangan fitur, penulis baru juga umum direkrut jika pembeli/kreator tidak mendapatkan apa yang dibutuhkan dari penulis yang direkrut sebelumnya selalu lebih baik menemukan nada yang tepat dalam naskah lebih awal daripada nanti. Penulis baru juga dapat dilibatkan untuk menangani tugas-tugas naskah tertentu, seperti memperkuat konten komedi atau memperdalam daya tarik emosional cerita. Setiap halaman baru naskah harus mencantumkan tanggal dan nomor draf, dengan tulisan baru ditandai dengan tanda bintang.

Pemolesan

Ini adalah tahap di mana sentuhan akhir naskah diselesaikan. Struktur naskah jarang diubah pada tahap ini; sebagai gantinya, naskah hanya dipoles sebagai tahap pembersihan. Fokusnya paling sering pada peningkatan dialog atau klarifikasi konten. Bukan hal yang aneh dalam film layar lebar untuk menunjuk penulis baru dalam proyek tersebut untuk bagian dialog akhir.

Animasi Skrip: Karakter Tiga Dimensi dalam Dunia Dua Dimensi

Oleh Kevin Burke & Chris “Doc” Wyatt

Penulis, *Stretch Armstrong and the Flex Fighters*, *Super Dinosaur*, *Ultimate Spider-Man*, *Marvel’s Spider-Man*, dan lainnya

Bagi seorang penulis skenario, menulis di bidang animasi bisa menjadi hal yang membebaskan secara kreatif. Animasi memberi penulis kemungkinan untuk menciptakan cerita secara visual yang akan sangat mahal, atau bahkan mustahil, dalam produksi live-action. Ya, dalam animasi, kendala anggaran dan jadwal masih berlaku, tetapi secara umum, animasi dapat meningkatkan visualnya dengan biaya yang lebih rendah daripada live-action. Dalam episode pertama serial Netflix kami, *Stretch Armstrong and the Flex Fighters* (Gambar 5.3), kami menampilkan sekelompok remaja berkekuatan super yang melawan monster raksasa yang menghancurkan kota futuristik, termasuk adegan aksi di sekitar helikopter melayang yang lumpuh dan jatuh ke Bumi. Untuk mewujudkannya dalam film live-action membutuhkan anggaran 10 atau 12 kali lebih besar daripada yang kami miliki.

Animasi adalah kanvas elastis yang dapat meregang sesuai imajinasi penulis. Dan meskipun fleksibilitas dan kebebasan ini merupakan hal yang baik, hal itu secara tidak sengaja dapat menyebabkan penulisan skenario yang malas jika dibiarkan. Dan tidak ada alasan untuk penulisan skenario yang malas. Masalahnya adalah ini: karena animasi pada dasarnya bersifat visual (urutan aksi, komedi fisik, lelucon visual), penulis animasi dapat



dengan mudah percaya bahwa aksi yang sangat imajinatif, atau lelucon visual tanpa henti, akan cukup untuk memikat dan melibatkan penonton.

Jangan salah paham, kami menyukai urutan aksi yang menakjubkan. Kami selalu berusaha menemukan cara-cara baru yang keren untuk membangun urutan sinematik yang padat, karena betapa mendebarkan dan menyenangkan uraian tersebut bagi penonton kami... tetapi ledakan yang keren dan banyak pukulan saja tidak cukup untuk membuat film atau acara TV menjadi pengalaman yang benar-benar berkesan dan abadi.

Hal yang sama berlaku untuk lelucon. Lelucon visual yang tepat waktu dapat meningkatkan kualitas film atau acara TV ke tingkat yang benar-benar baru, tetapi penulis animasi tidak bisa hanya mengandalkan lelucon. Seiring waktu, minat penonton akan mulai memudar karena lelucon tersebut terasa monoton atau repetitif.

Jadi, jika aksi atau lelucon saja tidak cukup untuk memikat penonton, lalu apa lagi? Semuanya kembali pada karakter.



Gambar 5.3

Stretch Armstrong dan Flex Fighters. (Stretch Armstrong dan Flex Fighters® & © 2019 Hasbro, Inc. Digunakan dengan izin.)

Kekuatan Pengembangan Karakter

Tidak ada jalan pintas. Yang ada hanyalah menggali lebih dalam, menghayati karakter Anda, dan memberi mereka kedalaman. Jika Anda dapat membuat penonton mencintai (atau membenci) karakter Anda, mengidentifikasi diri dengan karakter Anda, dan berinvestasi pada karakter Anda, maka Anda memberi mereka pengalaman menonton yang akan melekat dalam ingatan mereka dalam jangka panjang.

Kami pikir Spider-Man adalah contoh sempurna dari prinsip ini.

Kami telah menulis banyak episode Spider-Man untuk Marvel Animation, pertama di *Ultimate Spider-Man* dan kemudian untuk seri lain yang disebut *Marvel's Spider-Man* (Gambar 5.4). Karena itu, kami telah berbicara dengan penggemar Spider-Man dari berbagai belahan dunia, dan apa yang kami pelajari dari percakapan ini adalah: Penggemar Spidey datang untuk kostumnya tetapi tetap untuk Peter Parker.

Mari kita jelaskan... kostum merah-biru (yang awalnya dirancang dalam buku komik oleh Steve Ditko) itu menarik perhatian dan orang-orang menyukainya. Kostum itu menarik perhatian. Menembakkan jaring laba-laba, berayun di kota, dan kekuatan lainnya (indra



laba-laba, kekuatan laba-laba, dll.) semuanya memikat dan menarik perhatian penonton. Namun, begitu seseorang menonton atau membaca Spidey, bukan aksinya yang membuat mereka kembali melainkan Peter Parker, pria di balik topeng, yang membuat penonton tetap tertarik.

Ini mengingatkan kita pada apa yang Stan Lee lakukan di tahun 1960an ketika ia ikut menciptakan (bersama para senimannya) Spider-Man dan banyak karakter lainnya. Sebelum Stan, pahlawan komik telah menjadi sesuatu yang cukup "pas", dengan penekanan kuat pada jubah dan pukulan. Apa yang Stan lakukan dengan Peter Parker, dan banyak kreasinya yang lain, adalah ini ia memberi mereka kehidupan yang lebih mendalam sebagai karakter.

Peter Parker bukan sekadar seseorang yang mengenakan celana ketat dan melawan penjahat... ia adalah anak kutu buku yang menghadapi para perundung di sekolah. Ia adalah seorang remaja yang hidup dengan rasa bersalah karena ketidakaktifannya menyebabkan kematian Paman Ben tercinta. Ia memiliki dorongan internal untuk menghayati filosofi yang diajarkan pamannya, tentang hubungan antara "kekuatan besar" dan "tanggung jawab besar". Tak satu pun dari gagasan ini berkaitan dengan tampilan kostumnya.

Peter Parker juga harus menghadapi masalah dunia nyata yang juga dihadapi banyak penggemarnya, seperti mengumpulkan cukup uang untuk sewa, merawat kerabat yang lanjut usia, kematian orang terkasih, dan menyelesaikan hubungan romantisnya yang rumit. Namun, ia menangani masalah-masalah ini dengan optimisme, kecerdasan, dan pesona canggung yang menarik perhatian penonton. Anak kutu buku itu akhirnya berhasil, terlepas dari segala rintangan. Dan sekali lagi, tak satu pun dari aspek Peter Parker yang sangat relevan ini berkaitan dengan kekuatannya.

Dalam komik, animasi, dan film, banyak generasi orang menyukai Peter Parker, bukan hanya karena ia memerangi kejahatan sebagai Spider-Man, tetapi juga karena jati dirinya sebagai karakter.



Gambar 5.4

Marvel's Spider-Man. (© 2019 MARVEL.)

"Berbasis Plot" Versus "Berbasis Karakter"

Mengembangkan karakter tiga dimensi yang menarik dan memasukkannya ke dalam cerita memang mudah dibicarakan, tetapi bisa sangat sulit dicapai. Sekalipun Anda



menghabiskan waktu berminggu-minggu untuk mengembangkan latar belakang cerita dan ciri-ciri kepribadian yang kaya untuk karakter Anda, semua itu tidak akan berarti apa-apa sampai Anda menemukan cara agar elemen-elemen karakter ini terungkap dalam cerita yang ingin Anda sampaikan. Dan di sinilah pentingnya membangun elemen-elemen yang berbasis karakter ke dalam cerita Anda, alih-alih elemen yang berbasis plot.

Plot adalah apa yang terjadi dalam cerita, peristiwa-peristiwa utama. Alur cerita yang solid jelas penting untuk cerita yang bagus. Kita semua pernah melihat film atau episode TV yang dirusak oleh plot yang tidak logis, atau lubang-lubang plot yang sangat mengganggu. Plot yang buruk mengganggu, mengganggu, dan menyulitkan penonton untuk terlibat secara emosional dalam sebuah cerita. Namun, penekanan yang berlebihan pada plot juga merugikan sebuah cerita. Kita semua juga pernah melihat film atau episode TV yang lebih mirip rangkaian peristiwa daripada cerita yang sebenarnya. Jika Anda tidak menaruh perhatian pada karakter-karakternya, jika Anda tidak peduli apa yang terjadi pada mereka, maka tidak ada yang mengikat Anda pada cerita secara emosional, betapapun cerdiknya plotnya.

Elemen plot adalah peristiwa eksternal yang terjadi pada karakter-karakter dalam cerita. Misalnya, karakter Anda tiba-tiba menemukan mayat (peristiwa eksternal); karakter Anda diserang oleh perampok acak (peristiwa eksternal); badai dahsyat menghantam perahu karakter Anda (peristiwa eksternal).

Elemen karakter adalah peristiwa internal yang terjadi dalam diri karakter Anda atau dimotivasi oleh karakter Anda. Misalnya, karakter Anda memiliki kebutuhan yang membara untuk memburu seorang pembunuh demi mendapatkan keadilan bagi ayahnya yang telah meninggal (hasrat internal yang mendorong tindakan); karakter Anda menolak untuk tunduk pada rasa takut dan terus tinggal di bagian kota yang berbahaya tempat ia dibesarkan, meskipun hal itu menempatkannya dalam risiko dirampok (motivasi internal); karakter Anda perlu membuktikan keterampilan baharinya dengan membawa perahunya keluar meskipun badai dahsyat akan datang (kebutuhan internal).

Seperti yang Anda lihat, elemen-elemen yang digerakkan oleh plot adalah hal-hal yang terjadi pada karakter, sedangkan elemen-elemen yang digerakkan oleh karakter adalah hal-hal yang terjadi karena karakter. Seringkali, elemen-elemen yang digerakkan oleh plot dapat terjadi pada siapa saja, sedangkan elemen-elemen yang digerakkan oleh karakter dihasilkan dari dalam karakter tertentu. Elemen-elemen berbasis plot seringkali menyebabkan karakter bereaksi. Elemen-elemen berbasis karakter seringkali menggambarkan karakter yang proaktif. Elemen-elemen berbasis plot seringkali berfokus pada peristiwa. Elemen-elemen berbasis karakter seringkali berfokus pada keinginan, kebutuhan, dan perasaan.

Dengan mengingat hal ini, Anda kemudian dapat mengambil latar belakang yang kompleks dan detail biografi yang Anda buat untuk karakter Anda dan menerapkannya pada cerita yang ingin Anda sampaikan. Apakah karakter Anda seorang pemimpin? Jika ya, apakah mereka akan memimpin investigasi? Apakah mereka pemalu? Apakah mereka akan



menghindari bahaya atau konflik? Ubah semua detail karakter yang Anda miliki ke dalam pikiran Anda menjadi gerakan-gerakan yang dapat ditindaklanjuti dalam naskah, dan Anda akan segera mulai menyadari bahwa karakter Anda adalah yang menggerakkan cerita dan ini akan membuat mereka jauh lebih relevan dengan audiens Anda, dan dengan demikian mengubah cerita Anda menjadi sesuatu yang jauh lebih menarik. Memang benar bahwa beberapa jenis cerita pada dasarnya lebih berbasis plot (misalnya, prosedur kepolisian) dan jenis cerita lainnya pada dasarnya lebih berbasis karakter (misalnya, cerita tentang kedewasaan), tetapi semua cerita perlu menyeimbangkan plot dengan karakter karena plot hanya benar-benar memikat penonton secara emosional karena cara karakter meresponsnya.

Kita suka menonton cerita karena bagaimana cerita tersebut memengaruhi perasaan kita. Melakukan perjalanan dengan karakter yang kita sayangi lebih mungkin membuat kita merasakan sesuatu daripada sekadar rangkaian peristiwa sederhana.

Kita menulis untuk satu alasan nyata: untuk melibatkan penonton. Dan, terlepas dari kemampuan untuk menampilkan hampir semua hal yang dapat kita bayangkan di layar, cara paling efektif untuk melibatkan penonton akan selalu melalui hati.

Naskah Film Panjang

Secara umum, naskah film panjang tidak pernah terkunci pada saat praproduksi dimulai. Namun, naskah tersebut harus siap produksi, di mana cerita dikembangkan lebih lanjut melalui kolaborasi antara sutradara, produser, seniman papan cerita, dan penulis naskah. Jika anggaran memungkinkan, proses penulisan naskah dapat dilakukan bersamaan dengan proses pembuatan papan cerita. Dengan menggunakan treatment atau kerangka cerita sebagai titik awal, penulis mengadakan serangkaian pertemuan dengan sutradara proyek, kepala cerita, dan beberapa seniman papan cerita untuk menyusun cerita dan mengeksplorasi karakter. Melacak karakter-karakter kunci dan alur cerita ini, serta merencanakan apa yang dicapai dalam setiap adegan, memungkinkan kelompok ini untuk lebih menyempurnakan cerita.

Setelah pertemuan-pertemuan ini, penulis akan menyempurnakan skenario lebih lanjut untuk meningkatkan dan mengembangkan ide-ide dari tim. Para seniman papan cerita kemudian mengilustrasikan urutan adegan berdasarkan materi tertulis. Proses berulang ini akan terus berlanjut sepanjang pengembangan gulungan cerita/animatik seiring para seniman menghasilkan lebih banyak ide dan cara untuk menyempurnakan cerita, serta menemukan karakter-karakter yang terintegrasi ke dalam naskah. Mengingat animasi adalah media visual, pembuatan papan cerita sebagai bagian dari proses penulisan naskah membantu memastikan bahwa kata-kata dalam naskah bertransisi ke layar secara efektif.

Naskah Produksi

Setelah produksi dimulai, naskah yang telah disetujui akan melalui beberapa tahap. Naskah tersebut perlu terus diperbarui oleh tim editorial selama proses produksi, seiring dengan revisi, penambahan, dan penghapusan dialog dan adegan. Informasi ini harus ditangani dengan cermat melalui sistem pelacakan produksi agar semua orang yang



terdampak perubahan mendapatkan informasi dan tidak ada yang terlewat selama produksi. Pelacakan perubahan ini sangat penting untuk semua sesi pengambilan dan penggantian dialog otomatis (ADR) agar dialog awal yang baru dapat digantikan oleh penampilan pengisi suara. Alasan utama lainnya untuk melacak semua versi naskah adalah untuk tujuan menentukan kredit layar. Jika proyek berada di bawah yurisdiksi serikat pekerja, pelacakan ini diperlukan, terutama ketika ada perubahan signifikan. Bagian berikut menjelaskan berbagai jenis naskah yang dibuat selama produksi.

Naskah Bernomor

Dalam versi ini, setiap baris dialog dalam naskah produksi diberi nomor. Naskah bernomor digunakan selama sesi rekaman suara sebagai alat referensi. Nomor-nomor ini digunakan dan dirujuk oleh para aktor, sutradara, teknisi rekaman, dan editor. Setiap dialog yang direvisi biasanya ditandai dengan tanda bintang. Semua deskripsi dan informasi adegan tetap ada dalam naskah.

Naskah Rekaman

Dalam naskah rekaman, biasanya semua deskripsi dan arahan adegan dihapus, hanya menyisakan baris dialog. Naskah ini digunakan untuk melacak dialog yang direkam dan berbagai pengambilan gambar yang direkam oleh aktor. Pengambilan gambar pilihan sutradara dilingkari pada naskah dan diberikan kepada editor untuk dipotong ke dalam trek. Baris-baris ini disebut sebagai pengambilan gambar lingkaran.

Skrip yang Dikonfirmasi

Setelah animatik terkunci untuk produksi, skrip tersebut diperbarui dan kini dianggap sebagai skrip yang dikonfirmasi agar sesuai dengan potongan terbaru fitur atau episode. Semua perubahan atau penghapusan dimasukkan ke dalam skrip yang dikonfirmasi. Penyesuaian skrip dapat menjadi proses yang berkelanjutan, bukan langkah satu kali.

Skrip Penggantian Dialog Otomatis (ADR)

Selama tahap animatik dan/atau setelah adegan animasi selesai, beberapa baris mungkin perlu direkam karena kurangnya kejelasan, masalah izin hukum, atau dialog mungkin telah diperbarui karena perubahan cerita. Baris-baris ini direkam selama pasca-produksi dalam sesi ADR. Skrip ADR hanya menampilkan dialog tambahan dan pengganti. Digunakan selama pasca-produksi, skrip ADR berisi baris-baris dialog dengan nomor baris yang sesuai. Baris-baris ini juga diberi nomor dengan mengacu pada kode waktu.

Naskah Final yang Telah Ditayangkan/Dirilis

Karena banyak perubahan yang dapat terjadi selama pascaproduksi, naskah final yang telah ditayangkan disesuaikan dengan versi yang telah ditayangkan atau dirilis. Naskah ini sangat penting dibuat karena diperlukan untuk teks tertutup dan sulih suara bahasa asing.

Izin Naskah

Penggunaan materi yang berpotensi dilindungi hak cipta, baik itu nama karakter, nama lokasi, atau merek tertentu, harus mendapatkan izin untuk menghindari kemungkinan tuntutan hukum. Oleh karena itu, penting untuk memulai proses izin naskah sebelum tahap perekaman dan desain. Di bawah bimbingan pengacara atau departemen urusan hukum,



detail paling awal yang harus diselesaikan adalah nama karakter utama dan lokasi. Jika suatu nama tidak jelas, yang berarti sudah diklaim secara hukum, sebaiknya elemen tersebut diganti lebih awal daripada nanti. Dalam kasus seperti itu, perwakilan hukum mungkin dapat memberikan nama yang sebanding yang telah disetujui untuk digunakan guna memfasilitasi penggantian nama yang tidak tersedia. Proses ini berlanjut seiring dengan usulan nama karakter dan lokasi baru. Naskah final secara keseluruhan juga membutuhkan persetujuan.

5.4 PENGEMBANGAN VISUAL

Dua elemen visual utama yang diperlukan untuk membangun dunia sebuah proyek animasi adalah karakter dan lokasi. Tergantung pada produksinya, mungkin terdapat banyak gambar garis dan warna, beberapa lukisan konseptual, model CG kasar (jika ada), atau kombinasi dari semuanya yang membantu menghidupkan proyek secara visual. Demikian pula, puluhan seniman mungkin mengembangkan sebuah pertunjukan, atau mungkin hanya ada satu atau dua orang yang memegang beberapa peran, seperti desainer produksi, direktur seni, dan/atau desainer karakter.

Pada tahap konseptual inilah gaya sebuah pertunjukan ditetapkan. Apakah akan bergaya kartun, realistis, sangat bergaya, atau kombinasi dari semuanya? Jika sama sekali tidak ada titik awal visual pada sebuah properti, salah satu pendekatannya adalah menugaskan beberapa seniman pengembangan visual untuk mendesain karakter dan lokasi utama dalam berbagai gaya. Sutradara dan produser kemudian dapat meninjau karya seni tersebut dan menggunakannya sebagai titik awal untuk menciptakan tampilan pertunjukan. Seni konseptual biasanya dimulai dengan pendekatan yang cukup longgar terhadap karakter dan lingkungannya. Seiring perkembangannya, gayanya menjadi lebih jelas dan karya seni disempurnakan lebih lanjut agar sesuai dengan arah proyek.

Ketika pertunjukan mendekati fase praproduksi, tugas terpenting produser adalah menyelesaikan dan menyetujui karya seni. Persetujuan akhir untuk desain karakter, lokasi, dan properti merupakan persyaratan untuk kelancaran transisi proyek dari pengembangan ke praproduksi.

Tahap awal pengembangan visual ini merupakan waktu yang tepat bagi pembeli dan anggota tim lainnya untuk membuat perubahan dan memberikan masukan. Pada tahap ini, tidaklah terlalu mahal untuk mengeksplorasi ide-ide baru atau bahkan memulai kembali jika desain yang ada tidak berhasil. Mengingat besarnya biaya revisi setelah proyek memasuki tahap produksi, sangat penting untuk menetapkan dan menyepakati sebanyak mungkin keputusan penting selama tahap pengembangan. Ketika revisi dilakukan, efek domino terjadi karena begitu banyak elemen berbeda yang perlu diubah agar pertunjukan tetap konsisten. Akibatnya, implikasi biaya terhadap jadwal dan anggaran bisa sangat signifikan.

Pada proyek dengan anggaran lebih rendah, mungkin tidak ada cukup uang untuk melakukan perubahan, sehingga semua keputusan kreatif utama harus diselesaikan sebelum produksi dimulai. Setelah desain karakter, lokasi, dan properti dianggap final dan disetujui



serta diserahkan ke bagian animasi, semuanya dianggap sebagai item terkunci, yaitu tidak lagi terbuka untuk revisi besar, terutama jika dikirimkan ke subkontraktor.

Sebaiknya Anda juga berkonsultasi dengan penasihat hukum selama proses pengembangan visual untuk semua karakter utama, properti, font, dan logo yang dibuat. Adegan seperti perjalanan ke World Wide Web dalam film Disney, *Ralph Breaks the Internet*, menampilkan banyak logo yang mudah dikenali, namun menawarkan beragam elemen izin hukum. Kesamaan dengan orang, lokasi fisik, atau produk sungguhan dapat menimbulkan risiko litigasi di masa mendatang, dan penerimaan risiko ini harus didiskusikan dan diputuskan antara pemilik hak cipta proyek dan tim hukum dan urusan bisnis. Mendapatkan izin bisa mahal dan memakan waktu, oleh karena itu, pada beberapa proyek, seorang seniman mungkin disewa untuk membuat font baik alfabet maupun angka dengan memberikan namanya sendiri pada huruf tersebut untuk memastikan hak cipta.

Pertimbangan Hukum Esensial untuk Pengembangan, Pembiayaan, Produksi, dan Eksploitasi Produksi Animasi

Oleh Arthur Evrensel

Michael, Evrensel & Pawar LLP

Produksi audiovisual animasi seperti serial episodik dan/atau film teater didasarkan pada properti sastra yang sudah ada sebelumnya (buku, kerangka cerita, atau Alkitab), materi tambahan (mainan atau buku komik), dan/atau materi asli (skenario). Dalam semua kasus tersebut, pertimbangan hukum esensial awal adalah memastikan bahwa produser memperoleh hak eksklusif yang diperlukan untuk mengembangkan, membiayai, memproduksi, memiliki, dan mengeksploitasi produksi yang bersangkutan, serta sekuel, prekuel, remake, spin-off, adaptasi, dll., serta semua hak tambahan, anak perusahaan, dan sekutu, selama masa berlaku hak cipta produksi tersebut.

Terdapat sejumlah struktur dan metode untuk memperoleh hak, termasuk lisensi, opsi, dan/atau pembelian hak. Metode yang dipilih akan bergantung pada keadaan, jenis produksi yang akan diproduksi, kemampuan finansial produser/studio, dan sifat materi yang akan diperoleh produser. Hal ini mencakup pemahaman tentang pasar tempat produksi tersebut diproduksi dan calon pembeli/distributor/streamer. Misalnya, studio mewajibkan semua hak, kepemilikan, dan kepentingan atas properti tersebut, serta hak untuk mengeksploitasi semua hak di dalamnya, termasuk misalnya, wahana taman hiburan.

Hubungan dan komunikasi antara produser dan penasihat hukumnya sangat penting selama akuisisi, pengembangan, pembiayaan, produksi, dan eksploitasi produksi yang bersangkutan. Agar penasihat hukum dapat memberikan nasihat yang tepat waktu dan tepat waktu tentang akuisisi, pembiayaan, produksi, dan/atau eksploitasi hak, mereka harus diberi tahu tentang tujuan perolehan hak tersebut (misalnya, eksploitasi streamer, distribusi teater, atau serial televisi). Misalnya, perusahaan mainan memiliki tujuan yang berbeda



dalam melisensikan mainan mereka untuk produksi film dan televisi dibandingkan, misalnya, seorang penulis atau penerbit buku komik anak-anak.

Sifat hak yang diperoleh dalam hal tersebut akan menentukan jenis perjanjian yang dapat disepakati para pihak dan sifat hak yang tersedia untuk diperoleh. Produsen mainan tidak akan memberikan hak untuk membuat mainan berdasarkan produksi tersebut, yang akan disimpan untuk kepentingannya sendiri, tetapi akan memberikan produsen bagian keuntungan dari peningkatan penjualan mainan yang dihasilkan dari perilisan dan distribusi film berdasarkan mainan tersebut.

Beberapa isu penting yang perlu ditangani dalam perjanjian opsi/akuisisi hak cipta mencakup pengamanan periode opsi eksklusif (sekitar satu hingga tiga tahun), di mana produsen dapat mengembangkan properti dan "menjualnya" kepada pengguna akhir. Sebagai alternatif, produsen dapat memilih untuk mengakuisisi hak cipta langsung dari pemilik, tanpa periode opsi, yang melibatkan komitmen finansial dan pengambilan risiko yang lebih tinggi oleh produsen.

Dalam kedua jenis pengaturan tersebut, banyak ketentuan kesepakatan harus dinegosiasikan, termasuk harga beli, waktu pembayaran, jangka waktu produksi, kondisi pendahuluan, pernyataan dan jaminan mengenai penggunaan sebelumnya, orisinalitas dan kepemilikan, pengabaian hak moral oleh pencipta/pemilik, kepemilikan atas hasil dan keuntungan dari setiap produk karya yang diciptakan oleh produsen, ganti rugi, pengabaian jenis ganti rugi tertentu, kredit, dan ketentuan umum dan standar lainnya yang termasuk dalam perjanjian semacam itu. Beberapa pemilik hak cipta/pencipta akan mensyaratkan produser untuk berkomitmen, dalam perjanjian akuisisi, pada standar minimum tertentu seperti produksi dan perilisan film layar lebar atau serial televisi, sesuai kasusnya, dalam jangka waktu tertentu, karena remunerasi kepada pencipta/pemilik juga akan bergantung pada kinerja box office atau finansial (yaitu, partisipasi laba) dari produksi yang bersangkutan.

Selain itu, pemilik karya sastra atau buku yang sukses biasanya mensyaratkan persetujuan kreatif dan ketentuan kualitas tertentu, untuk melindungi merek dari hak milik yang ada. Poin-poin kesepakatan seperti ini penting bagi penasihat hukum untuk memastikan bahwa produser dapat memenuhi ketentuan yang harus jelas dan objektif, alih-alih subjektif, yang akan menciptakan ketidakpastian dan berpotensi menempatkan produser dalam pelanggaran. Selama tahap pengembangan, pembiayaan, dan produksi produksi animasi, cakupan masalah hukum dan jumlah pihak yang terlibat meluas secara signifikan hingga mencakup penyiar/distributor, pemodal, bankir, penulis, studio animasi, sutradara, pemain, dan personel kreatif lainnya yang terlibat dalam pengembangan, pembiayaan, dan produksi produksi.

Setiap perjanjian akan berisi berbagai prasyarat dan deskripsi penting tentang layanan yang akan diberikan oleh masing-masing dan/atau ketentuan yang harus dipenuhi untuk menutup pembiayaan, dalam kasus bank atau investor ekuitas, dan ketentuan perjanjian layanan produksi dalam melibatkan studio animasi. Tema umum dalam



perjanjian ini, seperti halnya perjanjian akuisisi hak, adalah bahwa peran pengacara adalah untuk memastikan bahwa risiko yang melekat pada pembiayaan dan produksi dikelola dan/atau dikurangi dengan cara yang memenuhi kebutuhan produser di seluruh proses, hingga eksploitasi dan pengiriman produksi.

Misalnya, dua syarat penting pembiayaan adalah produser harus memastikan asuransi kesalahan dan kelalaian diperoleh dan pemodal/distributor/pengguna akhir ditambahkan sebagai tertanggung tambahan pada asuransi tersebut, dan tanggal penyelesaian dan pengiriman produksi ditetapkan secara jelas dengan pengguna akhir (yaitu, penyiar atau distributor) untuk memicu pembayaran dari pengguna akhir tersebut untuk membayar kembali bank atau pemodal. Selain itu, pemodal memerlukan jaminan agunan, termasuk pengalihan pembayaran dari pengguna akhir seperti distributor/streamer, dan hasil kredit pajak yang akan diarahkan dan diamankan untuk kepentingan pemodal. Terakhir, penyelesaian rantai kepemilikan hak tersebut diwajibkan oleh pemodal sebagai prasyarat penutupan pembiayaan.

Pasar produksi animasi telah tumbuh secara konsisten untuk mencerminkan peningkatan jumlah dan pertumbuhan pelanggan layanan streaming seperti Netflix, Amazon, Hulu, Facebook Watch, Google, dan lainnya. Sementara perubahan-perubahan tersebut telah meningkatkan peluang untuk produksi animasi tambahan, satu hal yang konstan adalah pertimbangan hukum dan elemen-elemen penting dalam perolehan hak, pengembangan, produksi, pembiayaan, dan distribusi/eksploitasi produksi animasi di seluruh dunia.

Dengan menggunakan naskah, naskah asli (jika ada), dan karya seni konseptual, produser menganalisis kompleksitas dan kebutuhan biaya proyek untuk menyusun rencana produksi, dengan masukan dari para eksekutif kunci. Materi pengembangan (naskah dan karya seni) yang dihasilkan bersama rencana ini digunakan untuk mendapatkan lampu hijau produksi. Setelah proyek mendapatkan lampu hijau dan semua hal yang disebutkan sebelumnya telah diselesaikan dan disetujui oleh para pemangku kepentingan kunci, naskah siap untuk memasuki fase selanjutnya dari proses ini: praproduksi, yang dibahas di Bab 8.

STUDI KASUS: Summoners War
Mengadaptasi Kekayaan Intelektual (KI) Game ke dalam Konten Linear untuk Audiens Global
Oleh Wilson J. Tang Direktur Seni Waralaba, Summoners War; Desainer Produksi, Invincible; Direktur Kreatif, Wind Sun Sky Entertainment; Pendiri Bersama/Direktur Kreatif Kabam (gim seluler); Efek Visual, Direktur Seni, Need for Speed, Electronic Arts; Direktur Seni ILM, Star Wars: Episode II - Attack of the Clones dan Hulk karya Ang Lee; di antara peran-peran sebelumnya lainnya



PENDAHULUAN

Mengadaptasi kekayaan intelektual (KI) dari satu media ke media lain biasanya memiliki dua tujuan utama. Yang pertama adalah untuk terus memuaskan dan melibatkan penggemar asli. Yang kedua adalah menemukan cara untuk memperluas jangkauan properti dan memperpanjang umurnya dengan menambah penggemar dan audiens baru. Tantangannya adalah menemukan keseimbangan yang tepat antara menjaga kepuasan penggemar asli sekaligus memastikan bahwa properti tersebut menjangkau audiens yang lebih luas secara universal. Agar hal ini efektif, dibutuhkan upaya bersama untuk memastikan semua pemangku kepentingan selaras dalam keputusan-keputusan penting yang memengaruhi kanon, baik besar maupun kecil. Terlepas dari maraknya platform dan perangkat baru, tidak ada cara yang lebih baik untuk memikat mata, hati, dan pikiran audiens selain dengan menciptakan karakter dan dunia yang indah, berkesan, dan yang terpenting, abadi, yang dapat berevolusi menjadi berbagai bentuk konten.

Summoners War adalah gim seluler yang dibuat dan dimiliki oleh Com2uS (C2), sebuah perusahaan gim Korea. Gim ini merupakan gim strategi berbasis giliran seluler yang dicintai oleh ratusan juta penggemar di seluruh dunia, berlatar dunia luas yang penuh dengan karakter unik, sihir, dan monster (Gambar 5.5). Saat pertama kali melihat *Summoners War*, saya sangat senang dengan kesempatan untuk membantu membentuk evolusi properti global yang dicintai ini mengingat dunia yang kaya dan beragam yang ditawarkannya, serta banyaknya karakter menarik yang dihuninya. C2 menghubungi *Skybound Entertainment* (SB), sebuah perusahaan media multi-platform yang awalnya didirikan atas kesuksesan *The Walking Dead*, untuk bermitra dalam menciptakan strategi waralaba multi-platform yang abadi untuk properti mereka.

Ketika kami memulai proyek ini, *Summoners War* dimainkan di seluruh dunia dengan audiens utamanya di Asia. Saat itu, game ini memiliki lebih dari 75 juta pengguna. Keputusan C2 untuk mengadaptasi properti ini di luar game dimulai dengan menargetkan audiens Amerika Utara. Tujuan mereka adalah untuk menceritakan kisah dalam berbagai format guna menggambarkan kemungkinan naratif dunia ini dalam komik, buku, televisi, dan lainnya. Konten yang diperluas sedang dikembangkan untuk menjangkau audiens dan penggemar baru sebagai cara untuk membantu memastikan keberlangsungan properti ini setelah gamenya selesai.



Gambar 5.5

Summoners War: layar pembuka.



Gambar 5.6

Summoners War: Friends and Rivals, Skybound North Entertainment.

Menentukan elemen dan ciri kunci apa yang harus dipertahankan dan ditonjolkan versus yang harus dikurangi adalah titik awal kami, yang darinya kami mengembangkan tampilan dan gaya waralaba untuk semua media. Pendekatan kami adalah melakukan ini dengan berkolaborasi bersama C2, bekerja sama dengan mereka sebagai mitra sejati di sepanjang proses, alih-alih bekerja sendiri. Saat keputusan penting dibuat, para kreator game mengenal penggemar dan inti cerita mereka lebih baik daripada siapa pun. Alih-alih mengambil arah yang dapat mengisolasi penggemar, kami memanfaatkan pengetahuan mereka untuk memastikan bahwa kami akan membuat penggemar mereka senang dan terlibat di masa mendatang, sekaligus memperluas merek untuk anggota audiens baru dalam format yang kami kuasai.

Kami memulai proses adaptasi dengan membuat kitab suci semesta yang menguraikan linimasa utama, aturan semesta, karakter inti, latar belakang mereka, dan kisah-kisah mereka yang saling terkait. Saat kami mengembangkan cerita untuk waralaba, kami juga bekerja sama dengan C2 untuk menciptakan gaya visual yang kohesif dari karakter-karakter utama yang menjadi dasar penulisan kitab suci semesta. Gaya ini diperkuat dalam perluasan narasi pertama kami yang diluncurkan ke publik, sebuah film pendek animasi berjudul "Friends and Rivals (Gambar 5.6)". Studi kasus ini akan memandu Anda melalui proses kreatif dan perjalanan untuk mewujudkan tampilan dan gaya waralaba yang telah berevolusi, melampaui sekadar game.

ALUR CERITA: TEMAN DAN SAINGAN

Berikut ringkasan alur cerita yang telah disepakati untuk film pendek kami. Konsep ini digunakan untuk membuat papan cerita, animasi, dan rekaman suara, yang semuanya membantu membentuk gaya visual film pendek ini:

Diutus oleh Dewan untuk mengambil batu permata ajaib yang kuat, sebelum pulau langit tempat batu itu berada runtuh, para Summoner Durand dan Morgana, bersama Banian dan monster Akia, tiba dan mendapati bahwa lokasi tersebut sudah tidak stabil. Setelah bertarung melawan Golem dengan monster-monster mereka, persaingan para Summoner



semakin menjadi-jadi. Mereka akhirnya bersaing memperebutkan batu permata tersebut dan mencoba peruntungan, karena seluruh pulau langit tempat mereka berada akan runtuh dan mereka bisa kehilangan segalanya.

DUNIA DENGAN SELERA YANG BERBEDA

Sejak awal, kami tahu bahwa *Summoners War* akan menjadi proyek yang menantang secara artistik dan kreatif mengingat cakupannya (lebih dari 1.000 karakter) dan jangkauannya (saat itu, 75 juta unduhan global dalam 16 bahasa berbeda). Tim SB North, yang berbasis di Vancouver dan dipimpin oleh Catherine Winder, dibebani tugas monumental untuk menciptakan kekayaan intelektual global dari karakter-karakter mereka yang perlu menarik bagi audiens dengan demografi yang luas dan beragam pria dan wanita, muda dan tua, Timur dan Barat. Karena Catherine dan saya memiliki pengalaman luas dalam produksi animasi, baik di Barat maupun di Asia, kami tahu bahwa kuncinya adalah memulai dengan mengumpulkan sekelompok seniman dari seluruh dunia untuk membantu menemukan gaya kami. Kami akhirnya memiliki tim yang sangat berbakat dari Vancouver, Los Angeles, Singapura, dan bahkan Humpty Doo, Australia.

Sepanjang proses adaptasi, kami menyeimbangkan norma dan ekspektasi budaya yang berbeda karena mitra Korea kami (C2) terlibat aktif di semua langkah kunci dan tonggak pengambilan keputusan. Tak pelak, kami menemukan adanya perbedaan pendapat budaya tentang apa yang tampak "indah" dan "menarik". Terdapat pula perbedaan signifikan dalam norma sosial dan budaya tentang apa yang dianggap benar atau tidak secara politis. Karena kami memiliki kemitraan yang solid dan selaras, hasilnya pada akhirnya lebih baik karena kami berkolaborasi untuk menemukan solusi yang sesuai untuk multibudaya tanpa mengurangi ciri khas inti.

Banyak diskusi kami berkisar seputar desain kostum untuk karakter manusia kami. Kami menyelesaikannya dengan modifikasi desain yang muncul, yang pada akhirnya membuat tampilannya jauh lebih unik dan abadi. Seiring munculnya berbagai perbedaan budaya, perbedaan tersebut juga menyoroti dan secara positif memengaruhi perkembangan naratif karakter kami dan cerita yang kami sampaikan, yang pada gilirannya memengaruhi gaya kami. Diskusi ini menciptakan lingkungan debat yang terbuka dan sehat seputar arah desain yang membantu memastikan pendekatan global dan abadi terhadap keseluruhan tampilan dan gaya.

Untuk film pendek pertama ini, kami merasa penting untuk terlebih dahulu menghidupkan karakter-karakter yang sudah dicintai oleh jutaan penggemar dari gim seluler untuk mendukung transisi ke format baru ini. Ini termasuk dua karakter manusia yang merupakan Summoner, monster Akia, dan karakter berbasis hewan, Banian.

MENEMUKAN ESENSI KARAKTER: PENGEMBANGAN VISUAL 2D

Sebagai manusia, sejak lahir, otak kita tertarik pada wajah yang ekspresif, bentuk yang menarik, gerakan yang mengalir, dan warna-warna cerah. Inilah unsur-unsur penting seni animasi, dan hal-hal ini tidak berubah meskipun kita hidup dalam hiruk-pikuk visual. Untuk membangun merek *Summoners War* sebagai IP naratif di luar game aslinya, kami perlu



menemukan tampilan yang akan membedakannya dengan membedakannya secara visual dalam lanskap visual yang sudah kompetitif. Menciptakan desain visual karakter dan lingkungan yang kuat dan dapat dimiliki tetap merupakan cara terbaik bagi IP untuk menonjol dan memberikan dampak. Dengan menggunakan filosofi-filosofi ini sebagai fondasi pendekatan, kami mendalami proses pengembangan visual untuk menciptakan tampilan dan gaya yang mengembangkan game seluler ini menjadi film pendek CG berkualitas fitur yang sepenuhnya dianimasikan.

Seperti halnya banyak gim seluler, pengembangan artistik aset seni yang digunakan dalam gim-gim ini biasanya berasal dari gaya-gaya lain yang sudah dikenal dan arketipe yang sudah mapan banyak karakter dalam gim yang tampak mirip dengan karakter bertema fantasi lain dari gim seluler lainnya. Hal ini mungkin masuk akal dari sudut pandang desain gim, tetapi tidak kondusif untuk menciptakan karakter yang unik dan langsung dikenali untuk cerita yang menarik. Jadi, tantangan dalam hal pengembangan visual adalah bagaimana menyeimbangkan kebutuhan untuk MENGEMBANGKAN tampilan karakter agar mereka memiliki kesempatan untuk menonjol di dunia kompetitif yang ramai di luar layar kecil gim seluler, sambil tetap setia pada karakter sebagaimana mereka dikenal oleh jutaan penggemar.

MULAI DENGAN GAMBAR: BENTUK DAN WARNA

Kami memulai proses desain karakter dengan mengeksplorasi beragam gaya bersama seniman konsep yang sama beragamnya dari seluruh dunia. Tujuannya adalah untuk "membukanya", dan arahan desain yang diberikan kepada setiap seniman unik sama: untuk menghadirkan pendekatan unik mereka sendiri terhadap desain karakter yang ditugaskan kepada mereka tanpa menghilangkan "jiwa" karakter tersebut. Apa yang kami dapatkan dari para seniman sangat menarik dan menginspirasi, dan memberikan apa yang kami butuhkan untuk membuka percakapan dengan mitra kami, C2.

Kami memulai dengan Elheil karena ia adalah salah satu karakter utama dalam cerita dan permainan seorang Pemanggil kuat yang berasal dari ras Peri. Dari segi kepribadian, ia fokus dan menyendiri, menyembunyikan masa lalu misterius yang akan terungkap seiring waktu. Untuk mencerminkan kepribadiannya, kami mengarahkan seniman konsep untuk menggambarkannya sebagai sosok yang sangat tampan, hampir feminin. Kami ingin tubuhnya kurus dan kurus, tetapi menyeimbangkannya dengan kehadiran yang sangat kuat dan berwibawa dalam postur dan ekspresinya. Penambahan detail emas bordir kecil serta permukaan bagian dalam jubahnya yang berwarna biru cerah dimaksudkan untuk mewakili masa lalu batinnya yang tersembunyi di balik penampilan luarnya yang muram.

Meninjau Gambar 5.7 dari kiri ke kanan: pertama adalah siluet bersudut yang cukup mirip dengan kostum dalam gim; gaya "anime" yang menunjukkannya lebih muda dengan kostum yang lebih banyak mengandung pengaruh "Timur"; versi "fashion tinggi, kontemporer, edgy" yang menata ulang kostum tersebut dengan pengaruh jubah upacara tradisional Korea "hanbok"; dan terakhir, versi yang cukup mirip dengan Elheil dalam gim, tetapi dengan detail yang lebih rumit dan orisinal.



Pendekatan awal yang "luas" terhadap gaya dan kostum ini membantu kami dan C2 mengidentifikasi apa yang penting dan apa yang tidak bagi mereka, serta di mana kami dapat mendorong batasan. Pendekatan ini juga digunakan sebagai batu loncatan kami untuk desain akhirnya pada Gambar 5.8.



Gambar 5.7

Eksplorasi *Summoners War*: Elheil, Skybound North Entertainment.



Gambar 5.8

Summoners War: Elheil, Skybound North Entertainment.

Kami juga mengambil pendekatan serupa untuk menemukan tampilan karakter kami yang lain. Berikut beberapa contoh untuk monster Bernard milik Elheil (Gambar 5.9 dan 5.10).

Seperti yang Anda lihat, esensi inti dari setiap karakter akhir memiliki banyak kesamaan dengan karakter gim aslinya (Gambar 5.11).



Gambar 5.9 *Summoners War*: Eksplorasi Bernard, Skybound North Entertainment.





Gambar 5.10

Summoners War: Bernard, Skybound North Entertainment.

Setelah kami menyempurnakan gaya dan bentuk keseluruhan, kami memulai eksplorasi warna dan material. Kesetiaan terhadap palet warna unik setiap karakter dari desain gim aslinya hampir tidak dapat dinegosiasikan dalam hal menghormati IP yang sudah ada seperti *Summoners War*. Palet warna, sebagai aturan umum, harus dipilih sedemikian rupa sehingga setiap karakter terdiri dari satu atau dua kombinasi warna utama (dengan warna atau material ketiga sebagai aksen).



Gambar 5.11

Summoners War: Morgana, Batu, dan Durand, Skybound North Entertainment.

Karakter Marvel, misalnya, melakukan pekerjaan yang luar biasa dalam menonjolkan elemen ikonik karakter mereka untuk memastikan penonton langsung mengidentifikasi diri dengan karakter yang dimaksud. Bayangkan warna merah dan emas Ironman, hijau dan ungu Hulk, merah/putih/biru Captain America: semuanya unik dan LANGSUNG DIKENAL, sekecil apa pun layarnya, dalam 2D atau 3D, dekat atau jauh. Pengenalan instan semacam ini merupakan karakteristik penting yang harus dituju, terutama di era di mana mustahil untuk mengetahui secara pasti DI MANA dan BAGAIMANA karakter Anda akan terlihat. Kami menggunakan filosofi yang sama saat memilih palet warna untuk karakter Summoners War kami.





Gambar 5.12

Adaptasi *Summoners War*: Morgana, Skybound North Entertainment.



Gambar 5.13

Detail *Summoners War*: Morgana, Skybound North Entertainment.

Morgana adalah salah satu karakter utama kami dan seorang Summoner. Dari segi kepribadian, ia adalah Summoner yang kuat, percaya diri, dan sangat cantik yang secara alami mengambil alih kendali dalam situasi apa pun. Karena ia adalah karakter yang begitu mudah dikenali dari game, kami merasa perlu mempertahankan elemen desain yang lebih jelas "apa adanya" dalam desain akhirnya. Ini termasuk elemen-elemen seperti topi lebarnya, serta rambut dan jubah merah menyalanya. Namun, untuk menambahkan sedikit kecanggihan visual, sesuai dengan kepribadiannya, kami memutuskan untuk mengembangkan pakaian dan warna rambutnya agar lebih mencerminkan kedalaman dan kompleksitas karakternya (Gambar 5.12).

Kami mengeksplorasi material dua warna dengan perilaku pencahayaan yang kompleks material seperti sutra Thailand yang memiliki warna dasar sekaligus warna sekunder ketika disinari dari sudut miring ke arah penonton. Kami memilih untuk mengubah warna korsetnya dari hitam menjadi kulit ungu mengkilap untuk memperkuat skema warna khasnya: ungu dan merah muda, dengan aksen metalik emas. Peter Chung (Pencipta/Direktur Aeon Flux) yang memimpin desainnya, juga mendorong kami untuk menemukan bahasa ornamen yang unik



yang kami rasa merupakan evolusi yang baik dari penampilannya dalam game. Alih-alih bukaan intip-intip berbentuk berlian di sisi korsetnya, Peter menata ulangannya sebagai rongga yang dihasilkan dari anyaman potongan kulit lebar yang hampir seperti gaya Celtic (Gambar 5.13).

Pola ornamen unik ini tercermin di bagian lain pakaiannya yang membantunya bangkit dari klise fantasi generik dan memasuki dunia yang lebih modern dan abadi.

PEMODELAN, TEKSTUR, SHADERS, & PENCAHAYAAN:

MEMBUAT KARAKTER TERLIHAT LUAR BIASA

Dalam animasi 2D dan desain karakter, langkah-langkah dari konsepsi hingga persepsi penonton jauh lebih langsung. Artinya, biasanya apa yang digambar tim seni Anda diterjemahkan langsung ke dalam apa yang dilihat penonton di layar. Namun, dalam animasi 3D, garis antara konsep karakter dan penonton jauh lebih kompleks, melibatkan banyak spesialis dan langkah teknis di sepanjang prosesnya, yang semuanya memengaruhi tampilan akhir karakter. Langkah-langkah ini meliputi:

1. Seni konsep
2. Pembuatan patung 3D
3. Rigging animasi
4. Animasi 3D
5. Pengembangan shader
6. Pencahayaan
7. Rendering
8. Kompositing dan output

Penting untuk diingat bahwa pembuatan patung 3D dan pengembangan shader untuk pencahayaan merupakan langkah krusial di mana proses teknologi dapat dengan mudah mengesampingkan tujuan artistik karakter. Sebagai ilustrasi, kami akan fokus pada pendekatan yang diambil untuk *Summoners War* dan bagaimana kami berhasil mencapai keseimbangan yang tepat.

PEMANAHAN 3D

Evolusi ke 3D merupakan proses yang rumit, penuh dengan potensi jebakan di mana karakter yang dirancang dengan indah dapat berubah menjadi karakter yang paling tidak menarik jika Anda tidak berhati-hati. Dalam kasus karakter manusia, terdapat tantangan utama yaitu "Uncanny Valley". Semakin realistis karakternya, semakin sulit untuk membuatnya "menarik". Tantangan ini muncul karena semakin manusiawi karakternya, semakin banyak pula orang yang akan membawa selera dan bias subjektif mereka sendiri ke dalam interpretasi desain.

Ada banyak sekali literatur ilmiah tentang bagaimana otak kita terprogram untuk fokus pada mata orang lain, bahkan sejak bayi. Meskipun mata hanyalah sebagian kecil dari wajah karakter, mata merupakan fitur wajah yang luar biasa kuat yang secara tidak sadar memengaruhi cara penonton memandang kepribadian dan daya tarik karakter tersebut. Dengan demikian, ketika menciptakan karakter secara visual, perhatian tidak akan pernah terlampaui besar pada cara mata mereka ditampilkan secara visual. Baik untuk karakter

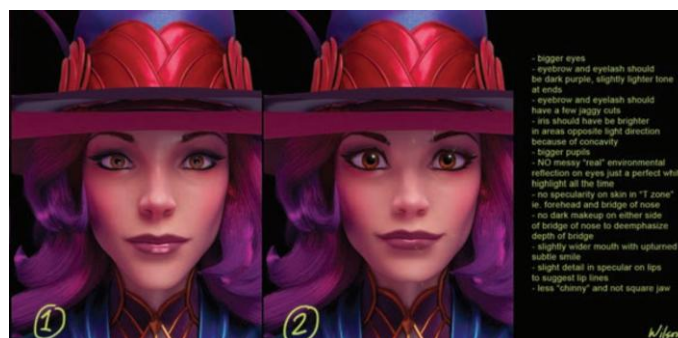


bergaya kartun 2D maupun karakter 3D hiperrealistis, bentuk, tekstur, bayangan, animasi, dan pencahayaan mata adalah pembeda antara karakter yang hidup dan menarik dengan karakter yang tampak mati. Kilatan mata mungkin tidak lebih dari beberapa piksel kecerahan pada bola mata karakter tertentu, tetapi dapat membuat perbedaan antara karakter yang bersemangat dan berenergi dibandingkan karakter yang tampak mati, jika kilatan mata tersebut tidak terlihat.

Bahasa Indonesia: Markup visual di bawah ini menunjukkan panduan visual "sebelum" dan "sesudah" yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pemodel 3D dan seniman pengembangan tampilan (yang mengelola shader dan tekstur) untuk mencapai tampilan yang memiliki kedalaman. Untuk menggambarkan kepribadian Morgana yang berkemauan keras dan memikat, kami merasa bahwa ia membutuhkan mata yang lebih besar, dan kami menggunakan kilauan mata yang lebih cerah untuk menghidupkannya. Kami juga mendorong lebih banyak kompleksitas dalam warna pupilnya, iris yang lebih besar, mulut yang sedikit terangkat, dan dagu yang tidak terlalu agresif (Gambar 5.14).

Penyelesaian fase memahat karakter 3D masih belum menjadi akhir dari proses: banyak perawatan dan perhatian perlu diberikan pada pemahatan ekspresi wajah juga. Dalam kebanyakan kasus, ini mungkin melibatkan "target morph" tambahan yang pada dasarnya adalah ekspresi yang telah dipahat sebelumnya yang dapat dipicu oleh animator; atau dalam rig animasi yang lebih kompleks, penggunaan lusinan "tulang" kecil di wajah karakter yang perlu disesuaikan untuk menggambarkan berbagai ekspresi wajah. Pada wajah manusia nyata, bentuk ekspresi disebabkan oleh kontraksi dan relaksasi tak sadar dari lusinan otot wajah di bawah kulit kita, dan rentang "bentuk wajah" yang dimiliki setiap manusia adalah unik untuknya, dan cukup konsisten dari waktu ke waktu.

Namun, dalam kasus karakter digital yang dimaksudkan untuk menjadi "realistis," cukup mudah bagi "bentuk wajah" ini untuk keluar dari model tiba-tiba pangeran tampan yang dipahat oleh seniman 3D Anda tampak lebih seperti penyihir jahat ketika dia tersenyum. Gambar 5.15 hanyalah salah satu contoh "markup visual" yang saya bagikan dengan pematung 3D untuk membantu menjaga karakter kita Morgana "pada model" ketika dia tersenyum. Secara khusus, catatan tersebut meminta penghapusan kerutan wajah di bawah matanya serta di sekitar sudut mulutnya sehingga tidak ada bayangan yang tidak sedap dipandang yang mengurangi daya tarik wajahnya saat dia tersenyum.



Gambar 5.14 *Summoners War*: Perubahan wajah Morgana, Skybound North Entertainment.





Gambar 5.15

Summoners War: Perubahan ekspresi Morgana, Skybound North Entertainment.

SHADERS & PENCAHAYAAN

Shader dalam animasi 3D adalah potongan kode kecil yang mengubah cara permukaan bereaksi terhadap cahaya, yang dapat berdampak besar pada produk akhir. Sekalipun desain konsep, pemahatan 3D, dan tekstur karakter telah diselesaikan dengan tingkat eksekusi artistik tertinggi, "daya tarik" karakter dapat sangat berkurang jika shader yang digunakan salah, misalnya, riasan yang buruk. Apakah kulit karakter terlihat berkilau dan seperti plastik dibandingkan realistis, atau mata mereka terlihat kusam dan datar dibandingkan cerah dan hidup, semuanya dapat dipengaruhi oleh shader yang dikembangkan untuk sebuah pertunjukan.

Mengenai pencahayaan, praktik terbaik fotografi potret yang baik dari dunia nyata berlaku untuk fotografi virtual di dunia digital saat menciptakan karakter 3D. Berikut adalah praktik inti yang kami tetapkan untuk karakter *Summoners War* dan para seniman yang mengerjakannya (Gambar 5.16):

1. Sorotan lampu yang terang dan tajam menyinari mata karakter agar tampak hidup
2. Pencahayaan yang merata dan lembut tanpa bayangan wajah yang keras untuk menyembunyikan kerutan
3. Lensa yang lebih panjang dengan distorsi proporsi wajah yang lebih sedikit
4. Pencahayaan dengan warna yang lebih hangat untuk menonjolkan warna kulit
5. Pastikan kulit tidak terlalu gelap meskipun tidak langsung disinari cahaya





Gambar 5.16

Summoners War: Pencahayaan Morgana, Skybound North Entertainment.

MENGADAPTING IPS MENJADI IKONIK: DARI KESEDERHANAAN HINGGA FIDELITAS TINGGI

IP dan karakter-karakter yang membentuk IP besar yang abadi pada akhirnya hadir dalam berbagai format di berbagai media. Untuk memastikan audiens di berbagai media mengetahui bahwa itu adalah waralaba yang sama, harus ada beberapa objek atau detail ikonik visual yang tetap konsisten. Menggunakan *Star Wars* sebagai contoh, karakter-karakternya hadir di seluruh jagat produk media, mulai dari buku anak-anak 2D bergambar (*Jedi Academy*, dll.) hingga serial TV bernuansa kartun 3D (*Star Wars: The Clone Wars*) hingga film-film blockbuster Hollywood hiper-realistis kelas atas dengan anggaran VFX yang mahal (*Rogue One*).

Elemen ikonik spesifik yang digunakan di seluruh waralaba ini adalah jubah Jedi. Jubah ini biasanya berwarna cokelat dan berkerudung, dilapisi di atas tunik bagian dalam berwarna krem, dan diikat dengan selempang gelap di pinggang. Dalam desain inti ini, terdapat banyak variasi tergantung pada karakternya, tetapi semua jubah tetap memiliki warna yang sama (biasanya warna bumi) dan selalu dilengkapi dengan tudung.

Pakaian Jedi ini langsung dikenali sebagai ikonik bahkan ketika terlihat dalam kartun yang disederhanakan, atau ketika diperinci dengan kain asli dan desain kostum sinematik untuk film-film live-action. Contoh lain adalah pakaian Captain America. Pemilik IP dapat mengubah warna pakaian Kapten (seperti yang dilakukan Marvel untuk beberapa film yang lebih gelap), tetapi motif bintang dan garis di tubuhnya membuatnya langsung dikenali dalam format apa pun untuk penonton, baik kartun maupun live-action.

Dalam gim *Summoners War* yang asli, tidak ada elemen pemersatu yang mirip dengan pedang cahaya Jedi di *Star Wars*. Oleh karena itu, kami memutuskan untuk memperkenalkan Buku Pemanggilan buku kuno dan kuat yang penuh dengan mantra yang dikenakan setiap Pemanggil di sisinya.

Meskipun Pemanggil dapat berasal dari ras dan etnis yang berbeda (manusia, elf, dll.) dan etnis, mereka harus langsung dikenali sebagai penyihir kuat yang berasal dari semesta dan



IP yang sama. Karena mereka adalah fondasi properti ini, kami merasa perlu menemukan elemen ikonik dan pemersatu yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi siapa mereka di berbagai platform dan perluasan waralaba, dimulai dengan film pendek animasi 3D.

Mengaplikasikan elemen ikonik ini ke dalam animasi, kami mencurahkan banyak energi kreatif untuk mencari tahu bagaimana tepatnya setiap Pemanggil akan membawa Buku Pemanggilan mereka, dan bagaimana setiap buku akan mencerminkan kepribadian atau sejarah unik Pemanggil. Untuk lebih mempersonalisasi buku-buku tersebut, kami merancang lambang pribadi yang akan ditempatkan pada setiap buku. Dalam kasus lambang Durand, misalnya, kami memilih versi yang mencerminkan monsternya, Bernard, Griffin berbaju zirah kuat yang dipanggil Durand dalam film pendek kami.

Konsep seni pada Gambar 5.17 menunjukkan desain akhir untuk setiap Buku Pemanggilan para pahlawan utama kami. Lambang Morgana menyerupai kupu-kupu sekaligus tengkorak, yang mengisyaratkan keindahan dan kekuatan yang dimilikinya (kiri); lambang Durand menyerupai sayap dan baju zirah Bernard, griffin yang ia panggil (tengah); lambang Elheil tampak seperti "perisai" berlian yang mengisyaratkan iklim dingin dan masalah di masa lalunya (kanan). Semua desain akhir mereka menggabungkan berbagai tali seperti sarung untuk menahan Buku Pemanggilan di pinggul mereka, mirip dengan cara penembak jitu dalam film-film Barat membawa pistol mereka.

Selain Buku Pemanggil, kami juga menambahkan detail kostum untuk setiap karakter sebagai cara untuk membedakan mereka. Untuk Durand, kami merancang banyak elemen kostum yang kami rasa menambah realisme karakternya tanpa menambahkan terlalu banyak "gangguan visual". Kami hanya menginginkan "detail yang bermakna" untuk menambahkan lapisan autentisitas pada karakter tersebut. Ini termasuk elemen-elemen seperti detail bordir yang terinspirasi oleh seragam militer Eropa, serta menambahkan pelindung lengan dan dagu tembaga untuk perlindungan dan pertempuran pada kostumnya agar terlihat lebih "keren". Sebagai bonus tambahan, pelindung lengan membuatnya tidak perlu melalui simulasi kain yang sulit untuk manset lebar yang menjuntai dari desain dalam game, sehingga membuatnya sedikit lebih mudah untuk diproduksi dalam 3D (Gambar 5.18).



Gambar 5.17 *Summoners War*: Lambang untuk Morgana, Durand, dan Elheil, Skybound North Entertainment.

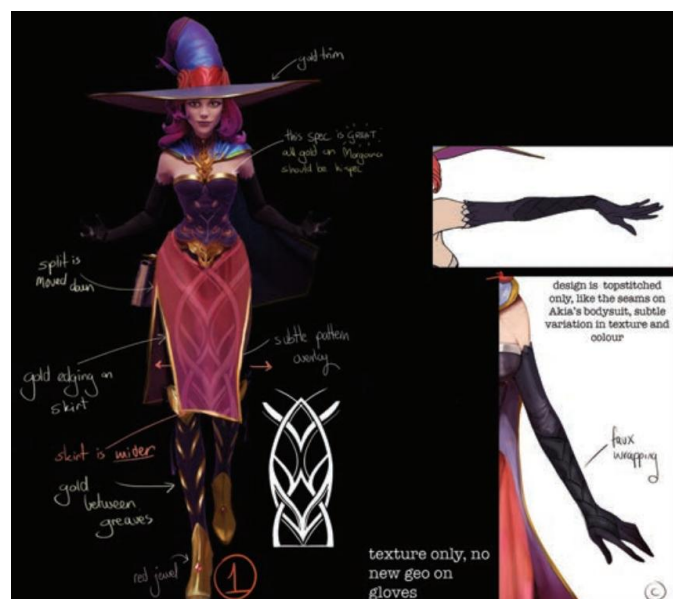




Gambar 5.18 Detail gaya *Summoners War*: Durand, Skybound North Entertainment.

Selain detail, kami memberikan perhatian khusus pada penggunaan material unik untuk setiap kostum karakter kami: mulai dari pelindung tulang kering tembaga dengan pantulan lembut; hingga jubah sutra "Thailand" yang berkilauan untuk memantulkan warna berbeda tergantung sudut pandang; hingga sarung dan sabuk kulit usang untuk membawa Buku Pemanggilan. Detail dan material ini mencerminkan kekayaan sejarah yang awalnya diciptakan oleh para desainer gim C2.

Untuk Morgana, kami tetap mempertahankan desain dasar gim, sambil menambahkan banyak detail bermakna pada topi dan pakaiannya. Kami juga memperkenalkan "tenunan Celtic" pada korsetnya, dan memperluas motif tersebut ke sarung tangan, sepatu bot, dan pola halus pada roknya untuk menunjukkan asal-usul Celtic-nya. Kalung dan gesper ikat pinggangnya mirip dengan lambang dari Buku Pemanggilannya detail berhias seperti permata yang menunjukkan kekuatan gelap yang tersembunyi di dalam dirinya (Gambar 5.19).



Gambar 5.19

Detail bergaya *Summoners War*: Morgana, Skybound North Entertainment.



AKSI IKONIK: MELEBIHI CITRA

Menciptakan IP yang berkesan dan ikonik membutuhkan pemikiran tentang cara mengekspresikan setiap aspek karakter Anda agar mereka berkesan. Aksi ikonik adalah pose dan gerakan khas yang dapat dikenali dari sebuah karakter. Jika dilakukan dengan baik, aksi-aksi ini dapat memberikan dampak jangka panjang pada IP, sesuatu yang tidak dapat dilakukan oleh citra diam. Desain dan eksekusi aksi ikonik untuk sebuah IP memiliki banyak manfaat di masa mendatang, di seluruh platform media digital yang ada di abad ke-21, yang paling populer mendukung video gerak penuh.

Penonton menyukai karakter, dan mereka semakin menyukainya ketika kepribadian dan kekuatan mereka diekspresikan sebagai tindakan yang unik bagi mereka. Contoh ikonik dari hal ini termasuk cara para ksatria Jedi menggunakan Force dengan merentangkan tangan mereka, atau cara mereka menghunus pedang cahaya dengan kedua tangan di gagangnya seperti pedang samurai. Hampir semua orang di planet ini akan tahu bahwa sebuah video menampilkan seorang ksatria Jedi jika ia terlihat melakukan tebasan pedang cahaya yang diikuti dengan "dorongan kekuatan" terbuka.

Untuk *Summoners War*, kami tahu kami perlu mendefinisikan gestur ikonis tentang bagaimana seorang Summoner dapat memanggil monster. Pendekatan kami harus unik dan berdiri sendiri untuk memastikan tindakan ini tidak dianggap sebagai turunan dari IP ikonis terkenal lainnya seperti Harry Potter atau Dr. Strange.

Kami memutuskan untuk berfokus pada bagaimana Summoner menggunakan buku mantra mereka untuk memanggil monster. Konsep yang kami temukan adalah seorang Summoner akan menyingkapkan jubah mereka untuk memperlihatkan BUKU PANGGILAN mereka. Menggunakan referensi dari film-film Barat, kami memutuskan untuk meminta mereka menggerakkan tangan, berhenti di atas buku seperti penembak jitu di Old West sebelum baku tembak, diikuti dengan "tarikan cepat" untuk melepaskan mantra dari buku mantra mereka.

WHIZ! BOOM! BANG! MERANCANG EFEK UNTUK WARALABA

Efek (FX) biasanya merupakan sepupu kedua yang kurang beruntung dari desain karakter dan lingkungan dalam media naratif jarang sekali menjadi fokus penelitian dan pengembangan kreatif atau pengembangan tampilan karena sebagian besar penonton mengidentifikasi karakter dengan kekuatan mereka. Biasanya FX terbagi dalam salah satu dari dua kategori: realistis atau kartun. Untuk *Summoners War*, FX memainkan peran penting dalam narasi dan pengembangan karakter kita karena beberapa alasan.

Dalam dunia gim video, biasanya ada lebih banyak waktu dan upaya yang didedikasikan untuk menghasilkan FX yang unik, terutama dalam konteks kekuatan atau senjata karakter yang unik karena dalam konteks tersebut, pemain memperoleh lebih banyak kemampuan dan prestise. FX visual adalah manifestasi paling nyata dari peningkatan level mereka. Karena hal ini, karakter dan FX mereka menjadi saling terkait erat untuk properti ini dari sudut pandang penonton, dan oleh karena itu mengharuskan kami untuk memberikan lebih banyak perhatian.



Dalam *Summoners War*, hubungan antara seorang Summoner dan monsternya merupakan salah satu poin penting dalam waralaba ini. Permainan ini didasarkan pada konsep bahwa seorang Summoner memanggil monster dan bersama-sama mereka bekerja sama untuk bertempur. Mengingat pentingnya FX dalam *Summoners War*, kami menantang diri untuk menemukan ekspresi visual unik dari pemanggilan ini menggunakan FX, sesuatu yang hingga saat ini belum pernah dilakukan.

Setelah kami berkomitmen untuk berfokus pada buku mantra para Summoner, perluasan alaminya adalah menggambarkan sihir sebagai transformasi visual tulisan dalam bentuk mantra dari halaman menjadi monster dan kemampuan lainnya. Setelah menjelajahi berbagai macam FX, kami menemukan pendekatan yang merupakan gabungan antara FX nyata dan bergaya sebagai cara untuk menggambarkan cara kerja mantra. Setelah putaran Look Dev yang intensif, kami memutuskan untuk menggunakan partikel dan "pita". "Pita" yang dihasilkan membantu menggambarkan para Summoner kita "menenun" sihir dari tulisan-tulisan di halaman buku mantra, serta bagaimana "tulisan-tulisan" ini menenun diri mereka sendiri ke dalam monster-monster Summoner (Gambar 5.20).



Gambar 5.20

Summoners War: Konsep Pemanggilan, Skybound North Entertainment.

MENEMUKAN BAHASA DESAIN PROPERTI DAN SET

Membangun dunia adalah aspek lain dalam mengembangkan IP yang berkesan. Kunci keberhasilan membangun dunia adalah merancang beberapa "blok bangunan" dasar yang menangkap nuansa dunia Anda dengan cara yang unik. Mendesain dunia di sekitar cerita Anda kemudian merupakan proses mengembangkan "blok bangunan" tersebut ke dalam arsitektur dan lingkungan yang membentuk dunia fiksi Anda.

Ketika kami mulai merancang set *Summoners War* pertama dalam sebuah film animasi, kami tahu bahwa set tersebut harus langsung dikenali sebagai set yang memiliki "nuansa fantasi", tetapi tidak boleh terlalu turunan sehingga akan disalahartikan sebagai sesuatu yang lain. Berdasarkan cerita yang ditulis, kami membutuhkan latar yang genting bagi para pahlawan kami untuk mencoba datang dan mengambil harta karun kuno. Kedua, karena inilah



yang kami harapkan menjadi yang pertama dari banyak film pendek animasi lainnya, kami perlu menyampaikan interpretasi visualnya yang unik terhadap genre fantasi.

Untuk *Summoners War*, "blok bangunan" utama berevolusi dari sebuah kolom batu yang dirancang oleh salah satu seniman konsep kami. Kolom khusus ini memiliki nuansa menarik yang mencerminkan "sihir kuno", mengingatkan saya pada Stonehenge dan arsitektur Maya tanpa terlalu literal, tetapi langsung dapat dikenali sebagai arsitektur yang berasal dari dunia (Gambar 5.21).

Terinspirasi dari satu kolom batu ini, kami kemudian merancang seluruh pulau terapung yang menjadi latar film pendek ini. Desain lingkungan akhir bekerja dengan baik karena menangkap nuansa fantasi yang kami inginkan, sekaligus terasa unik karena membuatnya sulit untuk menentukan secara pasti dari mana bahasa arsitektur ini berasal.



Gambar 5.21

Konsep *Summoners War*: Ruin, Skybound North Entertainment.

KESIMPULAN

Ketika semuanya menyatu karakter, pendekatan pencahayaan dan efek visual, set dan gaya gerakan kami, kami menghasilkan sekumpulan karakter yang tetap mudah dikenali oleh para penggemar game Korea yang sangat dicintai ini, namun berevolusi menjadi karakter 3D animasi yang hidup (dan tertawa), masing-masing memiliki daya tarik uniknya sendiri (Gambar 5.22).

Film pendek animasi *Summoners War* berjudul "Friends & Rivals" dirilis pada musim semi 2019 dan sambutan dari penggemar lama maupun penggemar baru game ini sungguh luar biasa. Ketelitian yang dilakukan di setiap fase proses, mulai dari desain karakter, pemahatan 3D, hingga menemukan gestur ikonis, dan efek visual, membuahkan hasil. Dalam beberapa minggu setelah perilisan, kami mencapai 3 juta penayangan hanya di YouTube saja, belum termasuk di semua platform video digital lainnya di seluruh dunia. Yang lebih penting, komentar positif di YouTube lebih banyak daripada komentar negatif dengan rasio 13 banding



1, yang jarang terjadi untuk sebuah adaptasi dari IP game seluler populer seperti ini. Tak diragukan lagi, kolaborasi yang intens dan erat antara Skybound North dan tim Com2uS yang luar biasa, serta perhatian yang cermat terhadap detail di sepanjang proses pengembangan, turut menjadikan proyek ini sukses. Kami sangat berterima kasih atas waktu dan dedikasi yang diberikan oleh semua pihak yang terlibat.



Gambar 5.22

Poster *Summoners War: Friends and Rivals*, Skybound North Entertainment.



BAB 6

RENCANA PRODUKSI

6.1 TINJAUAN UMUM RENCANA PRODUKSI

Sekarang Anda siap untuk terjun ke dunia produksi, saatnya menyusun rencana. Pada langkah ini, produser harus menuliskan visinya di atas kertas. Menyusun rencana produksi adalah proses yang metodis namun kreatif. Rencana produksi adalah strategi perkiraan yang pada dasarnya merupakan "perkiraan terbaik" produser tentang cara memproduksi proyek mereka. Rencana ini merupakan dasar dari mana sebuah proyek dapat dibangun dan pada akhirnya digunakan sebagai peta jalan bagi semua yang terlibat untuk memulai produksi. Rencana ini pasti akan berubah seiring berjalannya proyek melalui berbagai tahap produksi.

Oleh karena itu, ketika menyusun strategi rencana, penting untuk menyediakan ruang bagi fleksibilitas untuk memindahkan sumber daya seiring dengan realitas produksi yang muncul. Mungkin saja beberapa area membutuhkan waktu produksi yang jauh lebih sedikit dan yang lainnya jauh lebih lama. Terkadang semuanya berjalan sesuai rencana, tetapi itu lebih sering merupakan pengecualian daripada aturan. Belajar dari pengalaman dan mengajukan banyak pertanyaan akan memastikan adanya rencana yang solid. Ini harus disusun dalam daftar asumsi yang didasarkan pada detail jadwal, rencana kru, dan anggaran.

Saat materi-materi ini dipersiapkan, produser menentukan cara terbaik untuk mengalokasikan sumber daya dalam anggaran berdasarkan kebutuhan kreatif konten. Jadwal dan rencana kru yang relevan kemudian perlu dibentuk sebagai refleksi realistis dari pilihan yang tersedia, berdasarkan daftar asumsi untuk memastikan bahwa semua poin penting dapat diakomodasi. Bab ini memberikan detail lebih lanjut tentang proses berpikir yang akan diambil dan area yang perlu dipertimbangkan secara mendalam saat menyusun materi-materi ini.

6.2 DAFTAR ASUMSI

Saat anggaran, jadwal, dan rencana kru disusun, produser menuliskan semua area atau parameter yang menjadi dasar rencana produksi. Ini dikenal sebagai daftar asumsi produser. Hal ini memungkinkan semua pemangku kepentingan untuk memiliki pemahaman bersama dan keselarasan antara proyek dan persyaratan/harapannya. Ketika ada perubahan pada rencana, templat yang disepakati ini memudahkan produser dan pembeli untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi biaya, mengalokasikan sumber daya, dan menyesuaikan jadwal. Biasanya, hal-hal berikut perlu dibahas dalam daftar asumsi:

- Tanggal pengiriman
- Format dan platform pengiriman
- Jadwal
 - Berpikir dalam bingkai
 - Kuota



- Panjang dan teknik
- Analisis kompleksitas
 - Analisis naskah dan konten
 - Gaya/arahan seni dan desain
 - Jumlah rata-rata karakter per pengambilan gambar
- Metodologi produksi
 - Riset dan pengembangan
- Rencana kru
 - Tingkat bakat
 - Peran personel kunci
- Titik pemeriksaan kreatif
- Tanggung jawab pembeli
 - Jadwal pembayaran dan arus kas
- Rencana produksi fisik
- Rekrutmen dan relokasi (jika ada)
- Referensi dan materi riset
- Pelatihan
- Perjalanan
- Keamanan dan pengarsipan digital
- Kontingensi

Berikut ini penjelasan untuk setiap kategori yang tercantum. Karena setiap proyek bersifat unik, mungkin ada elemen lain yang perlu dipertimbangkan, tetapi poin-poin utama ini sangat penting saat menyiapkan produksi apa pun.

Tanggal Pengiriman

Dalam dunia yang ideal, anggaran dan jadwal dikonfigurasi tanpa tanggal pengiriman yang spesifik sehingga rencana itu sendiri didorong oleh kebutuhan kreatif proyek, tetapi hal ini jarang terjadi. Tanggal pengiriman untuk suatu proyek seringkali menjadi titik awal produser dalam menyusun strategi mereka. Informasi ini berasal dari pembeli dan biasanya berdasarkan tanggal tayang, streaming, atau rilis. Tanggal-tanggal ini dapat berasal dari sejumlah sumber, termasuk kelompok pendukung yang terlibat dalam distribusi, pemasaran, atau promosi, atau mungkin strategi rilis konten studio secara keseluruhan. Jika tanggal pengiriman sangat ketat, hal itu akan memengaruhi laju proyek. Ini juga merupakan faktor penentu dalam memutuskan apakah produksi akan dilakukan secara internal, atau dengan studio subkontrak, atau melalui beberapa subkontraktor.

Format dan Platform Pengiriman

Sebelum memulai rencana produksi, produser harus mengetahui format pengiriman proyek. Format yang memungkinkan untuk proyek animasi meliputi serial, spesial, format pendek (baik untuk internet, seluler, televisi, atau rilis teater), interstisial (segmen kecil, lebih pendek dari iklan, seperti promo), iklan, dan fitur. Spesifikasi teknis pengiriman digital dan setiap iterasinya juga harus ditentukan di awal.



Penting untuk menentukan platform pengiriman mana animasi akan ditayangkan. Berapa ukuran layarnya? Misalnya, apakah konten akan ditonton di perangkat seluler atau akan menjadi bagian dari pengalaman 360° yang imersif? Di luar tujuan awalnya, apakah acara tersebut memiliki potensi aplikasi lintas platform dan, jika ya, perencanaan awal seperti apa yang perlu dilakukan? Contohnya adalah serial TV berbasis mainan yang juga akan dibuat ulang sebagai permainan.

Jadwal

Produser memerlukan jadwal awal sebagai referensi saat menyusun anggaran untuk sebuah acara. Dengan menggunakan tanggal pengiriman sebagai titik awal, produser dapat mulai menyusun linimasa awal. Jadwal tersebut adalah jumlah hari, minggu, bulan, atau tahun yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek, dari naskah hingga pengiriman. Ketika angka-angka tersebut dimasukkan ke dalam anggaran, jadwal akan diubah untuk mengakomodasi kebutuhan kreatif dan fiskal produksi. Informasi ini juga memungkinkan produser untuk menilai kebutuhan staf. Jika produser menggunakan studio subkontrak, penting untuk menyelidiki dan merencanakan hari libur nasional dan tradisi lokal yang dapat memengaruhi jadwal. Setiap kali bekerja dengan subkontraktor, produser harus memasukkan waktu tambahan ke dalam jadwal untuk memperhitungkan pengambilan ulang, perubahan, atau perbaikan di menit-menit terakhir yang tidak terduga.

Dalam kasus yang jarang terjadi, di mana tidak ada tenggat waktu yang ketat dan studio mendanai sendiri tanpa rencana distribusi atau tanggal tayang yang spesifik, memotivasi tim untuk mematuhi tanggal jatuh tempo mungkin menjadi tantangan. Namun, tergantung pada struktur studio, pembeli dan produser harus mengomunikasikan secara jelas parameter gambaran yang lebih besar kepada kru dengan kata lain, produser harus menetapkan fakta bahwa anggaran terbatas dan umur kerja bergantung pada penyelesaian proyek.

Di studio yang lebih kecil, di mana seorang produser mungkin mengawasi banyak proyek dengan durasi yang bervariasi dengan konfigurasi kru yang berbeda, ia bertanggung jawab untuk melihat bagaimana semua pertunjukan saling tumpang tindih, bagaimana menjaga semua proyek tetap pada jalurnya, dan bagaimana merencanakan penggunaan sumber daya yang tersedia secara strategis dengan sebaik-baiknya. Idealnya, produser berpikir beberapa bulan lebih maju daripada tim. Ia harus secara konsisten memberi informasi kepada semua staf agar mereka sepenuhnya memahami mengapa tanggal-tanggal tertentu harus dipenuhi agar semua tugas dapat diselesaikan tepat waktu.

Berpikir dalam Bingkai

Pada produksi live action, kamera berputar selama yang diperlukan dan pada sudut sebanyak mungkin untuk menangkap sebuah adegan, sedangkan dalam animasi, setiap pengambilan gambar membutuhkan pemikiran dalam bingkai untuk direncanakan dan dibangun bingkai demi bingkai. Setiap aspek dari tindakan dan gerakan karakter serta lokasi di sekitarnya diciptakan; Oleh karena itu, proyek dibagi menjadi sejumlah adegan atau bidikan tertentu, yang masing-masing biasanya memiliki jumlah bingkai terbatas berdasarkan dialog dan aksi. Jumlah gambar per detik perlu ditentukan yaitu, untuk menciptakan animasi penuh



versus animasi terbatas. Jika animasinya penuh di mana setiap bingkai atau setiap bingkai lainnya digambar atau dirender, animasinya akan sangat halus. Semua keputusan ini secara langsung memengaruhi jadwal dan anggaran.

Kuota

Kuota adalah sistem di mana karya seni dipecah menjadi unit-unit spesifik dan penyelesaiannya direncanakan sesuai jadwal produksi sebagai cara untuk mengatur tempo bakat dan tetap sesuai jadwal. Dalam kasus film panjang, misalnya, jadwal produksi dibuat dengan kuota mingguan yang ditargetkan, dihitung dalam satuan shot atau detik untuk setiap departemen dan masing-masing seniman. Analisis kompleksitas dan ekspektasi kualitatif (dibahas nanti dalam bab ini) pada akhirnya menentukan kuota proyek. Bergantung pada gaya dan kompleksitas animasi yang diharapkan, kuota mingguan akan mencerminkan jumlah pekerjaan yang diantisipasi untuk diselesaikan, ditinjau, dan disetujui. Misalnya, jika gaya dan desain sebuah serial sangat mendasar dan sederhana, kuota mingguan per seniman dan volume shot yang akan dihasilkan lebih tinggi dibandingkan dengan proyek film panjang dengan desain produksi yang rumit dan menuntut.

Merujuk pada tampilan atau gaya serial yang sudah ada atau film panjang adalah cara yang bagus untuk menentukan kuota per seniman per minggu per departemen. Setelah angka-angka ini ditentukan, angka-angka ini dapat dimasukkan ke dalam rencana kru dan anggaran untuk perhitungan. Saat menyusun jadwal, produser harus realistis tentang apa yang dapat dicapai dalam waktu yang tersedia berdasarkan pendekatan animasi yang diambil. Memberikan ruang untuk kreativitas dan memfasilitasi efisiensi produksi sangat penting untuk memenuhi kuota. Untuk mengevaluasi waktu yang dibutuhkan per departemen, produser harus bertanya kepada sumber yang dapat dipercaya seperti sutradara, supervisor efek visual (jika ada), dan kepala departemen (jika ada) hal ini akan membantu memastikan bahwa proyek dikelola dengan baik di semua area.

Untuk serial tipikal di mana praproduksi dilakukan secara internal dan produksi fisik dikirim ke subkontraktor, produser harus menentukan tanggal persetujuan naskah untuk izin dan perekaman. Berdasarkan tanggal naskah akhir yang disetujui, produser harus membuat kuota untuk desain dan aset yang harus diselesaikan per minggu serta storyboard dan animatik yang harus dikompilasi, ditinjau, dan disetujui agar dapat diluncurkan. Setelah produksi diserahkan kepada subkontraktor, studio bertanggung jawab untuk menentukan kuota bagi staf studio mereka agar dapat mengembalikan episode yang telah selesai untuk memulai pascaproduksi, menyelesaikan pengambilan ulang, dan pengiriman akhir.

Dalam bab ini, Anda akan menemukan linimasa induk generik atau jadwal makro yang menguraikan kerangka waktu produksi untuk proyek serial dan film. Perlu dicatat bahwa contoh-contoh ini akan digunakan sebagai panduan umum dan dapat dimodifikasi agar sesuai dengan proses, teknik, dan kebutuhan alur produksi serta kemampuan perangkat lunak tertentu. Ketika produksi telah berjalan, jadwal induk harus dipecah lebih lanjut menjadi jadwal yang lebih rinci, yang disebut jadwal mikro, untuk setiap departemen.



Angka-angka dalam bab ini digunakan untuk menentukan kecepatan produksi dan untuk menyiapkan sistem yang memungkinkan setiap departemen menghasilkan pekerjaan yang cukup untuk menciptakan inventaris yang memadai bagi para artis, sehingga tujuan produksi dapat tercapai tepat waktu. Dengan mengevaluasi pekerjaan yang diselesaikan terkait kuota setiap minggu, produser dapat menilai status produksi terkait tanggal pengiriman dan anggarannya.

Jadwal induk serial yang ditunjukkan pada Gambar 6.1 mengilustrasikan 10 episode dalam fase praproduksi, produksi, dan pascaproduksi menggunakan format CG. Gambar 6.2 menguraikan satu episode dan mencantumkan langkah-langkah produksi spesifik yang terlibat, dimulai dengan desain dan diakhiri dengan pengiriman; Gambar 6.3 melakukan hal yang sama untuk episode rigged 2D dan Gambar 6.4 menguraikan episode tradisional 2D.

Berikut dalam bab ini adalah jadwal induk generik untuk fitur CG (Gambar 6.5) dan fitur tradisional 2D (Gambar 6.6). Karena proses untuk memproduksi proyek CG sangat bervariasi berdasarkan anggaran dan gaya, Gambar 6.5 hanya dapat menawarkan wawasan generik. Nomor kuota animasi fitur linimasa CG (Gambar 6.7) yang disediakan berlaku untuk produksi kelas atas. Jadwal induk dibagi menjadi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Bagan tersebut mengilustrasikan jumlah bulan setiap departemen biasanya berjalan, kapan mereka tumpang tindih, dan tahap-tahap utama apa yang harus diselesaikan sebelum produksi dapat dimulai secara resmi.

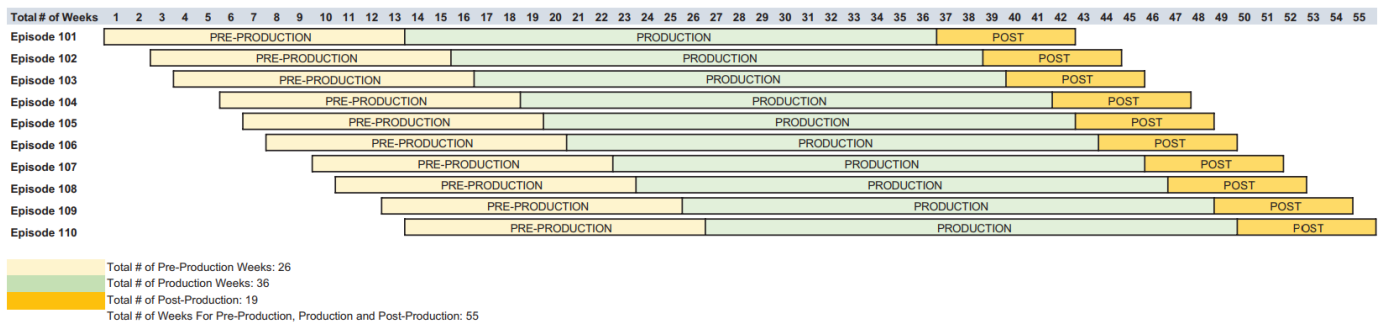
Pada kedua bagan, ada indikasi kru parsial untuk sejumlah kategori karena banyak departemen saling terkait. Misalnya, pada fitur CG, saat pengujian tekstur/permukaan berlangsung, ada kebutuhan bagi staf untuk membantu pencahayaan dan pengomposisian. Atau, ketika sebuah film menjalani penyaringan uji coba awal, muncul catatan yang membutuhkan pembuatan storyboard baru, sehingga perlu mempertahankan beberapa seniman untuk menangani revisi naskah. Waktu persiapan dan waktu peningkatan merupakan hal yang penting untuk produksi shot. Ketika departemen mulai bekerja atau mulai menurun, kru akan ditambah atau dikurangi berdasarkan jumlah yang diperlukan untuk mendukung penyelesaian shot sesuai dengan persyaratan kuota mingguan proyek.

Mengelola produksi film membutuhkan dua mode tabulasi yang berbeda. Salah satunya adalah jumlah total shot, dan yang lainnya adalah jumlah detik aktual yang akan dianimasikan. Menggunakan proyek yang berdurasi 92 menit sebagai contoh, produser pertama-tama harus menentukan jumlah detik animasi yang dibutuhkan dengan mengonversi menit menjadi detik dalam hal ini, totalnya adalah 5.520 detik. Untuk memastikan persyaratan produksi shot film, produser harus menerapkan aturan praktis yang umum digunakan bahwa rata-rata shot adalah sekitar 3,33 detik. Dengan membagi total detik (5.520) dengan rata-rata per bidikan sebesar 3,33 detik, proyek ini dirancang untuk menyelesaikan 1.673 bidikan.

Untuk melanjutkan, produser harus memulai dengan asumsi dan merevisi estimasi yang sesuai seiring dengan perkembangan proyek yang lebih konkret. Tujuan selanjutnya adalah merencanakan bagaimana karya seni (atau jumlah bidikan) dapat diselesaikan sesuai dengan parameter anggaran dan jadwal.

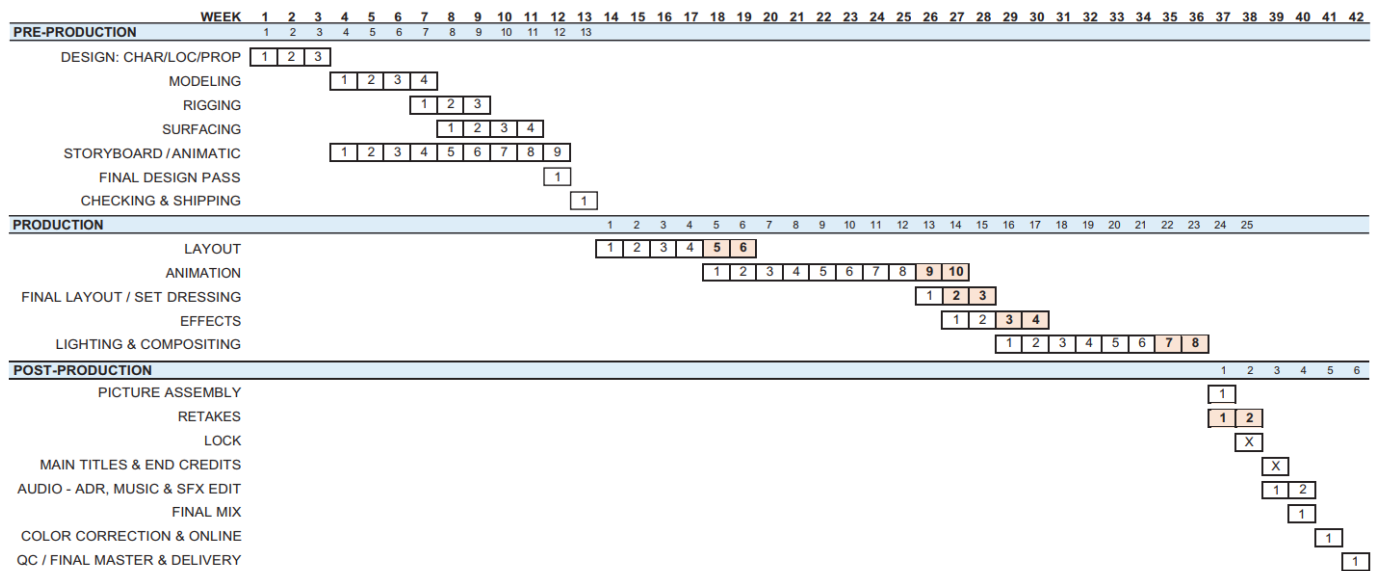


Dengan menggunakan durasi 5.520 detik dan membaginya dengan jumlah minggu yang tersedia (64), proyek ini membutuhkan 28 animator untuk menghasilkan total 3,3 detik/minggu agar memenuhi kuota yang ditargetkan (Gambar 6.7). Sebaliknya, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 6.8, pada seri rigged 2D berdurasi 22 menit, dimungkinkan untuk menghasilkan 20 detik animasi per artis per minggu dan menyelesaikan pertunjukan dengan menggunakan dua belas artis dalam tujuh minggu. Pertimbangan penting yang tidak boleh diabaikan adalah jumlah rata-rata karakter yang akan membutuhkan animasi di setiap adegan. Dalam kuota mingguan ini, 20 detik per animator diperuntukkan untuk adegan yang telah selesai, bukan animasi per karakter.



Gambar 6.1

Jadwal Tumpang Tindih Serial: Produksi CG. (Durasi: 22 menit per episode.)



This schedule is based on the assumption that the series is already established as far as art direction, model builds, rigging and surfacing. See Figure 6-1 for 10 episodes overlap.

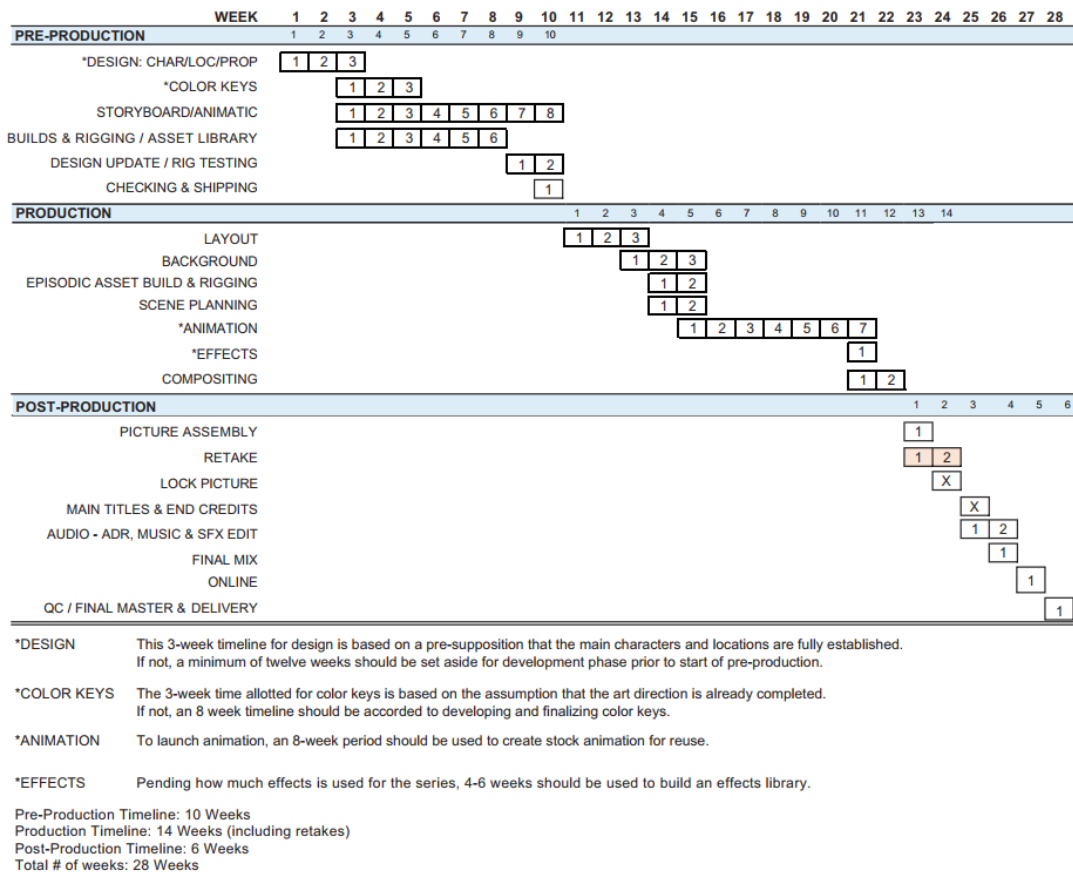
Starting in the layout department a two week review/retake stage should be set up to accommodate fixes as needed.

Pre-Production Timeline: 13 Weeks
Production Timeline: 25 Weeks (including retakes)
Post-Production Timeline: 6 Weeks
Total # of weeks: 42 Weeks

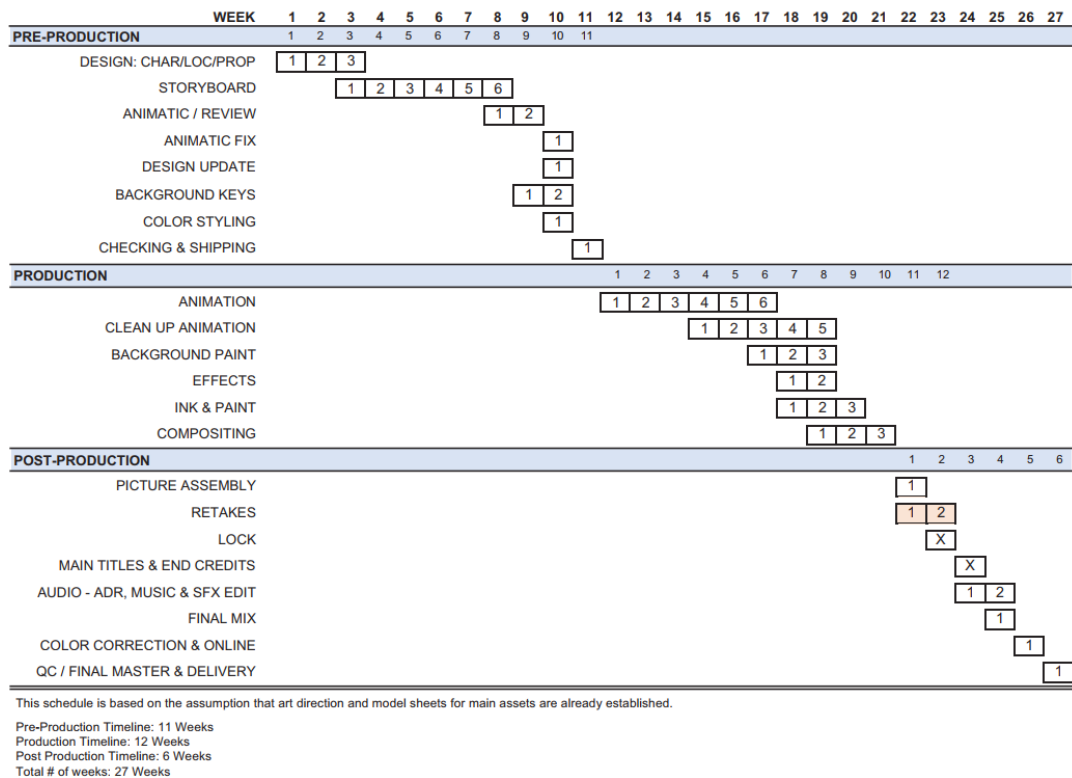
Gambar 6.2

Episode Tunggal: Produksi CG. (Durasi: 22 menit per episode.)





Gambar 6.3 Satu Episode: Produksi Animasi Rig 2D. (Durasi: 22 menit per episode.)



Gambar 6.4 Animasi Tradisional 2D Episode Tunggal. (Durasi: 22 menit per episode.)



MONTH																																		
PRE- PRODUCTION																																		
ART DIRECTION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
VISUAL DEVELOPMENT / DESIGN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																						
*MODELING		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24									
*RIGGING			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24								
*SURFACING				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26					
RIG TESTING / PERFORMANCE TEST & CYCLES								1	2	3	4	5	6																					
STORYBOARD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14																				
EDITORIAL / ANIMATIC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
VOICE CASTING / CONTRACTS											X	X	X																					
VOICE RECORDING															X		X						X				X			X				
PRODUCTION																																		
TECHNICAL DIRECTION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
PRE-VIS / LAYOUT / SHOT SET UP												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15								
ANIMATION												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15								
CHARACTER FINALING													1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14								
FINAL LAYOUT / SET DRESSING														1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13								
EFFECTS													1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17					
MATTE PAINTING													1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16						
LIGHTING / COMPOSITING													1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
POST- PRODUCTION																																		
AUDIO / PICTURE																	1	2					3	4				5	6	7	8	9	10	11
TEST SCREENINGS																		X						X					X					
FINAL DELIVERY																																		X

 PARTIAL CREW - RAMP UP/ DOWN

This schedule is based on the assumption that there has been a development phase where the visual language and style of the feature has been fully explored in preparation for pre-production.

*Staggering modeling, rigging and surfacing by only one month in preparation for shot setup must be closely managed for sufficient inventory flow between departments.

Gambar 6.5 Jadwal Master Fitur: Produksi CG. (Durasi: 92 menit.)

MONTH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
PRE-PRODUCTION																																					
ART DIRECTION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
COLOR/TEXTURE: CHARACTERS & BACKGROUNDS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																											
ANIMATION TESTING											1	2	3	4	5	6																					
STORYBOARD		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14																						
EDITORIAL / ANIMATIC			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			
VOICE CASTING / CONTRACTS											X	X	X	X																							
VOICE RECORDINGS															X					X				X				X			X						
PRODUCTION																																					
TECHNICAL DIRECTION													1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
LAYOUT														1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12												
SCENE PLANNING														1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12												
ANIMATION															1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14									
CLEAN UP LAYOUT																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13									
CLEAN UP ANIMATION																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14							
BACKGROUND PAINTING																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14							
EFFECTS																		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13							
INK & PAINT																				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						
CHECKING																					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
COMPOSITING																						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
POST- PRODUCTION																																					
AUDIO / PICTURE																				1	2				3	4			5	6		7	8	9	10	11	12
TEST SCREENINGS																					X				X				X								
FINAL DELIVERY																																				X	

 PARTIAL CREW - RAMP UP/ DOWN

This schedule is based on the assumption that there has been a development phase where the visual language and style of the feature has been fully explored in preparation for pre-production.

Gambar 6.6 Jadwal Master Fitur: Produksi Tradisional 2D. (Durasi: 92 menit.)



CG FEATURE ANIMATION WEEKLY QUOTA									
Length: 92 minutes (5,520 seconds)			Number of Animators: 28						
Timeline: 64 Weeks			Weekly Quota per Animator: 3.3 sec.						
WEEK	NUMBER OF ANIMATORS	SEC. PER ANIMATOR	TOTAL	CUMULATIVE # of SECONDS	WEEK	NUMBER OF ANIMATORS	SEC. PER ANIMATOR	TOTAL	CUMULATIVE # of SECONDS
1	8	2	16	16	33	28	3.3	92.4	2655.6
2	8	2	16	32	34	28	3.3	92.4	2748
3	8	2	16	48	35	28	3.3	92.4	2840.4
4	8	2	16	64	36	28	3.3	92.4	2932.8
5	8	3	24	88	37	28	3.3	92.4	3025.2
6	28	3	84	172	38	28	3.3	92.4	3117.6
7	28	3	84	256	39	28	3.3	92.4	3210
8	28	3.2	89.6	345.6	40	28	3.3	92.4	3302.4
9	28	3.3	92.4	438	41	28	3.3	92.4	3394.8
10	28	3.3	92.4	530.4	42	28	3.3	92.4	3487.2
11	28	3.3	92.4	622.8	43	28	3.3	92.4	3579.6
12	28	3.3	92.4	715.2	44	28	3.3	92.4	3672
13	28	3.3	92.4	807.6	45	28	3.3	92.4	3764.4
14	28	3.3	92.4	900	46	28	3.3	92.4	3856.8
15	28	3.3	92.4	992.4	47	28	3.3	92.4	3949.2
16	28	3.3	92.4	1084.8	48	28	3.3	92.4	4041.6
17	28	3.3	92.4	1177.2	49	28	3.3	92.4	4134
18	28	3.3	92.4	1269.6	50	28	3.3	92.4	4226.4
19	28	3.3	92.4	1362	51	28	3.3	92.4	4318.8
20	28	3.3	92.4	1454.4	52	28	3.3	92.4	4411.2
21	28	3.3	92.4	1546.8	53	28	3.3	92.4	4503.6
22	28	3.3	92.4	1639.2	54	28	3.3	92.4	4596
23	28	3.3	92.4	1731.6	55	28	3.3	92.4	4688.4
24	28	3.3	92.4	1824	56	28	3.3	92.4	4780.8
25	28	3.3	92.4	1916.4	57	28	3.3	92.4	4873.2
26	28	3.3	92.4	2008.8	58	28	3.3	92.4	4965.6
27	28	3.3	92.4	2101.2	59	28	3.3	92.4	5058
28	28	3.3	92.4	2193.6	60	28	3.3	92.4	5150.4
29	28	3.3	92.4	2286	61	28	3.3	92.4	5242.8
30	28	3.3	92.4	2378.4	62	28	3.3	92.4	5335.2
31	28	3.3	92.4	2470.8	63	28	3.3	92.4	5427.6
32	28	3.3	92.4	2563.2	64	28	3.3	92.4	5520

Gambar 6.7 Kuota Mingguan Animasi Fitur: Produksi CG. (Durasi: 92 menit.)

Harap perhatikan bahwa bagan ini tidak memperhitungkan hari sakit, waktu liburan, hari libur nasional, dan hari libur serikat pekerja. Semua item ini harus disesuaikan dengan studio dan negara masing-masing, dan diperhitungkan saat membuat jadwal/menghitung tunjangan dalam anggaran, untuk menetapkan tujuan yang realistis bagi tim produksi. Pertimbangan lain saat membuat anggaran adalah waktu peningkatan. Dalam bagan animasi fitur CG, kuota artis dimulai dengan skala produktivitas yang lebih rendah yang diharapkan, dengan angka tersebut secara bertahap meningkat saat artis menjadi lebih akrab dengan gaya dan persyaratan pertunjukan. Peningkatan harus menjadi bagian dari perhitungan setiap departemen. Biasanya, tunjangan 10%–20% dari kuota tambahan juga harus dibuat untuk iterasi berdasarkan anggaran proyek dan ekspektasi kualitatif.

KUOTA ANIMASI SERI 2D RIGGED					
TOTAL LENGTH: 22 menit (1320 detik)				JUMLAH ANIMATOR: 12	
Jumlah Minggu: 7				KUOTA MINGGUAN PER ANIMATOR: 2D DETIK/ADEGAN SELESAI	
PEKAN	JUMLAH ANIMATOR	ANIMATOR PER. DETIK	JUMLAH DETIK	JUMLAH KUMULATIF DETIK.	PENGAMBILAN ULANG SEKITAR 15%
1	8	18	144	144	
2	10	18	180	324	
3	12	20	240	564	
4	12	20	240	804	



5	12	20	240	1044	
6	12	20	240	1284	
7	12	20	240	1524	204

Gambar 6.8 Kuota Animasi Mingguan Seri: Produksi Rig 2D. (Durasi: 22 menit.)

Durasi dan Teknik

Durasi

Pada tahap awal perencanaan, naskah ditentukan waktunya untuk menentukan total durasi proyek. Episode serial televisi untuk distribusi jaringan umumnya berdurasi 22 menit atau dapat terdiri dari dua segmen berdurasi 11 menit. Jadwal ini khusus untuk penyisipan iklan pada titik jeda tertentu, jika untuk siaran tradisional. Untuk platform streaming, tidak banyak batasan durasi acara. Durasi serial dapat bervariasi dari satu episode ke episode lainnya, antara 22 dan 28 menit, dan jika ditujukan untuk anak-anak, durasinya dapat mencapai 7 menit atau kurang.

Durasi film panjang dapat bervariasi, biasanya antara 70 dan 110 menit. Film pendek animasi memiliki lebih banyak fleksibilitas dalam hal durasi karena tidak harus sesuai dengan jadwal atau tanggal tayang yang telah ditentukan. Untuk mendapatkan perkiraan durasi naskah, seorang sutradara dapat menghitung waktu sendiri sambil membaca halaman-halaman naskah untuk memperkirakan durasinya. Aturan praktisnya adalah satu halaman setara dengan satu menit, tetapi penyesuaian mungkin diperlukan jika, misalnya, terdapat judul lagu yang disisipkan di dalam teks atau jika rangkaian aksi dijelaskan hanya dalam beberapa kata.

Dengan menentukan berapa menit animasi yang dibutuhkan, produser dapat mulai menetapkan target produksi. Dengan menggunakan total detik yang dibutuhkan dengan 25 bingkai per detik untuk pengiriman digital, parameter ditetapkan terkait karya seni yang harus diselesaikan setiap minggu.

Sejarah, Efisiensi, dan Kebebasan Berkarya di Anime

Oleh Shin Ishikawa

Pendiri dan Presiden Gonzo Animation, Jepang, Produser Afro Samurai, Samurai7, Brave Story, Romeo x Juliet

Anime Jepang adalah dunia yang unik dan misterius bagi para produser dari berbagai negara dan budaya. Seiring dengan meningkatnya popularitas anime di seluruh dunia, pengaruhnya pun turut meningkat. Akibatnya, kata "anime" sering dirujuk dalam berbagai cara ketika menggambarkan konten animasi, tetapi deskripsi ini tidak selalu tepat. Untuk memahami dasar-dasar anime dan bagaimana ia diproduksi, cara terbaik untuk memulai adalah dengan sejarahnya dan sedikit perbandingan dengan produksi animasi Barat.



Gaya anime Jepang disebut-sebut diciptakan oleh Osamu Tezuka ketika ia memproduksi animasi TV pertama Astro Boy dari komik manga populernya. Dengan sumber daya dan anggaran terbatas untuk memproduksi serial TV, ia menciptakan gaya baru animasi terbatas dengan lebih sedikit in-between: sedangkan kartun Barat tradisional membutuhkan 10.000 atau lebih gambar, ia terpaksa membuat animasi dengan rata-rata 3.000–5.000 gambar in-between untuk pertunjukan setengah jam.

Dengan pembatasan gambar yang begitu drastis, ia melepaskan gerakan halus karakter, menciptakan pose yang lebih bergaya dengan gerakan terbatas. Gaya berpose barunya sangat mencerminkan gaya teater Kabuki tradisional Jepang, memberi penonton lebih banyak dampak visual dengan lebih sedikit gerakan. Ia juga mengurangi bagan mulut untuk membuatnya lebih sederhana, menggunakan lebih sedikit pose fonetik, yang memungkinkan perekaman suara setelah animasi selesai.

Dengan melakukan ini, para animator menjadi aktor yang sebenarnya yang mendiktekan bagaimana setiap karakter akan bertindak. Para pengisi suara kemudian mengikuti aksi yang terkunci dari setiap karakter alih-alih memimpinnya, sebuah pendekatan yang sangat berbeda dengan bagaimana animasi tradisional ditangani. Dengan mengubah kekurangannya menjadi sebuah keuntungan, Tezuka menciptakan bentuk animasi baru yang disebut anime.

Selain gerakannya yang terbatas dan gaya sinkronisasi bibir, yang juga membedakan anime adalah demografi penontonnya yang lebih tua. Pada tahun 1970an dan 1980an, anime robot menjadi populer di Jepang di kalangan anak-anak dan orang dewasa. Anime kemudian menjadi lebih diterima oleh orang dewasa dan semakin berkembang dengan munculnya videogram (yaitu, video rumahan, DVD, dll.) pada akhir 1980an.

Pada akhir 1990an, kemajuan teknologi komputer mengubah anime secara visual. Seiring digitalisasi alur produksi anime, terutama untuk tinta/cat, komposisi, dan proses pascaproduksi, teknologi CG yang sedang berkembang diintegrasikan ke dalam proses produksi, yang semakin menonjolkan tampilan anime dalam kombinasi 2D/CG-nya. Robot, mekanik, dan efek khusus yang lebih kompleks mulai diciptakan dengan teknologi CG mutakhir, dan rumah-rumah produksi berlomba-lomba untuk membuatnya terlihat lebih bergaya. Menurut saya, kompetisi inilah yang meningkatkan level visual yang kompleks, dan produk-produk menarik yang dihasilkan inilah yang mendorong popularitas anime Jepang di seluruh dunia di kalangan penonton yang lebih dewasa. Contoh suksesnya adalah ketika Linkin Park memenangkan penghargaan MTV untuk video musik *Breaking the Habit*, yang memanfaatkan teknik produksi kombinasi yang diproduksi oleh Gonzo ini.

Pendekatan Tezuka terhadap gambar terbatas tetap menjadi fondasi gaya ini, tetapi seiring perkembangan anime, kini terdapat beberapa teknik kunci lain yang digunakan dalam proses yang membedakannya dari bentuk penceritaan animasi lainnya. Misalnya, anime Jepang sangat dipengaruhi oleh komik Manga Jepang, yang dibaca oleh orang dewasa maupun anak-anak. Sementara komik dan animasi Barat cenderung menggunakan desain karakter bergaya yang lebih sederhana untuk anak-anak, manga Jepang cenderung



jauh lebih rumit dengan ekspresi karakter yang kaya. Pendekatan ini menghasilkan karakter yang ditargetkan untuk audiens yang lebih tua, termasuk orang dewasa.

Ketika membandingkan pengembangan cerita dalam animasi Barat versus anime Jepang, tampaknya anime cenderung memiliki batasan kreatif yang lebih sedikit selama proses produksi. Sutradara di Jepang biasanya adalah auteur, yang berarti mereka menjalankan kreativitas acara dan hanya menerima sedikit masukan dari produser dan pemodal. Ini dimulai dengan naskah, yang tidak benar-benar dianggap terkunci saat produksi dimulai. Dengan membiarkannya terbuka, sutradara diposisikan untuk membuat perubahan cerita selama proses storyboard tanpa harus bertanya kepada siapa pun.

Sedangkan dalam storyboard, gaya anime cenderung kurang presisi dibandingkan dengan animasi Barat. Berkat gaya storyboard yang tidak lengkap, setiap animator memiliki kontrol lebih besar atas bagaimana karakter tampil di setiap adegan, yang justru mempersulit produser untuk mengontrol hasil akhir dan kualitasnya. Agar produser Jepang dapat memaksimalkan kreativitas sutradara dan tetap memegang kendali penuh atas pengarahan acara, sangatlah penting untuk membangun hubungan baik dengan sutradara secara pribadi.

Pendekatan anime terhadap pengisi suara Jepang juga berbeda karena proses ini. Sebagaimana ditetapkan oleh Tezuka, semua penampilan diatur oleh animator dan sutradara sebelum rekaman. Bagi para pengisi suara, pendekatan ini jauh lebih mirip dengan sulih suara asing, tetapi dalam bahasa asli mereka. Akibatnya, ruang untuk akting jauh lebih sempit dibandingkan dengan pertunjukan Barat. Bagi produser Jepang, keuntungan dari gaya ini adalah biaya produksi yang jauh lebih rendah.

Seiring perkembangan teknologi di akhir tahun 2010-an, integrasi 3D yang lebih kompleks pun hadir, membawa kita ke tampilan anime yang mapan saat ini. Banyak serial saat ini diproduksi dalam alur 3D penuh, tetapi dengan tampilan 2D, membuka jalan bagi metodologi baru. Pendekatan ini masih dalam tahap pengembangan dan belum sempurna, tetapi saya yakin ini akan menjadi metode produksi yang signifikan dalam waktu dekat.

Proses produksi anime Jepang, yang tidak terlalu kaku dan lebih digerakkan oleh sutradara, ternyata lebih cocok dengan proses produksi CG 3D penuh. Rekaman suara setelahnya juga berfungsi dengan baik, karena animator dan sutradara dapat menciptakan penampilan karakter terbaik, dan kemudian pengisi suara dapat menambahkan nilai akting mereka pada karakter tersebut dengan animator CG, melakukan perubahan setelahnya tidaklah sesulit dan semahal itu.

Saya merekomendasikan produser internasional untuk terus mengikuti tren baru anime Jepang ini dan mencoba memanfaatkan inovasi ini untuk menciptakan produksi generasi berikutnya!

Teknik

Menentukan teknik animasi atau metode animasi yang paling sesuai dengan konten proyek sangatlah penting karena hal ini secara langsung memengaruhi proses produksi dan



biaya. Teknik yang paling umum digunakan adalah CG dan 2D (yang dapat mencakup animasi gambar tangan atau animasi rigged, atau kombinasi keduanya). Karya seni konseptual dan papan cerita digambar tangan menggunakan tablet, dan untuk CG dan animasi rigged, semua seni produksi yang tersisa seperti pembuatan aset baik itu karakter, lingkungan, properti, atau efek visual dibuat secara digital melalui berbagai pilihan gaya dan perangkat lunak.

Stop motion adalah pilihan teknik animasi lainnya. Ada juga kemungkinan untuk menggabungkan salah satu teknik di atas dengan live action.

Analisis Kompleksitas

Salah satu hal penting dalam penganggaran adalah mendefinisikan kompleksitas suatu proyek, yang dieksplorasi melalui analisis mendetail terhadap karya seni konseptual dan naskah yang digunakan untuk membuat rencana produksi. Analisis kompleksitas merupakan langkah multifaset yang sangat penting dalam menentukan cara mengalokasikan sumber daya yang tersedia untuk suatu proyek. Jika, misalnya, materi terlalu ambisius dan melebihi anggaran dan jatah jadwal, kompleksitas tersebut harus diatasi melalui penyederhanaan agar sesuai dengan dana yang tersedia. Bagian-bagian berikut menguraikan berbagai faktor yang memengaruhi kompleksitas suatu proyek dan jenis evaluasi yang harus dilakukan.

Perincian Naskah dan Analisis Konten

Perincian naskah adalah daftar terperinci setiap aset yang perlu dibuat (dan jika berlaku, digunakan kembali) untuk suatu proyek. Perincian ini digunakan untuk mendorong rencana produksi dan alokasi sumber daya yang dibutuhkan untuk membuat semua aset karakter, lingkungan, dan properti serta efek visual yang diperlukan. Semua elemen ini harus disubkategorikan menjadi elemen utama dan sekunder, karena aset utama atau primer akan membutuhkan waktu lebih lama daripada aset sekunder.

Produser harus menganalisis jumlah dan kompleksitas model karakter, lokasi, properti, dan efek, bekerja sama dengan sutradara, supervisor efek visual (jika ada), dan direktur seni. Karya seni konseptual, materi referensi, dan desain yang telah selesai juga dapat digunakan bersama-sama dengan daftar ini untuk memperkirakan jumlah waktu atau jumlah jam kerja staf yang dibutuhkan untuk membuat berbagai elemen (Gambar 6.9).

Dengan menggunakan rincian naskah, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis isi naskah: evaluasi terperinci terhadap cerita yang memungkinkan produser mendapatkan wawasan menyeluruh tentang apa yang akan terlibat dalam produksi proyek. Selama proses ini, naskah sekali lagi diteliti untuk sejumlah elemen spesifik yang dapat memengaruhi anggaran (Gambar 6.10–6.13). Beberapa pertanyaan kunci yang perlu dikaji meliputi:

- Seberapa kompleks gaya atau arahan seni yang dibayangkan untuk proyek ini?
- Berapa banyak karakter dalam pemeran utama?
- Berapa banyak lokasi/set yang akan ada dan berapa skalanya?
- Berapa persentase properti sederhana vs. kompleks?
- Berapa persentase pengambilan gambar kerumunan, dan seberapa kompleks properti tersebut dan seberapa sering dibutuhkan?
- Seberapa rumit keseluruhan pekerjaan kamera?



- Apakah proyek ini akan didominasi efek?

INT. LIVING ROOM - DAY

An elderly woman, EMILY, sits in a wingback chair. Sunlight fills the cosy room. The mantel is cluttered with ornaments and books are stacked haphazardly on the shelf.

Emily looks at the dust flecked light that streams in through the window. The door opens and KATE, the carer, enters holding a tray for afternoon tea.

EMILY
Oh hello!

KATE
Hello. Just Kate here.

EMILY
Kate ... Pleased to meet you.

Kate smiles at her as she places the tray down on the nearest table and pours out a cup.

EMILY
Is that tea? I'd love a cup.

KATE
Yes of course!

Kate pulls over a table and places the tea down. Emily looks closely at the saucer.

EMILY
You wouldn't have any biscuits would you?

KATE
Ah yes! Here you go.

She places a biscuit beside Emily's cup.

Emily dunks her biscuit in the tea. A piece of it falls off and splashes into the cup. She looks down into her tea and is mesmerised by the ripples.

EXT. SUBCONSCIOUS - UNKNOWN TIME

Emily dives into a vast, open space. She takes delight from the weightless sensation, turning head over heels with ease.

A colourful bubble appears and Emily reaches out to touch it. As she takes hold of it the shape changes form and grows to envelope her.

Gambar 6.9 Rincian skrip.



LATE AFTERNOON: RINCIAN DESAIN KARAKTER

DESAIN KARAKTER			
Naskah Hal.	#	Nama	Keterangan
1	1	Emily	Seorang wanita tua
	2	Kate	Pengasuh

Gambar 6.10 Analisis konten: Rincian desain karakter.

LATE AFTERNOON: RINCIAN DESAIN LOKASI

DESAIN LOKASI					
Naskah Hal.	#	Siang/Malam	Int. Ekst.	Nama	Keterangan
1	1	Hari	Int.	Ruang tamu	Berikut ini harus dirancang
					Sebagai bagian dari latar belakang:
					Kursi Bersayap
					Mantel yang penuh dengan ornamen
					Rak penuh dengan buku-buku yang diletakkan sembarangan
					Penempatan jendela menunjukkan aliran cahaya
					Pintu terbuka ke dalam ruangan
	2	Tidak dikenal	Ekst.	Bawah sadar	Ruang terbuka yang luas

Gambar 6.11 Analisis konten: Rincian desain lokasi.

LATE AFTERNOON: RINCIAN DESAIN PROPERTI

DESAIN PROP			
Naskah Hal.	#	Nama	Keterangan
1	1	Pintu	
	2	Nampan untuk Teh sore	Dengan teko (tidak tercatat dalam naskah)
	3		Secangkir dengan piring
	4		Sendok teh (tidak tercatat dalam naskah)
	5	Meja	
	6 & 7	Biskuit	Sebelum dunk dan sesudahnya
	8		Bagian yang rusak

Gambar 6.12 Analisis konten: Rincian desain properti.

LATE AFTERNOON: RINCIAN DESAIN PROPERTI

DESAIN PROP			
Naskah Hal.	#	Nama	Keterangan
1	1	Lampu	Debu berbintik-bintik cahaya melalui
			Jendela
	2	Percikan	Disebabkan oleh biskuit yang jatuh ke dalam cangkir teh
	3	Riak	



	4	Gelembung berwarna-warni	Berubah bentuk dan kaleng menyelimutinya

Gambar 6.13 Analisis Konten: Rincian Desain Efek.

- Apakah gaya pertunjukan melibatkan pengembangan program perangkat lunak tertentu atau alat khusus?
- Apakah ada lagu? Jika ada, berapa banyak dan apa tujuannya (misalnya, apakah ada produksi massal atau monolog)?
- Berapa persentase penggunaan ulang yang memungkinkan?

Gaya/Arahan Seni dan Desain

Pemilihan gaya/arahana seni dan desain serta bagaimana citra dihasilkan melalui teknik animasi yang dipilih memiliki dampak langsung pada rencana produksi. Apakah gaya animasi sangat bernuansa gerakan yang kaya dan lancar versus grafis dan bergaya dan/atau sederhana dapat secara signifikan memengaruhi anggaran. Dalam skenario terbaik, tampilan proyek ditetapkan dengan jelas sebelum rencana produksi diperlukan. Namun, karena hal ini tidak selalu terjadi, produser harus mengalokasikan dana pengembangan untuk menetapkan tampilan tersebut. Untuk menganggarkan tanpa menentukan gaya secara pasti, ia kemudian akan mengembangkan asumsi untuk memperkirakan biaya terbaik berdasarkan pendekatan yang diinginkan.

Jumlah Rata-Rata Karakter per Shot

Menilai berapa banyak karakter yang akan dianimasikan berdasarkan shot-by-shot memengaruhi jumlah waktu yang harus dihabiskan kru untuk setiap shot dan kuota yang dapat mereka produksi setiap minggu. Asumsi persentase karakter dalam sebuah pertunjukan diperlukan untuk membantu memandu para sutradara dan artis dewan memastikan bahwa pertunjukan dapat diproduksi dalam parameter yang disepakati (anggaran/jadwal/kuota). Apakah, misalnya; 40% shot dua karakter, 40% shot tiga hingga empat karakter, 20% shot kerumunan/kompleks? Agar rencana produksi bermanfaat, angka-angka ini harus ditetapkan dan kemudian digunakan untuk mengelola produksi.

Yang sama pentingnya adalah seberapa banyak kontak antar karakter. Misalnya, ketika karakter bersentuhan dalam ranah CG, terdapat masalah interpenetrasi yang membutuhkan waktu produksi lebih lama (baik oleh animator maupun animator teknis efek karakter) untuk diselesaikan. Demikian pula, dalam animasi 2D yang melibatkan bingkai gambar tangan, jika terdapat dua karakter tanpa kontak fisik, animasi untuk kedua karakter tersebut dapat dibersihkan secara bersamaan oleh dua seniman, sehingga dapat mempercepat fase pembersihan. Namun, karakter yang bersentuhan perlu dianimasikan pada tingkat yang sama dan, oleh karena itu, membutuhkan waktu lebih lama karena satu seniman pembersih harus menyelesaikan tugas tersebut. Menyediakan asumsi-asumsi kunci seperti ini akan kembali membantu memandu tim produksi agar tetap berada di jalur yang tepat.



Metodologi Produksi

Menetapkan metodologi atau alur produksi sejak awal sangatlah penting. Metodologi produksi harus mencakup semua langkah yang akan diambil dan bagaimana langkah-langkah tersebut akan ditangani, termasuk tonggak pencapaian, persyaratan persetujuan, orang-orang yang bertanggung jawab di bidang komunikasi, dan integrasi dengan karya dari seniman dan/atau studio out-of-house. Teknik yang digunakan secara langsung memengaruhi metodologi yang dipilih serta dukungan staf dan teknologi yang dibutuhkan.

Salah satu keputusan pertama yang harus diambil pada tahap ini adalah apakah anggaran harus memungkinkan penyelesaian semua elemen produksi secara in-house atau apakah studio mitra akan dilibatkan. Pada proyek yang akan dialihdayakan, produser harus merencanakan biaya dan biaya lain yang terkait dengan subkontrak, seperti perangkat lunak, perencanaan/investasi kompatibilitas alur produksi, perjalanan, perangkat komunikasi, dan perangkat lunak.

Penelitian dan Pengembangan

Pada semua produksi, terutama proyek CG, penting untuk menyediakan waktu untuk penelitian dan pengembangan, seperti menyelesaikan pengujian perangkat lunak baru, efek khusus yang kompleks, atau tampilan tekstur/pencahayaan yang unik. Contoh lain adalah bagaimana menggabungkan animasi yang di-rigged dengan animasi yang digambar tangan sehingga kedua pendekatan tersebut tampak mulus. Tanpa pengujian tersebut, akan sulit untuk menentukan secara akurat jenis bakat dan pengaturan teknologi yang mungkin dibutuhkan. Karena membuat rencana produksi merupakan perkiraan, bekerja sama dengan direktur teknis senior dapat membantu menyediakan strategi teknis awal untuk anggaran yang dapat dimodifikasi seiring berjalannya alur kerja.

Rencana Kru

Berdasarkan metodologi yang dipilih, dengan menggunakan jadwal induk awal, langkah selanjutnya bagi produser adalah menyusun rencana kru yang terperinci. Rencana ini merupakan alat penjadwalan dan penganggaran yang digunakan oleh produser untuk menentukan jumlah staf yang dibutuhkan di setiap kategori. Rencana ini mencakup jumlah minggu yang dibutuhkan kru untuk memproduksi elemen-elemen yang menjadi tanggung jawab mereka, dan menguraikan tanggal mulai dan berakhir. Rencana kru juga merupakan alat yang berguna dalam hal menentukan ruang kantor dan kebutuhan sumber daya lainnya yang mencakup peralatan produksi, lisensi perangkat lunak, perlengkapan, ketersediaan tempat parkir, furnitur kantor, perlengkapan, dll.

Serupa dengan jadwal, rencana kru tetap berubah hingga anggaran difinalisasi dan produksi disetujui. Seiring berjalannya proses produksi, rencana kru perlu direvisi dan diperbarui secara berkelanjutan, karena terkait langsung dengan laporan biaya yang dihasilkan. Setelah anggaran disetujui, angka akhirnya tetap sama. Namun, jumlah kru akan berubah berdasarkan tantangan produksi yang tak terelakkan serta tim yang belajar bagaimana menggunakan waktu mereka secara lebih efisien seiring mereka semakin terbiasa dengan pertunjukan tersebut.



Setelah rencana kru dasar ditetapkan, tetapi sebelum membuat anggaran, produser perlu meneliti tingkat gaji. Informasi gaji diambil dari berbagai sumber. Jika seorang produser telah meniti karier, sebagian besar informasi ini berasal dari basis pengetahuan mengenai tarif umum dalam industri tersebut. Meskipun pengalaman masa lalu pelamar dan tuntutan pekerjaan merupakan faktor kunci dalam menentukan angka, tidak selalu mudah untuk mendapatkan angka yang tepat. Seorang produser pemula mungkin tidak memiliki akses ke contoh anggaran dan oleh karena itu perlu mempertimbangkan untuk melakukan sedikit investigasi. Ia tidak boleh ragu untuk menghubungi produser lain. Karena masalah kerahasiaan, mereka mungkin tidak dapat memberikan informasi yang terlalu spesifik, tetapi jawaban mereka akan membantu menentukan kisarannya.

Setelah riset eksplorasi ini, produser baru lebih siap untuk menentukan tarif yang mencerminkan gaji saat ini untuk peran yang dimaksud. Jika produksi cukup besar untuk memiliki anggota tim inti seperti perekrut atau staf sumber daya manusia, mereka juga dapat memberikan informasi mengenai tarif gaji. Jika produksinya berbasis di Los Angeles, sumber langsung untuk informasi ini adalah Animation Guild, IATSE Lokal 839.

Perlu dicatat secara spesifik bahwa Animation Guild memiliki skala gaji minimum yang harus dipatuhi oleh produser jika proyeknya merupakan pertunjukan serikat pekerja di Los Angeles. Dalam skenario ini, produser mengalokasikan dana untuk pensiun dan perawatan kesehatan; selain gaji mingguan, dana ini dibayarkan dalam bentuk tunjangan sampingan. Namun, dalam animasi, seperti di kebanyakan industri, tarif didasarkan pada penawaran dan permintaan. Ketika industri sedang booming, tarif pasti akan lebih tinggi. Ketika industri melambat, upah akan terdampak negatif dan menurun.

Item penting yang harus diingat oleh produser untuk direncanakan adalah lembur. Bergantung pada lokasi studio, seperti di negara, negara bagian/provinsi, pembayaran lembur mungkin berlaku. Dalam beberapa kasus, kontrak supervisor didasarkan pada 56 jam/minggu dan oleh karena itu tidak dianggap dikecualikan dan tidak memenuhi syarat untuk lembur kecuali mereka melebihi total ini. Staf yang tidak memiliki kendali atas jadwal mereka dianggap tidak dikecualikan dan harus dibayar lembur jika mereka melebihi 40 jam per minggu. Mengantisipasi jam kerja yang panjang adalah sesuatu yang harus direncanakan pada titik-titik tertentu dalam sebuah produksi. Karena sebagian besar proyek masuk ke dalam "crunch" atau push time yang membuat kerja lembur diperlukan, uang harus dialokasikan dalam kategori pekerjaan yang berlaku untuk memperhitungkan potensi biaya ini.

Aturan praktisnya adalah bahwa 5%–10% dari semua biaya tenaga kerja yang berlaku adalah biaya lembur. Studio non-serikat dapat memilih untuk tidak membayar lembur tetapi menawarkan waktu sebagai gantinya yang berarti hari libur yang dibayar. Uang ini umumnya dimasukkan ke dalam kategori kontingensi lembur (lihat bagian "Kontingensi" di bagian selanjutnya dalam bab ini untuk informasi lebih lanjut). Selain itu, jika proyek berada di bawah yurisdiksi serikat pekerja, atau jika undang-undang negara bagian/provinsi mewajibkannya, uang untuk pesangon juga harus diperhitungkan.



Satu hal terakhir yang perlu dipertimbangkan adalah dana cadangan untuk jam kerja staf. Dana ini dapat dialokasikan untuk waktu peningkatan produksi seiring dengan peningkatan kecepatan produksi, atau untuk menutupi liburan dan hari raya. Pada proyek jangka panjang, staf produksi memerlukan waktu libur biasanya minimal sepuluh hari/tahun. Cuti sakit juga perlu dipertimbangkan, tergantung yurisdiksi, dengan rata-rata lima hari/tahun. Hari-hari ini biasanya diperhitungkan dalam tunjangan tambahan untuk gaji mingguan. Pada minggu-minggu seperti itu, kuota mungkin tertinggal dan departemen mungkin memerlukan metode alternatif untuk menutupi selisihnya, seperti kerja lepas atau lembur tambahan.

Gambar 6.14 adalah contoh bagan untuk rencana kru. Bagan ini sebagian telah diisi untuk tujuan ilustrasi. Bagan ini menunjukkan kategori kepegawaian umum selama pra-produksi dan dapat diubah agar sesuai dengan kebutuhan setiap proyek. Tujuan dari rencana kru adalah untuk menggambarkan jumlah total minggu untuk setiap posisi dan di mana mereka tumpang tindih. Tanggal mulai dan berakhir setiap anggota kru serta durasi pekerjaannya ditampilkan dalam grafik batang.

Tingkat Bakat

Adalah bijaksana untuk memperjelas tingkat bakat yang diharapkan dalam proyek. Kisaran tingkat pengalaman dan gaji antara artis dan sutradara dapat sangat bervariasi. Anggaran mungkin telah diatur sedemikian rupa sehingga sejumlah besar uang digunakan untuk desain produksi awal, dengan tujuan menciptakan gaya yang dapat dianimasikan di studio subkontrak dengan biaya lebih rendah tanpa mengorbankan kualitas. Contoh lain adalah mengalokasikan dana dan merekrut seniman animasi ternama, tetapi menyederhanakan cerita agar anggaran dapat menanggung tingginya biaya bakat.

Dalam hal jalur suara, tingkat bakat selebritas yang akan diupayakan untuk proyek harus ditetapkan di awal agar dapat diakomodasi. Pertanyaan yang perlu dijawab pada titik ini adalah apakah proyek tersebut mampu menggaet bintang-bintang "A-list" (yang sering dianggap berharga bukan hanya karena bakat alami mereka tetapi juga untuk tujuan publisitas dan pemasaran) atau apakah karakter atau pengisi suara yang kurang dikenal akan memenuhi kriteria tersebut. Dalam kebanyakan kasus, kombinasi keduanya merupakan kombinasi. Karena tarifnya sangat bervariasi, informasi ini perlu dicantumkan dalam anggaran dan daftar asumsi. Hal lain yang perlu dihitung pada tahap ini adalah jumlah sesi casting yang diantisipasi, latihan (jika memungkinkan), rekaman, pengambilan gambar, dan hari ADR yang diperlukan.



TITLE	NAME	START DATE	END DATE	TOTAL #WKS.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
PRODUCER/DIRECTOR UNIT																																														
Executive Producer Executive Producer Producer Supervising Director Director #1 Director #2 Director #3 Director #4				42																																										
				42																																										
				42																																										
				38																																										
				24																																										
				24																																										
				18																																										
			18																																											
STORY/SCRIPT																																														
Writer #1 Writer #2 Writer #3 Writer #4 Writer's Assistant				20																																										
				20																																										
				20																																										
				20																																										
				20																																										
PRODUCTION STAFF																																														
Production Manager Coordinator #1 (Script/Record) Coordinator #2 (Design) Coordinator #3 (Storyboard) Production Assistant #1 Production Assistant #2				38																																										
				25																																										
				36																																										
				28																																										
				34																																										
				28																																										
EDITORIAL																																														
Editor Assistant Editor				28																																										
				24																																										
ART DIRECTION/DESIGN																																														
Art Director Character Designer #1 Character Designer #2 Location Designer #1 Location Designer #2 Prop Designer BG Paint #1 BG Paint #2 Color Key Artist #1 Color Key Artist #2				36																																										
				33																																										
				33																																										
				33																																										
				33																																										
				32																																										
				30																																										
				30																																										
				28																																										
				28																																										
STORYBOARD																																														
Storyboard Artist #1 Storyboard Artist #2 Storyboard Artist #3 Storyboard Artist #4 Storyboard Artist #5 Storyboard Artist #6 Storyboard Artist #7 Storyboard Artist #8 Storyboard Revisionist				22																																										
				22																																										
				22																																										
				22																																										
				17																																										
				17																																										
				17																																										
				17																																										
				17																																										
				20																																										

Gambar 6.14 Rencana Kru Pra-Produksi Serial: Animasi Tradisional 2D (Sebagian). (Jumlah Episode 10, Durasi: 22 menit)

Peran Personel Kunci

Menetapkan area tanggung jawab di bawah peran personel kunci dalam dokumen asumsi akan membantu memastikan bahwa semuanya tercakup. Di televisi, misalnya, seringkali terdapat banyak produser dalam sebuah proyek. Oleh karena itu, penting untuk menetapkan tugas yang harus dicakup oleh setiap produser agar setiap orang memahami dengan jelas area tanggung jawab dan akuntabilitas mereka.

Di luar kategori produser, penugasan tanggung jawab bermanfaat bagi seluruh kru dan akan membantu efisiensi produksi mencapai tingkat maksimal. Garis wewenang dan komunikasi yang jelas penting untuk memungkinkan kru bekerja sebaik-baiknya, menghindari kesalahan umum, dan kesalahpahaman tentang apa yang termasuk dalam setiap pekerjaan dan di mana posisi setiap jabatan dalam hierarki produksi.

Titik Pemeriksaan Kreatif

Produser harus menetapkan bersama pembeli titik-titik di mana mereka akan meninjau materi dan memberikan masukan sebelum menyelesaikan jadwal. Tinjauan ini disebut titik pemeriksaan kreatif. Contoh titik pemeriksaan kreatif dapat meliputi:

- Perekrutan talenta kunci termasuk penulis, sutradara, produser
- Pemilihan pengisi suara dan komposer
- Persetujuan naskah
- Persetujuan desain dan set karakter utama
- Persetujuan storyboard, story reel/animatik



- Tinjauan animasi kasar
- Tinjauan potongan akhir

Proses persetujuan yang efisien sangat penting bagi keberhasilan setiap proyek. Produser harus mengklarifikasi tujuan titik pemeriksaan, menetapkan bagaimana catatan akan ditangani, dan menyediakan waktu dalam jadwal untuk mengakomodasi revisi atau siap untuk menggeser segmen lain dari rencana produksi.

Tanggung Jawab Pembeli

Produser harus mengklarifikasi sejak awal biaya apa yang tidak akan ditanggung oleh anggaran dan apa saja tanggung jawab pembeli. Contoh kelebihan biaya tersebut meliputi: perubahan naskah atau desain setelah pembeli menyetujui; keputusan untuk memilih kembali pengisi suara setelah lagu direkam; penambahan elemen baru, seperti lagu; dan biaya perjalanan pembeli.

Jadwal Pembayaran dan Arus Kas

Jadwal pembayaran disusun untuk mencerminkan anggaran yang disetujui dan kebutuhan arus kas suatu proyek. Jadwal ini menguraikan kapan pembeli akan mengirimkan dana kepada entitas produksi berdasarkan tonggak pencapaian yang disepakati. Umumnya, jadwal ini dinegosiasikan dan dapat dibagi menjadi pembayaran bulanan atau dibayarkan sebagai persentase berdasarkan pencapaian tonggak pencapaian selama produksi. Akuntan produksi menyusun jadwal ini dengan masukan dari produser dan pemodal. Jadwal ini didasarkan pada informasi yang diperoleh dari anggaran dan jadwal dan biasanya tidak disusun hingga anggaran difinalisasi. Produser harus mengingat bahwa jika pembeli tinggal di negara lain, nilai tukar atau kisarannya harus ditentukan/dikunci atau bahkan dilindungi nilai (hedging) bila memungkinkan untuk memastikan arus mata uang yang merata tanpa kejutan akibat fluktuasi pasar mata uang. Dokumen ini juga harus memperhitungkan hari libur internasional yang mungkin menunda penerimaan dana. Untuk memastikan ketersediaan dana sesuai kebutuhan, produser dapat meminta dana tersebut ditempatkan di rekening escrow pada tanggal tertentu.

Saat menyusun jadwal pembayaran, semua biaya untuk setiap bulan perlu dicantumkan dalam arus kas. Daftar ini harus dirinci, terkait langsung dengan anggaran, dan harus mencakup gaji staf di samping pengeluaran fiskal lainnya yang diantisipasi untuk bulan tertentu. Setelah angka untuk semua bulan dijumlahkan, angkanya harus sesuai dengan total anggaran proyek. Secara filosofis, jadwal ini harus dirancang dan diatur waktunya untuk memastikan bahwa terdapat cukup dana yang ditahan di akhir untuk melindungi penyelesaian proyek. Sebagai aturan, produser membutuhkan vendor yang bekerja sama dengan mereka untuk memiliki dana yang cukup agar sesuai dengan jadwal proyek.

Namun, produser harus berhati-hati untuk tidak membayar lebih jika hubungan kerja sama tidak berhasil dan kontrak dibatalkan. Seringkali 10% dibayarkan setelah kontrak ditandatangani. Dengan demikian, komitmen kedua belah pihak telah terbentuk dan vendor akan menyediakan waktu dalam alur kerja mereka untuk proyek Anda. Semua pembayaran harus dilakukan setelah faktur diterima dari vendor.



Tidak ada satu cara pasti untuk menentukan jadwal pembayaran, dan dalam banyak kasus, pemodal dapat mempertimbangkan arus kas tergantung pada besarnya kontrak. Kuncinya adalah tidak membuatnya terlalu rumit bagi departemen akuntansi Anda, tetapi memastikan bahwa proyek tersebut terlindungi dan dibiayai secara adil. Untuk sebuah serial, berdasarkan per episode, pembayaran dapat dibagi menjadi empat. Pembayaran pertama dikirimkan kepada subkontraktor karena semua materi praproduksi yang telah disepakati telah dikirimkan. Pembayaran berikutnya dilakukan setelah draft animasi dikirim untuk ditinjau. Pembayaran ketiga diharapkan setelah pengambilan gambar pertama dikirimkan, sedangkan pembayaran terakhir jatuh tempo setelah pengambilan gambar terakhir selesai. Skenario empat langkah ini memungkinkan subkontraktor untuk merekrut tim yang dibutuhkan untuk memulai produksi, dan semua pembayaran selanjutnya berfungsi sebagai pengecekan bagi pembeli guna memastikan pengiriman dan kualitas animasi sesuai dengan kesepakatan.

Dalam produksi film, biasanya ditetapkan arus kas bulanan yang terkait dengan jadwal. Skenario lain adalah menerapkan pendekatan empat tahap, pembayaran pertama mencakup tahap pengembangan; pembayaran kedua diluncurkan untuk praproduksi; dan pembayaran ketiga mendanai langkah-langkah produksi, dengan dana ditahan di akhir untuk dibayarkan setelah pengiriman. Dalam setiap pembayaran, mungkin ada pengaturan pembayaran triwulanan atau bulanan, berdasarkan hasil akhir animasi dan laporan biaya yang disepakati.

Rencana Produksi Fisik

Setelah semua langkah yang disebutkan sebelumnya telah dikerjakan, produser menggunakan informasi ini untuk merencanakan infrastruktur proyek. Dengan memahami metodologi dan skala proyek, produser harus meneliti biaya overhead dan fasilitas, dengan mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan seperti: Bagian mana dari produksi yang akan membutuhkan bakat internal dan materi apa yang dapat dihasilkan oleh seniman lepas yang dapat menyelesaikan tugas mereka sebagai bagian dari studio jarak jauh? Apakah ada ruang yang sudah tersedia untuk produksi? Jika ya, mungkin tidak perlu menyiapkan stasiun kerja. Jika tidak, produser harus menetapkan barang apa saja yang perlu dibeli, dibuat, dan dipasang. Saat mengevaluasi kebutuhan produksi, produser bekerja sama dengan grup teknologi meneliti dan memilih perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan.

Rekrutmen dan Relokasi

Biaya rekrutmen dan relokasi yang diantisipasi harus dimasukkan dalam rencana produksi dan secara langsung dipengaruhi oleh kondisi industri di lokasi tertentu. Pasokan dan permintaan menentukan jumlah sumber daya yang dibutuhkan untuk aspek anggaran ini. Jika terjadi kekurangan bakat di lokasi produksi proyek, mungkin perlu merekrut seniman dari wilayah lain di dunia. Dalam kasus seperti itu, biasanya diperlukan biaya perjalanan udara, perumahan sementara, transportasi, biaya pindahan, dan mungkin biaya harian selama transit. Selain itu, tim produksi bertanggung jawab untuk mendapatkan visa dan izin kerja bila diperlukan.



Referensi dan Materi Riset

Tergantung pada skala produksi, kategori ini mungkin minimal, yaitu terbatas pada beberapa konsultan yang ditargetkan, pencarian internet, pembelian beberapa buku, atau mungkin melibatkan pembuatan seluruh perpustakaan dengan staf penuh waktu. Pada produksi film panjang, pertemuan antara seniman dan para ahli atau konsultan serta pelatihan di bidang tertentu merupakan hal yang umum dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas proyek. Jika seekor hewan akan memainkan peran utama dalam film, para animator kemungkinan besar akan diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dan dekat entah itu singa, elang, atau anak-anak anjing. Sering kali, kunjungan lapangan diatur agar staf produksi utama dapat mengunjungi lokasi yang mirip dengan lokasi yang direkonstruksi untuk produksi agar mereka dapat merasakan langsung lingkungan tersebut.

Pelatihan

Program pelatihan mencakup pembelajaran yang dipandu oleh talenta internal maupun profesional animasi dan teknologi eksternal. Mengirim staf ke konvensi atau lokakarya tentang kemajuan teknologi terkini memungkinkan studio untuk tetap kompetitif di dunia animasi yang terus berubah. Departemen pelatihan juga dapat menyelenggarakan kelas-kelas berkelanjutan, seperti kursus menggambar hidup dan improvisasi, untuk menyegarkan pengalaman anggota kru yang lebih berpengalaman secara berkala.

Mencari talenta baru dari sekolah animasi dan mempersiapkan mereka untuk peran artistik di masa depan merupakan praktik umum bagi studio animasi. Dengan banyaknya produksi yang tumpang tindih, fokus utama tim pelatihan adalah mengembangkan kumpulan bakat untuk staf produksi mendatang. Membangun hubungan dengan universitas dan perguruan tinggi terdekat yang menawarkan program animasi dapat saling menguntungkan.

Mahasiswa dapat memperoleh manfaat besar dari bekerja sebagai pekerja magang karena mereka dapat mengalami langsung berbagai departemen dan cara mereka beroperasi, mulai dari desain hingga editorial. Memiliki kesempatan magang internal ini memungkinkan mahasiswa untuk mengetahui di mana mereka paling cocok saat menyelesaikan tugas kuliah dan mengincar pasar kerja. Pada saat yang sama, produksi dapat memperoleh manfaat besar dari pekerja magang yang dapat belajar bagaimana melakukan perincian desain, misalnya, membuat catatan, dan melacak karya seni sambil membayangi seorang koordinator.

Jika sebuah proyek memiliki persyaratan kreatif khusus, seperti penggunaan program perangkat lunak baru atau gaya animasi yang inovatif, mungkin perlu untuk memberikan pelatihan tambahan bagi kru. Konsultan mungkin perlu didatangkan atau dikirim ke luar negeri ketika materi disubkontrakkan. Biaya ini paling sering dialokasikan untuk produksi kelas atas dan harus disediakan dalam anggaran.

Perjalanan

Jika sebuah proyek membutuhkan jasa kreator utama di studio subkontrak, maka alokasi waktu dan anggaran untuk perjalanan harus dimasukkan dalam daftar asumsi karena mungkin cukup besar. Meskipun banyak pekerjaan dapat diselesaikan dari jarak jauh, pertemuan tatap muka dalam beberapa kasus tidak ada yang sebanding.



Keamanan Digital dan Pengarsipan

Dengan maraknya pembajakan digital, membangun sistem pengiriman dan pengarsipan yang andal harus menjadi prioritas utama produser sejak awal. Selama fase pengembangan dan produksi, keamanan digital sangat penting agar naskah dan karya seni tidak bocor karena dapat membahayakan proyek. Tidak diragukan lagi, kemampuan untuk mengirimkan pertunjukan yang telah selesai dengan aman sangat penting untuk keberhasilannya. Jika pertunjukan tersedia sebelum tanggal rilis atau tayang yang diharapkan, mustahil untuk melacak jumlah penonton dengan benar, baik melalui platform streaming maupun di bioskop.

Elemen-elemen harus diarsipkan atau disimpan dengan aman untuk kebutuhan di masa mendatang. Sebagian besar distributor akan memberikan daftar terperinci tentang bagaimana mereka membutuhkan semua materi yang diarsipkan. Informasi ini harus diklarifikasi di muka karena akan memengaruhi anggaran. Sangat penting untuk menerapkan sistem pengarsipan yang efisien baik untuk karya seni di atas kertas, papan, maket, atau berkas digital agar materi-materi ini dapat dengan mudah diambil untuk proyek mendatang atau pemasaran, dll.

Sistem tersebut harus mencakup demarkasi yang jelas dari nama seniman dan apakah elemen tersebut berlaku untuk konsep "dalam gambar" atau yang telah "di luar gambar." Produser harus mengklarifikasi sejak awal entitas apa yang akan membayar untuk proses ini. Dalam kebanyakan kasus, biaya yang terkait dengan pengarsipan dan penyimpanan karya seni terpisah dari anggaran produksi. Oleh karena itu, biaya tersebut harus dibayar oleh pembeli setelah produksi selesai. Elemen-elemen yang sebaiknya diarsipkan untuk penggunaan potensial meliputi:

- Karya seni pengembangan visual
- Model karakter dan warna
- Panel cerita
- Pengaturan pra-visualisasi
- Potongan editorial (dari pemutaran di titik pemeriksaan)
- Aset dalam berbagai tahap geometri, rigging, tekstur
- Tata letak/pengaturan pengambilan gambar
- Animasi akhir
- Aset akhir
- Pencahayaan akhir
- Latar belakang dan lukisan matte
- Video referensi

Perlu diingat bahwa karena teknologi dapat berubah dengan cepat, beberapa elemen digital mungkin tidak berfungsi sebagai aset fungsional melalui opsi perangkat lunak di masa mendatang. Inovasi dalam perangkat lunak justru dapat menjadikan rekreasi elemen-elemen seperti model, rig, dan shader sebagai pilihan yang lebih efisien daripada mencoba menghidupkan kembali versi lama, bahkan ketika menggunakan kembali karakter yang sama



dalam proyek sekuel. Pertimbangan biaya harus dipertimbangkan ketika memutuskan apakah lebih mahal untuk mempertahankan versi perangkat lunak lama "tetap aktif" atau mungkin berencana untuk memulai dari awal dengan paket perangkat lunak yang sama sekali berbeda.

Kontingensi

Mengharapkan hal yang tidak terduga merupakan bagian besar dari pekerjaan produser. Menyisihkan dana dari anggaran produksi untuk menutupi potensi hal-hal yang dapat terjadi merupakan pos tambahan yang disebut kontingensi. Biasanya, jumlahnya berkisar antara 5% hingga 10% dari anggaran. Meskipun disarankan untuk memiliki kontingensi, tidak semua produksi mampu menanggung biaya ini. Bagi produksi yang mampu, biasanya ada dua tujuan utama mengenai kapan dan bagaimana dana ini dibelanjakan. Yang pertama mencakup kasus-kasus di mana perlu menanggung biaya untuk masalah produksi yang tak terduga. Yang kedua adalah menanggung biaya perubahan kreatif yang melebihi biaya materi final dan yang telah disetujui.

Meskipun produser berusaha semaksimal mungkin untuk merencanakan semua biaya, banyak masalah yang muncul dan menantang produksi, yang menyebabkan gangguan dalam alur produksi. Ketika masalah tak terduga muncul, produser dengan bijaksana memanfaatkan dana kontingensi untuk menutupi biaya. Contoh situasi yang menjamin penggunaan dana kontingensi adalah proyek di mana proses baru sedang dicoba, seperti dalam alur produksi CG yang baru dibuat.

Dalam kasus seperti itu, kesalahan sistem dapat berdampak signifikan pada alur produksi, memaksa produksi untuk berhenti guna menyelesaikan masalah. Penutupan sistem yang ekstensif atau server yang mati dapat mengakibatkan hilangnya pekerjaan digital dan waktu dalam jadwal. Jika seniman tidak dapat bekerja karena kerusakan komputer, mereka harus mengganti waktu yang hilang, sehingga kebutuhan gaji mereka akan mengurangi dana kontingensi. Meskipun elemen dan materi telah disetujui dan difinalisasi selama produksi, proses kreatif tidak selalu dapat dikontrol. Mungkin saja seseorang muncul dengan ide fantastis yang perlu diimplementasikan dan dapat meningkatkan kualitas proyek ke tingkat yang lebih tinggi dan semoga sukses.

Mungkin apa yang tampak bagus dalam bentuk naskah tidak berjalan dengan baik ketika dituangkan ke dalam media visual, sehingga membutuhkan waktu dan fokus tambahan dalam hal cerita untuk memecahkan masalah yang telah menjadi jelas dalam alur cerita. Atau mungkin perlu untuk memilih kembali pengisi suara untuk karakter utama. Dalam keadaan seperti ini, pengambilan gambar yang sudah dianimasikan mungkin perlu dikerjakan ulang, dan pekerjaan ini terutama pemilihan ulang pemeran dan perekaman ulang bisa memakan biaya besar. Alasan umum lainnya untuk perubahan kreatif adalah respons penonton atau pembeli.

Jika sebuah pertunjukan diuji dan mendapat umpan balik yang membenarkan peninjauan ulang terhadap masalah kreatif tertentu, penyempurnaan lebih lanjut kemungkinan besar akan diperlukan. Pengambilan gambar mungkin perlu ditambahkan atau dihapus untuk memperjelas poin plot utama, misalnya. Biaya perubahan kreatif yang tak



terduga seperti ini harus ditanggung, dan dalam kebanyakan kasus, dana kontingensi digunakan untuk jenis pengeluaran ini. Perlu dicatat bahwa untuk banyak fitur, perubahan kreatif diantisipasi sejak awal sebagai bagian dari proses. Namun, cakupan perubahannya tidak diketahui, sehingga lebih mudah untuk menyisihkan dana kontingensi, karena dana tersebut akan digunakan untuk perbaikan kreatif di sepanjang proses produksi.

Kunci keberhasilan penggunaan dan pengendalian dana kontingensi adalah klarifikasi awal parameter seputar penggunaannya. Sebuah sistem harus dirancang untuk menentukan siapa yang memiliki wewenang tertinggi atas pengeluaran uang tersebut, dan bagaimana persetujuan diperoleh. Dalam kebanyakan kasus, sebelum mengeluarkan uang tersebut, produser menganggarkan biaya yang diantisipasi sedekat mungkin dan bagaimana uang tersebut akan dibelanjakan untuk menutupi kelebihannya. Rincian ini kemudian diberikan kepada otoritas terakhir dalam kebanyakan kasus, pembeli/eksekutif untuk disetujui.

Menciptakan Pilihan

Oleh Lydia Bottegoni

*Blizzard: SVP Pengembangan Cerita & Waralaba;
sebelumnya SVP Produksi Fitur & Manajemen Artis Sony Pictures Imageworks*

Selama 20 tahun berkarier di produksi animasi, saya telah mengerjakan beragam format konten kelas atas, mulai dari memproduksi film CGI blockbuster besar di Sony hingga film pendek dan sinematik kelas atas di Blizzard. Meskipun setiap format memiliki kebutuhan uniknya sendiri, ada satu hal yang konstan untuk memastikan tingkat kreativitas tertinggi yang mungkin ditampilkan di layar kebutuhan untuk menciptakan lingkungan kolaborasi dan investasi kreatif melalui pilihan.

Selama bertahun-tahun, saya telah menyaksikan perangkat dan teknologi semakin baik dan efisien sementara jadwal dan anggaran terus semakin ketat. Sebagai produser, salah satu hal paling berharga yang dapat kita lakukan untuk membantu sutradara menghadapi kendala atau parameter finansial yang tak terelakkan dari setiap film adalah dengan menyajikan pilihan. Alih-alih langsung menjawab "tidak" untuk memasukkan sesuatu ke dalam anggaran atau jadwal yang sudah terbebani, menyediakan opsi akan selalu membantu sutradara Anda merasa didukung dan, sebagai hasilnya, akan memperkuat proyek tersebut.

Meskipun tidak selalu memungkinkan, sebisa mungkin, saya berusaha memenuhi keterbatasan sumber daya dengan alternatif. Hal ini sama efektifnya bagi saya dalam film-film studio beranggaran besar seperti halnya dalam sinematik intro gim video tahun 90-an. Misalnya, ketika seorang sutradara memecahkan masalah cerita pelik yang telah kami coba atasi selama berminggu-minggu, tetapi kemudian solusinya melibatkan karakter baru yang tidak direncanakan, dan karenanya tidak dianggarkan, tugas saya bukanlah untuk mengingatkan tim bahwa "kami tidak memiliki sumber daya untuk itu"; melainkan, tugas



saya adalah menginventarisasi keseluruhan proyek dan menemukan sesuatu yang dapat kami kurangi atau tinggalkan tanpa merusak film. Untuk melakukan ini secara efektif, Anda tidak hanya perlu melakukan penilaian yang solid terhadap setiap departemen dalam proyek, tetapi Anda juga harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang hal-hal apa yang paling penting bagi cerita yang ingin Anda sampaikan dan bagi visi kreatif secara keseluruhan.

Sebagai titik awal, saya merasa bermanfaat untuk memulai dengan mengajukan pertanyaan mendasar mengenai perubahan atau penambahan yang tidak direncanakan "apakah itu sesuai dengan cerita?" Jika perubahan yang diminta sesuai dengan cerita, kemungkinan besar Anda perlu menemukan cara untuk menyesuaikannya; jika tidak, maka mungkin perlu dipertimbangkan lebih lanjut.

Salah satu bagian tersulit dari pekerjaan produksi adalah belajar membedakan antara perubahan yang hanya sekadar perubahan "tanpa sebab", dan perubahan yang benar-benar menggerakkan proyek Anda. Ini bukan berarti tidak ada ruang untuk eksplorasi dan mencoba berbagai pendekatan, tetapi ketika Anda mulai bekerja dalam kelebihan yang tidak dapat Anda lihat jalur mudah untuk mengakomodasinya, Anda harus benar-benar jelas tentang nilai perubahan tersebut terhadap keseluruhan karya.

Setelah produser menentukan bahwa perubahan atau penambahan tersebut diperlukan, Anda siap menentukan pilihan Anda dengan menggali semua aspek proses untuk melihat apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan. Akan sangat membantu jika Anda memulai dengan mengajukan berbagai pertanyaan detail seperti, "Bisakah Anda mengurangi jumlah penonton?" atau "Seberapa sering Anda perlu menjalankan simulasi kain atau rambut?" Animasi efek seringkali menjadi pertimbangan.

Meskipun gerakan halus pada vegetasi latar belakang, misalnya, menambah kompleksitas visual, Anda mungkin bertanya, "Bisakah Anda melepaskannya untuk mendukung perubahan yang memperkuat keseluruhan cerita?" Anda juga dapat mempertimbangkan untuk mengurangi jumlah iterasi: mungkin tidak dalam animasi jika sutradara Anda sangat teliti dalam hal bingkai kunci, tetapi mungkin dalam pencahayaan akhir jika Anda telah berhasil membangun tampilan gambar selama pengembangan.

Sebagai produser, ketika Anda mendekati proyek Anda sebagai pemeringkatan tumpukan berdasarkan apa yang paling sesuai dengan visi keseluruhan sutradara, pilihan di mana menargetkan penghematan akan mulai terlihat jelas. Dengan memberikan pilihan kepada sutradara dan tim Anda untuk membuat perubahan yang disepakati, Anda akan menciptakan lingkungan yang mendukung investasi dan keterlibatan atas konsesi yang dibuat. Lingkungan kolaborasi ini pada akhirnya akan membawa semua orang yang terlibat ke suatu tempat, tempat Anda dapat menghasilkan produk akhir terbaik dalam parameter yang ditentukan untuk acara Anda.



6.3 MENYUSUN ANGGARAN

Setelah semua informasi yang disebutkan sebelumnya dikumpulkan dan jadwal awal serta rencana kru telah disusun, produser dapat memulai tugas menyusun anggaran. Penganggaran merupakan bentuk seni tersendiri, karena ada begitu banyak aspek yang perlu dipertimbangkan dan diseimbangkan untuk menghasilkan rencana yang optimal. Menentukan jumlah total anggaran merupakan proses yang metodis. Dalam beberapa kasus, produser mungkin diberikan angka target oleh pembeli yang mencakup semuanya. Dalam hal ini, anggaran pada dasarnya harus direkayasa ulang untuk memenuhi angka yang diinginkan. Dalam kasus lain, produser tidak diberikan apa pun, dan oleh karena itu perlu melakukan yang terbaik untuk menentukan angka yang tepat berdasarkan perkiraan jumlah minggu per departemen atau rencana kru, jadwal, dan daftar asumsi.

Ada dua tingkatan anggaran: ringkasan dan detail. Anggaran ringkasan mengelompokkan pos-pos baris ke dalam kategori utama untuk menggambarkan alokasi dana dari sudut pandang makro. Pada lembar ringkasan, misalnya, terdapat satu baris yang dikhususkan untuk kategori "papan cerita", dan di sebelahnya terdapat jumlah total biaya untuk fase produksi ini. Anggaran ringkasan biasanya tidak lebih dari dua halaman. Anggaran detail dibagi lagi menjadi tenaga kerja untuk kategori tersebut, yaitu kepala cerita, artis papan cerita, artis pembersih papan cerita, perlengkapan, peralatan, dan tunjangan sampingan. Setiap item baris memiliki jumlah dolarnya sendiri yang tercantum, dengan jumlah total yang sesuai dengan angka di bawah "papan cerita" dalam anggaran ringkasan.

Sebagian besar anggaran dibagi menjadi dua bagian: di atas baris dan di bawah baris. Angka di atas baris umumnya merupakan tarif berdasarkan kontrak. Angka-angka tersebut mencakup pembayaran hak, opsi, royalti, dan biaya naskah. Juga termasuk kesepakatan dan pembayaran yang akan dilakukan kepada produser, sutradara, dan penulis, serta talenta kunci lainnya yang terkait dengan proyek (seperti aktor). Angka-angka ini dianggap sebagai biaya kreatif produksi. Pos-pos di bawah garis adalah semua uang lain yang dibutuhkan untuk memproduksi proyek, seperti kru, peralatan, subkontraktor, dan sebagainya.

Biaya-biaya tersebut umumnya ditetapkan berdasarkan biaya produksi itu sendiri agar dapat diselesaikan. Perbedaan dibuat antara kedua kategori ini karena beberapa biaya di atas garis dapat ditanggguhkan. Bakat di atas garis sering kali berpartisipasi dalam keuntungan akhir. Mereka mungkin ditawari poin (persentase dari keuntungan produser setelah semua biaya lain ditanggung dan investor dibayar kembali), atau menerima bonus berdasarkan kesuksesan box office. Hal ini juga memudahkan para eksekutif untuk meninjau anggaran dan menilai perbedaan antara biaya kreatif utama dan biaya produksi aktual.

Fringes

Produser juga perlu menetapkan apa saja manfaat sampingan (atau fringes) untuk proyek tersebut sehingga mereka dapat menetapkan biaya-biaya ini selama proses penganggaran. *Fringes* adalah biaya-biaya yang melebihi harga kontrak atau harga pembelian suatu barang. Pos-pos tambahan standar meliputi pensiun serikat pekerja dan/atau serikat buruh, iuran kesehatan dan kesejahteraan, iuran pendampingan pemberi kerja, Medicare,



pajak pengangguran, dan sebagainya. Tarif tambahan wajib dibayarkan. Tergantung pada studionya, tarif ini dapat berkisar antara 20% hingga 35% dari biaya tenaga kerja kotor. Persentase yang dibebankan untuk setiap pos individual bervariasi, bergantung pada lokasi studio, tunjangan yang diberikan, dan apakah studio tersebut berserikat atau tidak. Tabel 6.1 mencantumkan sejumlah pembayaran tambahan standar yang harus disesuaikan dengan produksi spesifik.

Biaya Hukum

Biaya jasa hukum dapat sangat besar dan harus diantisipasi dalam penganggaran suatu proyek. Kesepakatan dan penyusunan semua perjanjian diperlukan untuk memastikan bahwa semua pihak yang terlibat dalam suatu proyek memahami ketentuan-ketentuan dengan jelas dan terlindungi. Jumlah dokumen hukum dapat mencapai ratusan bahkan ribuan, tergantung pada cakupannya.

Perjanjian diperlukan di setiap langkah proses. Beberapa di antaranya dapat dibuat dari templat yang kemudian dapat diisi oleh produser atau administrator kontrak untuk menekan biaya seperti perjanjian kerahasiaan (NDA) atau kebijakan anti-pelecehan, dan bahkan beberapa perjanjian kru/bakat suara. Sebagian besar perjanjian penting akan memerlukan keterlibatan pengacara karena ketentuannya biasanya unik untuk situasi individu, sehingga mata hukum yang terlatih dapat menulis bahasa terbaik yang mencerminkan kebutuhan atau preseden yang ditetapkan untuk proyek tersebut.

Beberapa contoh kontrak yang termasuk dalam kategori perjanjian yang lebih terspesialisasi melibatkan hak, penulis, produser, sutradara, direktur casting, bakat suara selebriti, dan komposer. Area lain di mana hukum bisa menjadi mahal adalah dalam tinjauan kesalahan dan kelalaian untuk asuransi, izin (tergantung pada ruang lingkup), dan musik.

Ada daftar dan pembahasan terperinci tentang jenis perjanjian yang perlu ada untuk berbagai fase produksi di seluruh buku ini: pastikan untuk membacanya dan mencari dukungan urusan hukum dan bisnis yang tepat, karena pengetahuan tentang masalah rumit seperti itu penting bagi seorang produser.

Tabel 6.1 Contoh Pembayaran Tambahan Berbasis AS

Kontribusi Pemberi Kerja	Jumlah yang Dibayari oleh Pemberi Kerja untuk Pajak, Pemotongan, Tunjangan, Karyawan, dll.
PT	Pajak Gaji Pemberi Kerja
WC	Kompensasi Pekerja
P&W	Pinggiran Persatuan
PHBP	Rencana Kesehatan Non-Serikat Pekerja
FICA	Undang-Undang Kontribusi Asuransi Federal: Disabilitas & Medicare
FUI	Asuransi Pengangguran Federal
FUTA	Undang-Undang Pajak Pengangguran Federal
SUI	Asuransi Pengangguran Negara

Bagan Akun



Bagan akun digunakan sebagai templat dasar untuk menyusun anggaran. Gambar 6.15 menunjukkan bagan akun komprehensif yang dapat digunakan untuk proyek CG dan 2D (termasuk tradisional dan dengan rekayasa). Bagan ini mencantumkan pos-pos termasuk personel, peralatan, dan sebagainya yang akan dianggarkan beserta kode akunnya masing-masing (misalnya, 0200 Unit Produser).

Kode akun ini juga digunakan oleh akuntan produksi dan kru untuk menetapkan dan melacak biaya untuk setiap pos dalam laporan biaya. Tergantung pada studionya, mungkin sudah ada sistem penomoran standar, atau produser mungkin perlu membuat atau memodifikasinya. Terlepas dari bagaimana sebuah proyek diproduksi, tujuan mencantumkan semua pos dalam bagan akun adalah untuk mengingatkan produser tentang semua potensi biaya yang akan dikeluarkan dalam produksi. Seperti semua templat dalam buku ini, produser harus menyesuaikan informasi agar sesuai dengan kebutuhan produksinya masing-masing.

Ada berbagai cara untuk membuat anggaran. Misalnya, Anda dapat membuat spreadsheet sendiri menggunakan perangkat lunak seperti Microsoft Excel, atau Anda dapat menggunakan salah satu dari banyak aplikasi perangkat lunak khusus anggaran yang tersedia di pasaran.

Laporan Biaya

Akuntan produksi, bersama produser, menerbitkan laporan biaya. Laporan biaya merupakan ikhtisar keuangan tentang status proyek dan bagaimana angka-angka untuk setiap kategori dibandingkan dengan anggaran awal. Juga disebut sebagai varians atau estimasi biaya akhir (EFC), laporan ini digunakan untuk mengevaluasi status keuangan anggaran secara berkelanjutan. Laporan ini dibuat dari anggaran dan jadwal akhir yang telah disetujui dan didistribusikan kepada personel kunci untuk dievaluasi. Analisis mingguan atau bulanan dari laporan biaya memungkinkan produser untuk menavigasi produksi secara efisien, mengalihkan sumber daya seperlunya untuk memfasilitasi visi kreatif sekaligus menjaga proyek tetap pada jalur dan tepat waktu.

BAGAN AKUN

0100 BIAYA CERITA & PENGEMBANGAN NASKAH					
Akun	Keterangan	Akun	Keterangan	Akun	Keterangan
101	Penulis - Biaya Naskah	102	Penulis - Biaya Naskah	103	Editor Cerita
104	Konsultan Naskah	105	Koordinator Naskah	106	Sekretaris
107	Biaya Opsi	108	Pembayaran Hak	109	Bonus
110	Royalti	111	Biaya Izin	112	Biaya Hak Cipta
113	Biaya Penyalinan Naskah	114	Bahan Penelitian & Referensi	115	Skrip Kontinuitas Akhir
116	Biaya Pendaftaran Judul	117	Perjalanan & Akomodasi	118	Balas jasa
200 UNIT PRODUSER					
201	Produser Eksekutif	202	Produser	203	Produser Pengawas
204	Produser Lini	205	Produser Asosiasi	206	Asisten Produser
207	Perjalanan & Akomodasi	208	Hiburan	209	Balas jasa
300 UNIT DIREKTUR					
301	Direktur	302	Direktur Pengawas	303	Direktur Animasi
304	Direktur bersama	305	Sutradara Urutan/Episode	306	Asisten Direktur



307	Balas jasa	308	Perjalanan & Akomodasi	309	Hiburan
310	Asisten Direktur				
		400 CASTING & REKAMAN			
401	Pemeran Utama	402	Pekerja Kesejahteraan/Guru	403	Direktur Pengecoran
404	Direktur Dialog	405	Pemain pembantu	406	Pelatih Vokal
407	Koordinator/Asisten Casting	408	Studio Rekaman	409	Editor
410	Rekaman ADR	411	Grup Lingkaran	412	Ujian Pemeran
413	Penyewaan Peralatan Video	414	Bahan & Perlengkapan	415	Makanan Kerja
416	Jarak Tempuh/Parkir	417	Perjalanan & Akomodasi	418	Balas jasa
		TOTAL ABOVE THE LINE			
		PRODUCTION STAFF			
501	Production Manager	502	Production Supervisor	503	Post-Production Supervisor
504	Assist. Prod. Mgr./Prod. Dept. Mgr	505	Production Coordinator	506	Post-Production Coordinator
507	Digital Asset Manager	508	Production Assistant	509	Post-Production Assistant
510	Production Secretary	511	Production Accountant	512	Production Consultant
513	Temporary Assistant	514	Materials & Supplies	515	Equipment Rentals
516	Working Meals	517	Overtime	518	Fringe Benefits
		600 ART DIRECTION & VISUAL DEVELOPMENT			
601	Production Designer	602	Art Director	603	Visual Effects Supervisor
604	Stereoscopic Supervisor	605	Visual Development Artist	606	Lead Character Designer
607	Character Designer	608	Location Designer	609	Prop Designer
610	EFX Designer	611	Background Painter	612	Color Stylist
613	Sculptures/Maquettes	614	Research & Reference	615	Travel & Accommodations
616	Materials & Supplies	617	Overtime	618	Fringe Benefits
		700 STORYBOARD			
701	Head of Story	702	Storyboard Artist	703	Storyboard Revisionist
704	Storyboard Cleanup Artist	705	Materials & Supplies	706	Overtime
707	Fringe Benefits				
		800 MUSIK			
801	SongProducer	802	Song Composer	803	Lyricist
804	Conductor	805	Orchestrator/Arrangement Fees	806	Copyists/Proofreaders
807	Singers/Chorus	808	Song Coach	809	Musicians
810	Music Editor	811	Original Song Purchase	812	Song Copyrights
813	Demos	814	Instrument Cartage	815	Instrument Rentals
816	Studio Session Fees	817	Travel & Accommodations	818	Overtime
819	Fringe Benefits				
		900 EDITORIAL			
901	Editor	902	Supervising Editor	903	Assistant Editor
904	Apprentice Editor	905	Dialogue Editor	906	Timing Director
907	Track Reader	908	Sheet Timer	909	Checking
910	Editorial Equipment	911	Materials & Supplies	912	Hardware & Software
913	Overtime	914	Fringe Benefits		
		1000 CG PRODUCTION			
1001	Modeling Supervisor	1002	Modeling Lead	1003	Character Modeling
1004	Set Modeling	1005	Props/EFX Modeling	1006	Stock Model Fee
1007	Overtime	1008	Fringe Benefits		



1101	Rigging Supervisor	1100 CG RIGGING			
1104	Set Rigger	1102	Lead Rigger	1103	Character Rigger
1107	Fringe Benefits	1105	Props/EFX Rigger	1106	Overtime
1201	Surfacing Supervisor	1200 CG SURFACING			
1204	Digital Painter	1202	Surfacing Lead	1203	Surfacing Artist
		1205	Overtime	1206	Fringe Benefits
1301	Director of Photography	1300 CG PRE-VISUALIZATION			
1304	Pre-Vis Artist	1302	Pre-Vis Supervisor	1303	Pre-Vis Lead
		1305	Overtime	1306	Fringe Benefits
1401	Layout/Shot Setup Supervisor	1400 CG LAYOUT / SHOT SETUP			
1404	Overtime	1402	Layout/Shot Setup Lead	1403	Layout/Shot Setup Artist
		1405	Fringe Benefits		
1501	Animation Supervisor	1500 CG ANIMATION			
1504	Supervising Technical Animator	1502	Animation Lead	1503	Animator
1507	Overtime	1505	Lead Technical Animator	1506	Technical Animator
		1508	Fringe Benefits		
1601	Set Dressing/Final Layout Supervisor	1600 CG SET DRESSING / FINAL LAYOUT			
1604	Overtime	1602	Set Dressing/Final Layout Lead	1603	Set Dressing/Final Layout Artist
		1605	Fringe Benefits		
1701	Effects Supervisor	1700 CG EFFECTS			
1704	Overtime	1702	Lead Effects Animator	1703	Effects Animator
		1705	Fringe Benefits		
1801	Matte Painting Supervisor	1800 CG MATTE PAINTING			
1804	Overtime	1802	Lead Matte Painter	1803	Matte Painter
		1805	Fringe Benefits		
1901	Lighting Supervisor	1900 CG LIGHTING & COMPOSITING			
1904	Compositing Supervisor	1902	Lighting Lead	1903	Lighting Artist
1907	Rendering Supervisor	1905	Compositing Lead	1906	Compositor
1910	Fringe Benefits	1908	Render Wrangler	1909	Overtime
2001	Chief Technical Director	2000 TECHNICAL DIRECTION			
2004	Technical Director	2002	Senior Technical Director	2003	CG Supervisor
2007	Technical Consultant	2005	Assistant Technical Director	2006	Technical Assistant
		2008	Systems Engineering	2009	Technical Resource Administrator
2010	Overtime	2011	Fringe Benefits		
2101	Director of Software	2100 SOFTWARE RESEARCH & DEVELOPMENT			
2104	Consultant	2102	Lead Software Developer	2103	Software Developer
2107	Overtime	2105	Purchases	2106	Maintenance Contracts
		2108	Fringe Benefits		
2201	Workstations	2200 HARDWARE / SOFTWARE			
		2202	Rendering	2203	Server



2204	Software Licenses	2205	Rentals	2206	Scanners/Printers
2207	Networking Equipment	2208	Maintenance Contracts	2209	License Fees
2210	Digital Storage				
		2300	SYSTEMS ADMINISTRATION		
2301	Systems Administration Supervisor	2302	Systems Administrator	2303	Audio Visual Engineer
2304	Overtime	2305	Fringe Benefits		
		2400	2D LAYOUT		
2401	Layout/Workbook Supervisor	2402	Workbook Artist	2403	Layout Artist
2404	Assistant Layout Artist	2405	Materials & Supplies	2406	Overtime
2407	Fringe Benefits				
		2500	2D SCENE PLANNING		
2501	Scene Planning Supervisor	2502	Scene Planner	2503	Materials & Supplies
2504	Overtime	2505	Fringe Benefits		
		2600	2D ANIMATION		
2601	Animation Supervisor	2602	Key Animator	2603	Animator
2604	Assistant Animator	2605	Asset Building & Rigging	2606	Inbetweener
2607	Materials & Supplies	2608	Overtime	2609	Fringe Benefits
		2700	2D CLEANUP ANIMATION		
2701	Cleanup Animation Supervisor	2702	Lead Key Cleanup Artist	2703	Key Cleanup Assistant
2704	Cleanup Assistant	2705	Cleanup Breakdown Artist	2706	Cleanup Inbetweener
2707	Materials & Supplies	2708	Overtime	2709	Fringe Benefits
		2800	2D EFFECTS		
2801	Effects Supervisor	2802	Effects Animator	2803	Effects Assistant Animator
2804	Materials & Supplies	2805	Overtime	2806	Fringe Benefits
		2900	2D BACKGROUNDS		
2901	Background Supervisor	2902	Background Artist	2903	Materials & Supplies
2904	Overtime	2905	Fringe Benefits		
		3000	2D ANIMATION CHECK		
3001	Animation Checking Supervisor	3002	Animation Checker	3003	Materials & Supplies
3004	Overtime	3005	Fringe Benefits		
		3100	2D COLOR STYLING AND INK & PAINT		
3101	Color Styling Supervisor	3102	Color Stylist / Texture Artist	3103	Ink & Paint Supervisor
3104	Ink & Paint Artist	3105	Materials & Supplies	3106	Overtime
3107	Fringe Benefits				
		3200	2D COMPOSITING		
3201	Compositing Supervisor	3202	Compositing Lead	3203	Compositor
3204	Overtime	3205	Fringe Benefits		
		3300	2D FINAL CHECK		
3301	Final Check Supervisor	3302	Final Checker	3303	Materials & Supplies
3304	Overtime	3305	Fringe Benefits		
		3400	SUB-CONTRACTORS		
3401	Production Fee	3402	Test(s)	3403	On Time Bonus



3404 Overseas Supervisor Salary	3405 Overseas Supervisor Per Diem	3406 Overseas Supervisor Travel
3407 Overseas Supervisor Accommodations	3408 Other Charges	3409 Fringe Benefits
3500 OTHER PRODUCTION COSTS		
3501 Finance / Allocation	3502 Recruiting	3503 Training
3504 Research Materials	3505 Archiving	3506 Storage
3507 Insurance	3508 Incorporation Fees	3509 Legal Fees
3510 Contract Administration	3511 Tax Credit Filing Expenses	3512 Furniture
3513 Equipment	3514 Office Supplies	3515 Copiers
3516 Utilities	3517 Telephone	3518 Cell Phone
3519 Internet	3520 Repair & Maintenance	3521 Dues & Subscriptions
3522 Working Meals	3523 Janitorial Services	3524 Technical Expendables
3525 Wrap Party	3526 Crew Gifts	
3600 TRANSPORTATION & SHIPPING		
3601 Courier	3602 Mileage	3603 Fuel
3604 Taxis & Limousines	3605 Postage	3606 Materials & Supplies
3700 CREW TRAVEL		
3701 Airfares	3702 Accommodations	3703 Ground Transportation
3704 Mileage	3705 Per Diem	
3800 VIDEO		
3801 On-Line Editing	3802 Color Correction	3803 Duplication
3804 Masters	3805 Element Reel	3806 Titling
3807 Transfers	3808 Materials & Supplies	
3900 DIGITAL INTERMEDIATE		
3901 Digital Intermediate	3902 Convergence (3D)	3903 Color Testing
3904 Ingest	3905 Conform	3906 Color Grading/Color Correction
3907 Data Management	3908 Digital Cinema Package	3909 Video Deliverables
3910 Versioning	3911 Quality Control	3912 Archiving
3913 Storage	3914 Materials & Supplies	
4000 TITLES AND CREDITS		
4001 Title Design	4002 Main & End Titles	4003 Bumpers
4004 Interstitials	4005 Credits	
4007 Subtitles	4008 Closed Captioning	
4100 MUSIC		
4101 Music Supervisor	4102 Music Producer	4103 Music Editor
4104 Composer	4105 Conductor	4106 Musicians
4107 Orchestrator/Arrangement Fees	4108 Copyists/Proofreaders	4109 Music Clearance
4110 Licensing Fee	4111 Instrument Rentals	4112 Instrument Cartage
4113 Studio Session Recording Fees	4114 Demos	4115 Other Charges
4116 Travel & Accommodations	4117 Overtime	4118 Fringe Benefits
4200 SOUND - RECORDING / POST-PRODUCTION		
4201 Sound Supervisor	4202 Sound Designer	4203 Sound Effects Editor
4204 ADR Supervisor	4205 Dialogue Editor	4206 Foley Supervisor
4207 Foley Editor	4208 Recording Studio	4209 Temp Dubs
4210 Final Re-recording Mix	4211 Foreign M & E Mix	4212 Sound Package
4213 Equipment	4214 Working Meals	4215 Sound Effects Purchase



4216	Audio Transfers	4217	Supplies	4218	Other Charges
4219	License Fees	4220	Travel & Accommodations	4221	Overtime
4222	Fringe Benefits				
		4300	SCREENINGS/PREVIEW		
4301	Projectionist	4302	Facility Charges	4303	Audience Testing Fees
4304	Preview Expense Miscellaneous	4305	MPAA Rating Administration Fee	4306	Catering Costs
4307	Travel & Accommodations	4308	Fringe Benefits		
		4400	PUBLICITY		
4401	Publicist	4402	Website	4403	Digital Marketing
4404	Travel & Accommodations	4405	Electronic Press Kit	4406	Entertainment
4407	Fringe Benefits				
		4500	CONTINGENCY		
4501	Percentage of Budget				
		4600	OVERHEAD ALLOCATION		
4601	Studio Fee	4602	Human Resources	4603	Executive Team
4604	Rendering Allocation/Fees	4605	Rent	4606	Parking

Gambar 6.15 Bagan akun.



BAB 7

TIM PRODUKSI

7.1 PERAN PRODUSER DALAM MENYUSUN TIM PRODUKSI

Seiring proyek semakin dekat untuk disetujui, produser mulai membentuk tim ahli, yang juga dikenal sebagai pimpinan dan supervisor departemen. Proses ini bisa menjadi rumit, terutama jika proyeknya besar. Karena mencari talenta yang tepat sangat penting, produser sering kali mempekerjakan perekrut untuk membantu mereka memperluas jaringan seluas mungkin. Banyak produser memiliki tim inti yang bekerja sama dan ingin mereka andalkan. Meminta rekomendasi dari rekan kerja juga merupakan metode yang telah teruji dan terbukti berhasil. Cara umum untuk memulai pencarian adalah dengan mencantumkan lowongan pekerjaan di mesin pencari terkait pekerjaan dan melalui pengumuman di bursa industri, majalah animasi, dan situs web studio.

Mempekerjakan tim untuk proyek animasi tidak dilakukan sekaligus karena tidak semua orang dibutuhkan pada waktu yang bersamaan. Tanggal mulai dan berakhir disesuaikan dengan rencana produksi. Berbeda dengan pembuatan film live-action, tidak ada momen di mana para pemain dan kru mengerjakan adegan yang sama secara bersamaan. Pekerjaan staf biasanya tersegmentasi, karena setiap aset dan/atau pengambilan gambar berpindah dari satu departemen ke departemen berikutnya. Produser mengatur kecepatan produksi berdasarkan jumlah artis dan staf produksi yang dibutuhkan berdasarkan anggaran, jadwal, dan persyaratan kreatif. Penempatan staf lebih mudah diucapkan daripada dilakukan karena proyek selalu berubah. Selama pengembangan dan/atau praproduksi awal, ia memilih sendiri tim kreatif inti untuk mengembangkan dan meluncurkan proyek.

Pada saat yang sama, kru produksi dipekerjakan untuk mendukung visi artistik dan menjaga agar pertunjukan tetap pada jalurnya. Minggu demi minggu, lebih banyak bakat ditambahkan seiring perkembangan proyek melalui berbagai fase. Salah satu perbedaan utama antara produksi film panjang dan film pendek atau serial adalah kebutuhan staf dan pendekatan untuk membangun kru. Sebagian besar studio animasi film besar memiliki kemampuan finansial untuk memproduksi semuanya sendiri, sehingga memiliki kendali penuh atas kualitas proyek. Dalam skenario ini, produser biasanya mengidentifikasi dan mempekerjakan lebih dari 200 anggota staf. Dalam kasus di mana alur produksi tidak semuanya berada di bawah satu atap, produser mensubkontrakkan bagian produksi dari proses tersebut, membentuk tim internal yang hanya menangani praproduksi dan pascaproduksi.

Ada beberapa alasan mengapa produser mungkin mempekerjakan subkontraktor, termasuk pendekatan/alur produksi yang kreatif, anggaran, dan/atau untuk menutupi kekurangan misalnya, agar tidak tertinggal dari jadwal. Jika subkontraktor akan dilibatkan dalam pekerjaan praproduksi, penting bagi produser untuk meneliti tingkat bakat dan



ketersediaan studio sebelum proyek disetujui guna memastikan kualitas hasil mereka. Kompatibilitas teknologi dan alur produksi antara produksi dan subkontraktor juga harus dipertimbangkan, karena hal ini dapat sangat memengaruhi alur kerja. Materi praproduksi harus dibuat agar mudah terintegrasi dengan alur kerja subkontraktor, dan hasil subkontraktor harus mengalir kembali ke alur pascaproduksi dengan lancar. Pra-perencanaan ini mencegah komplikasi dan memberikan jaminan bahwa "semua sistem siap" segera setelah produser membutuhkan jasanya.

Ketika seorang produser siap untuk mulai merekrut, ia bermitra dengan sutradara, produser eksekutif, dan/atau eksekutif kunci untuk mengidentifikasi tim kreatif. Selanjutnya, tim inti ini merekrut supervisor departemen, yang pada gilirannya membantu merekrut seniman untuk departemen mereka masing-masing. Kombinasi yang tepat antara orang-orang yang kekuatan dan kelemahannya saling melengkapi dapat menciptakan budaya kerja yang memungkinkan tim untuk terinspirasi dan tetap bersemangat.

Keterampilan spesifik diperlukan untuk setiap kategori pekerjaan. Membuat deskripsi pekerjaan yang jelas untuk setiap peran yang menguraikan ekspektasi adalah suatu keharusan. Memiliki orang-orang berpengalaman untuk meninjau pekerjaan juga penting. Misalnya, kemampuan seorang seniman papan cerita dievaluasi melalui seberapa baik ia mampu memvisualisasikan cerita. Seorang produser dan/atau sutradara dapat melakukan penilaian ini saat meninjau blog atau portofolio. Melihat karya seni seseorang adalah cara paling langsung untuk membandingkan gaya seorang seniman dengan gaya pertunjukannya. Mungkin mereka fleksibel dan dapat menangani berbagai proyek, atau mungkin keahlian mereka paling baik dimanfaatkan untuk genre tertentu, seperti komedi. Menentukan apa yang penting bagi gaya sebuah proyek sejak awal akan membuat proses peninjauan efektif dan efisien. Isu penting lainnya yang perlu diingat adalah kemampuan seniman dalam hal kecepatan dan hasil: keterampilan dan kemahiran perangkat lunak seorang seniman merupakan pertimbangan penting lainnya. Memeriksa referensi akan membantu memastikan bahwa orang yang tepat dipekerjakan, dengan demikian diharapkan dapat menghindari kesalahan langkah yang merugikan dalam mempekerjakan bakat yang tidak sesuai. Akhirnya, mengembangkan bakat masa depan dengan menempatkan pekerja magang bersama seniman berpengalaman hampir menjadi tradisi animasi. Metode ini membantu seniman yang kurang berpengalaman melihat langsung jenis ide apa yang berhasil dan bagaimana ide tersebut dieksekusi. Meskipun pekerja magang mungkin tidak dapat berkontribusi langsung pada pertunjukan, mereka merupakan aset penting untuk proyek-proyek mendatang.

Karena mendelegasikan tanggung jawab sangatlah penting bagi produser, sangat penting baginya untuk memercayai pemimpin yang direkrut. Saat memilih supervisor, staf artistik kunci, dan personel produksi, sangat penting untuk merekrut individu yang berpengalaman di masing-masing perannya. Memilih kru yang terdiri dari profesional berpengalaman dan pendatang baru adalah ide yang bagus, karena kombinasi pengalaman dan antusiasme sangatlah berharga. Tim yang ideal harus terdiri dari sejumlah seniman senior yang dapat memberikan bantuan ekstra jika muncul masalah produksi. Bakat baru dapat



dipasangkan dengan seniman yang lebih berpengalaman yang dapat mengajari mereka di sepanjang perjalanan. Saat menyusun kru produksi dan tim artistik, produser harus bertujuan untuk menciptakan dan mempertahankan chemistry yang positif dalam kelompok tersebut. Sama seperti kolaborasi lainnya, animasi membutuhkan bakat dari berbagai tipe orang yang harus bekerja sama dengan baik dan berkomunikasi secara efektif. Faktanya, dari atas ke bawah, memiliki keterampilan komunikasi yang kuat dan jelas serta manajemen waktu selain bersabar dan mengasuh sangat penting bagi semua kepemimpinan. Jika tidak saling menghormati peran masing-masing, tim artistik, teknolog, dan kelompok manajemen mungkin mendapati diri mereka terkunci dalam pertempuran yang tidak pernah berakhir. Seniman mungkin berpikir bahwa jadwalnya tidak realistis dan merasa diperlakukan seolah-olah mereka adalah pekerja paksa, misalnya.

Di sisi lain, staf produksi mungkin percaya bahwa mereka harus bertindak seolah-olah mereka sedang menjalankan kamp pelatihan untuk para seniman atau proyek tersebut tidak akan pernah selesai. Pendekatan negatif semacam ini terhadap pekerjaan sering kali mengakibatkan terkurasnya produksi jus kreatifnya dan menurunkan moral. Produser adalah individu yang bertanggung jawab untuk mengatasi skenario semacam ini sebisa mungkin sehingga waktu yang berharga tidak terbuang sia-sia.

Keterampilan spesifik diperlukan untuk setiap kategori pekerjaan. Membuat deskripsi pekerjaan yang jelas untuk setiap peran yang menguraikan ekspektasi adalah suatu keharusan. Memiliki orang-orang berpengalaman untuk meninjau pekerjaan juga penting. Misalnya, kemampuan seorang seniman papan cerita dievaluasi melalui seberapa baik ia mampu memvisualisasikan cerita. Seorang produser dan/atau sutradara dapat melakukan penilaian ini saat meninjau blog atau portofolio. Melihat karya seni seseorang adalah cara paling langsung untuk membandingkan gaya seorang seniman dengan gaya pertunjukannya. Mungkin mereka fleksibel dan dapat menangani berbagai proyek, atau mungkin keahlian mereka paling baik dimanfaatkan untuk genre tertentu, seperti komedi.

Menentukan apa yang penting bagi gaya sebuah proyek sejak awal akan membuat proses peninjauan efektif dan efisien. Isu penting lainnya yang perlu diingat adalah kemampuan seniman dalam hal kecepatan dan hasil: keterampilan dan kemahiran perangkat lunak seorang seniman merupakan pertimbangan penting lainnya. Memeriksa referensi akan membantu memastikan bahwa orang yang tepat dipekerjakan, dengan demikian diharapkan dapat menghindari kesalahan langkah yang merugikan dalam mempekerjakan bakat yang tidak sesuai.

Akhirnya, mengembangkan bakat masa depan dengan menempatkan pekerja magang bersama seniman berpengalaman hampir menjadi tradisi animasi. Metode ini membantu seniman yang kurang berpengalaman melihat langsung jenis ide apa yang berhasil dan bagaimana ide tersebut dieksekusi. Meskipun pekerja magang mungkin tidak dapat berkontribusi langsung pada pertunjukan, mereka merupakan aset penting untuk proyek-proyek mendatang.



Karena mendelegasikan tanggung jawab sangatlah penting bagi produser, sangat penting baginya untuk memercayai pemimpin yang direkrut. Saat memilih supervisor, staf artistik kunci, dan personel produksi, sangat penting untuk merekrut individu yang berpengalaman di masing-masing perannya. Memilih kru yang terdiri dari profesional berpengalaman dan pendatang baru adalah ide yang bagus, karena kombinasi pengalaman dan antusiasme sangatlah berharga. Tim yang ideal harus terdiri dari sejumlah seniman senior yang dapat memberikan bantuan ekstra jika muncul masalah produksi. Bakat baru dapat dipasangkan dengan seniman yang lebih berpengalaman yang dapat mengajari mereka di sepanjang perjalanan. Saat menyusun kru produksi dan tim artistik, produser harus bertujuan untuk menciptakan dan mempertahankan chemistry yang positif dalam kelompok tersebut.

Sama seperti kolaborasi lainnya, animasi membutuhkan bakat dari berbagai tipe orang yang harus bekerja sama dengan baik dan berkomunikasi secara efektif. Faktanya, dari atas ke bawah, memiliki keterampilan komunikasi yang kuat dan jelas serta manajemen waktu selain bersabar dan mengasuh sangat penting bagi semua kepemimpinan. Jika tidak saling menghormati peran masing-masing, tim artistik, teknolog, dan kelompok manajemen mungkin mendapati diri mereka terkunci dalam pertempuran yang tidak pernah berakhir. Seniman mungkin berpikir bahwa jadwalnya tidak realistis dan merasa diperlakukan seolah-olah mereka adalah pekerja paksa, misalnya.

Di sisi lain, staf produksi mungkin percaya bahwa mereka harus bertindak seolah-olah mereka sedang menjalankan kamp pelatihan untuk para seniman atau proyek tersebut tidak akan pernah selesai. Pendekatan negatif semacam ini terhadap pekerjaan sering kali mengakibatkan terkurasnya produksi jus kreatifnya dan menurunkan moral. Produser adalah individu yang bertanggung jawab untuk mengatasi skenario semacam ini sebisa mungkin sehingga waktu yang berharga tidak terbuang sia-sia.

Sangatlah penting untuk menekankan betapa pentingnya komunikator yang baik di semua tingkatan untuk menjalankan produksi terbaik. Komunikasi yang berlebihan dalam sebuah acara tidak akan pernah cukup karena begitu banyak hal yang terjadi dan berubah setiap hari. Memberi informasi dan memperbarui informasi kepada semua orang tentang tujuan bersama produksi, dan yang terpenting, cara untuk mencapainya, adalah kunci kesuksesan. Tanpa informasi ini, produksi dapat dengan cepat tergelincir.

Para supervisor departemen dan manajemen produksi harus meyakinkan kru mereka bahwa mereka memiliki banyak saluran komunikasi, karena hal ini akan menciptakan suasana kerja yang baik. Jika staf tahu bahwa mereka memiliki suara dan diperlakukan dengan hormat oleh para pemimpin proyek, mereka akan melakukan semua yang mereka bisa untuk memberikan upaya terbaik mereka demi produksi.

Dalam kasus-kasus ketika jadwal atau gaya produser tidak memungkinkannya untuk dihubungi, ia harus memastikan untuk mempekerjakan seorang produser asosiasi atau manajer produksi yang selalu tersedia bagi staf, tidak hanya dalam skenario rapat kelompok yang direncanakan. Ketika anggota kru di atas lini diidentifikasi (seperti penulis, sutradara, dan



produser), negosiasi ditangani oleh departemen urusan bisnis dan/atau eksekutif produksi perusahaan.

Untuk personel di bawah lini, produser, perekrut, atau di studio yang lebih besar seorang eksekutif produksi biasanya menangani negosiasi. Dalam beberapa kasus, produser asosiasi atau manajer produksi terlibat, terutama untuk artis lepas dan staf produksi. Jika kontrak tidak diperlukan untuk karyawan baru, nota kesepakatan harus disusun oleh produser atau eksekutif produksi. Nota kesepakatan sangat penting untuk disiapkan, karena menguraikan detail-detail penting seperti:

- Tanggal dan durasi mulai
- Jabatan dan deskripsi pekerjaan
- Gaji
- Ketentuan perjanjian
- Struktur pelaporan
- Perjanjian kerahasiaan
- Kredit
- Izin untuk menggunakan nama dan gambar untuk pemasaran dan promosi jika berlaku

Kejelasan di awal mengenai suatu posisi merupakan bentuk pemecahan masalah yang proaktif. Dengan menetapkan informasi ini sebelum karyawan mulai bekerja, setiap kemungkinan ketidaksesuaian dapat ditangani dengan cepat.

Saat produksi sedang berlangsung, produser harus memantau proses perekrutan dengan sangat cermat. Ketika produksi melenceng dari rencana, ia harus cepat dan gesit menyesuaikan rencana kru dan merekrut yang sesuai untuk menghindari pemborosan sumber daya. Di studio yang stafnya sudah direkrut dan dijadwalkan untuk memulai produksi pada tanggal tertentu tetapi proyek belum siap, produser harus berkolaborasi dengan eksekutif produksi untuk menemukan solusi guna menunda dimulainya produksi artis sesuai anggaran mereka. Salah satu skenarionya adalah meminjamkan artis ke produksi lain, baik di studio sendiri maupun di studio lain. Jika peminjaman tersebut dapat diterima, para artis dapat mengeksplorasi proyek baru dan pendapatan mereka tidak terpengaruh.

Metode lain adalah berunding dengan para artis dan melihat apakah mereka setuju dengan tanggal mulai yang lebih lambat dan/atau bersedia bekerja dengan jam kerja yang lebih pendek sehingga mengurangi dampak pada anggaran. Ketika tidak ada solusi lain, produser mungkin tidak punya pilihan selain mengambil risiko bahwa bakat tersebut tidak akan tersedia saat dibutuhkan dan melepas artis tersebut. Alternatifnya, ia dapat mematuhi tanggal mulai yang telah disepakati sebelumnya dan berupaya sebaik mungkin untuk menghasilkan materi yang bermanfaat selama "waktu senggang" ini.

Bergantung pada seberapa jauh proyek tertinggal, produser menyusun strategi tentang cara menebus waktu yang hilang ini. Solusi yang mungkin termasuk mempekerjakan seniman tambahan secara lepas, mengalokasikan uang untuk lembur, atau menyederhanakan cerita dan menemukan cara untuk mengurangi karya seni yang dibutuhkan. Penataan ulang sumber daya ini konstan di semua tahap produksi. Produser juga harus bersikap langsung dengan



anggota kru ketika tanggal akhir mendekat. Sangat sulit untuk memberi tahu kru bahwa dalam waktu singkat mereka akan kehilangan pekerjaan; namun, penting untuk memberi staf informasi yang mereka butuhkan untuk merencanakan kehidupan mereka.

Tak terelakkan, minggu-minggu terakhir pertunjukan adalah saat kuota tertinggi harus dipenuhi. Untuk menebus waktu yang hilang, para seniman diharuskan melakukan lebih banyak pekerjaan agar tenggat waktu dapat dipenuhi. Memberi tahu para seniman tentang tanggal akhir mereka selama periode waktu ini dapat meredakan antusiasme mereka terhadap proyek, dan mereka mungkin menghabiskan waktu dan energi untuk mencari pekerjaan lain alih-alih berfokus pada menyelesaikan tugas mereka. Namun, seniman berpengalaman tahu bahwa tenggat waktu adalah bagian dari pekerjaan apa pun, dan memenuhi kewajiban mereka adalah suatu keharusan. Lagipula, kemungkinan besar Anda akan bekerja sama lagi, dan penting untuk tidak memiliki rekam jejak yang buruk.

7.2 SUPERVISOR/PIMPINAN DEPARTEMEN ARTISTIK

Direktur seni dan/atau desainer produksi biasanya merupakan beberapa pimpinan kreatif pertama yang direkrut. Mereka memainkan peran sentral dalam membantu menentukan gaya sebuah proyek, dan oleh karena itu, sangat penting dalam mengidentifikasi talenta yang tepat untuk mengeksekusi tampilan di semua fase proses. Supervisor departemen bekerja sama dengan sutradara, desainer produksi/direktur seni, dan, jika diperlukan, supervisor efek visual untuk mendapatkan masukan tentang ekspektasi kreatif pertunjukan. Para supervisor ini bekerja untuk sutradara dalam hal-hal kreatif dan berkolaborasi dengan manajer produksi dalam semua topik terkait produksi.

Selain itu, mereka berkolaborasi dengan direktur teknis untuk mendukung eksplorasi alur kerja jika diperlukan. Supervisor departemen biasanya direkrut sebelum departemen mereka dimulai sehingga mereka dapat mengeksplorasi dan menetapkan tampilan serta proses proyek. Mereka harus dilibatkan dalam pemilihan anggota tim mereka.

Sejak awal, penting bagi para pemimpin ini untuk memberikan masukan tentang proses alur kerja dan ekspektasi kuota yang realistis (jika berlaku untuk departemen mereka). Mereka bertanggung jawab untuk menugaskan pekerjaan kepada para artis di departemen mereka. Peran-peran ini biasanya meliputi sesi persetujuan sutradara, rapat produksi mingguan, kickoff atau pergantian pemain, dan rapat harian.

Pada rapat produksi, supervisor departemen diharapkan memberikan laporan terbaru tentang status departemen mereka kepada produser, sutradara, produser asosiasi, pemimpin artistik lainnya, manajer produksi, dan asisten/manajer produksi asosiasi (APM)/manajer departemen produksi (PDM). Pada rapat ini, mereka juga dapat menyampaikan kekhawatiran produksi yang berkaitan dengan pertunjukan secara umum. Supervisor departemen juga harus mengadakan rapat mingguan dengan tim mereka sendiri untuk memberikan informasi terbaru tentang perkembangan proyek dan untuk membahas kekhawatiran antar-departemen.

Dalam hal memfasilitasi handout dan penyelesaian karya seni, supervisor dan tim manajemen produksi bekerja sama untuk merencanakan dan menjadwalkan departemen.



Dengan mempertimbangkan target mingguan, kompleksitas pengambilan gambar, dan staf individu yang tersedia untuk mengerjakannya, mereka menyusun strategi tentang cara mengalokasikan tugas. Masing-masing mendekati tantangan ini dari sudut pandangnya sendiri, berkolaborasi untuk menemukan solusi terbaik guna memastikan kebutuhan kreatif dan alur kerja proyek terpenuhi. Bersama-sama, mereka berkolaborasi dengan masing-masing seniman untuk menentukan tenggat waktu yang sesuai untuk tugas-tugas tersebut agar tetap sesuai anggaran dan jadwal.

Komunikasi yang jelas mengenai ekspektasi dari supervisor sangatlah penting. Misalnya, ketika seorang seniman papan cerita bergabung dengan tim, penting untuk menetapkan pedoman artistik mengenai komposisi adegan, pembedaan, dan pengaturan kamera agar pertunjukan dapat konsisten secara gaya. Memberikan paket ikhtisar kreatif misalnya, contoh rangkaian dan buku panduan kepada semua seniman merupakan alat yang hebat untuk memfasilitasi konsistensi dan kejelasan visi saat anggota tim baru ditambahkan ke dalam kru. Supervisor juga harus memberi tahu seniman tentang kalender produksi secara keseluruhan serta tanggal jatuh tempo tugas mereka masing-masing sehingga seniman individu dapat memahami betapa pentingnya waktu pengiriman mereka untuk keseluruhan proyek.

Sesuatu yang perlu dipertimbangkan ketika memilih supervisor adalah bahwa sering kali ada kecenderungan untuk memilih seniman yang paling produktif dan/atau berbakat untuk peran supervisor departemen. Karena posisi ini mengharuskan individu untuk menghadiri banyak rapat dan bekerja satu lawan satu dengan kru mereka untuk membantu mereka memecahkan masalah, produser harus ingat bahwa supervisor departemen adalah yang paling kecil kemungkinannya untuk mendekati meja mereka untuk menghasilkan karya seni. Untuk alasan ini, mungkin lebih bermanfaat untuk memilih seniman yang sangat berpengalaman, dihormati di antara rekan-rekannya, dan memiliki keterampilan interpersonal dan administratif yang kuat.

**"Kalau Belum Rusak, Hancurkan!"
dan Pemikiran Berani Lainnya yang Terjebak dalam Jaring Laba-laba**

Oleh Danny Dimian

Penyelia VFX: Spider-Man: Into the Spider-Verse
dan sebelumnya juga Penyelia VFX: The Angry Birds Movie, Penyelia CG: Hotel Transylvania
dan Cloudy
With a Chance of Meatballs

Ketika Spider-Man: *Into the Spider-Verse* dari Sony Pictures Animation tayang di bioskop, film ini juga memukau penonton dengan gaya animasi yang belum pernah mereka lihat sebelumnya di dunia CGI. Pergeseran gaya, perspektif, komposisi, warna, dan lainnya dipadukan untuk menciptakan perjalanan sinematik yang imersif, layaknya pengalaman "buku komik multidimensi", di layar lebar (Gambar 7.1).





Gambar 7.1

Spider-Man: Into the Spider-Verse. (Sony Pictures Animation—© 2019 CTMG, Inc. Semua Hak Dilindungi Undang-Undang.)

Awalnya, tim sutradara dan produser kami ingin kami menciptakan hal-hal yang belum pernah mereka lihat sebelumnya dan akan tertantang untuk menjelaskan bagaimana kami melakukannya. Tujuannya tak lain adalah mencoba menemukan bahasa visual baru untuk menceritakan kisah kami. Kebebasan artistik ini membuat pikiran kami terpacu, dan mengetahui bahwa kami akan membawa karakter Marvel yang terkenal ke tingkat sinematik yang lebih tinggi menjadi bahan bakar tambahan dalam mesin kreatif kami.

Kesempatan untuk mengembangkan keahlian animasi kami ini dimungkinkan karena seluruh tim produksi kami sepakat untuk terjun ke dunia visual bersama kami, tanpa tahu di mana kami akan mendarat, tetapi percaya bahwa gabungan kreativitas dan pengetahuan teknis kami dapat membawa kami ke tempat yang menarik. Tim kreatif kami tahu mereka dapat mempercayai dukungan para produser yang entah bagaimana akan membiarkan kami berayun bebas dalam dunia anggaran kami.

Kami memulai petualangan ini dengan melakukan serangkaian pengambilan gambar uji yang memungkinkan kami untuk bereksperimen dengan cepat dengan ide-ide baru. Ini termasuk mengamati bagaimana karakter bergaya kami akan bermain dalam berbagai skenario, mulai dari rangkaian aksi besar hingga momen emosional yang tenang. Kita semua tahu bahwa sekeren apa pun efek khusus dalam sebuah film, tidak seorang pun akan benar-benar tersesat dalam sebuah film jika mereka tidak dapat terhubung dengan karakter utamanya sejak awal. Dibutuhkan banyak keseimbangan untuk mempertahankan tampilan bergaya yang terinspirasi buku komik untuk karakter kami, sementara pada saat yang sama memastikan bahwa penampilan karakter kami emosional, sehingga penonton dapat terhubung dengan para pahlawan kami.

Kami juga mengamati bahwa rendering wajah cocok dengan ruang visual yang sama, bahkan bekerja dalam arsir dan halftoning untuk mempertahankan nuansa ilustrasi. Kami mempelajari bagaimana buku komik berhasil menggunakan garis untuk menarik emosi dari



karakter, dan bagaimana garis-garis ini tidak selalu berhubungan dengan anatomi yang mendasarinya, melainkan menekankan desain dan emosi.

Kami mengembangkan sistem yang memungkinkan desainer karakter kami menggambar garis-garis ini dengan tangan pada karakter kami seperti yang mungkin dilakukan oleh seorang ilustrator. Garis-garis tersebut kemudian diubah menjadi geometri yang diatur untuk animasi. Dan sekali lagi, untuk mewujudkannya, produser kami mendukung semua upaya kami karena mereka memahami dan menghargai perlunya waktu yang didedikasikan untuk pengujian dan pembangunan, dan kemudian memberikan waktu ekstra bagi para animator untuk mengerjakan alur cerita ini... dan kami senang mereka melakukannya.

Kami juga menerapkan garis ilustrasi ke dalam lingkungan, seringkali garis-garis ini melayang di luar batas visual struktur dan properti, dan bangunan ini kemudian dikenal sebagai "model rusak". Kami menilik teknik cetak komik, termasuk cetak offset dan halftoning, sebagai inspirasi untuk gaya rendering kami. Kami bahkan menerapkan pendekatan ini ke dalam sinematografi kami, dan alih-alih menggunakan defokus lensa biasa, kami menggunakan teknik defokus yang meniru efek kesalahan warna yang terlewat dalam proses cetak offset. Sekali lagi, produser kami dengan jelas mengikuti konsep kami bahwa "tidak apa-apa jika terlihat buram, itu disengaja!"

Kami bereksperimen dengan gaya yang berbeda dan unik untuk menciptakan pengalaman multi-verse, menggunakan gaya rendering yang berbeda untuk spider-verse pribadi setiap karakter. Tumpang tindih semesta ini adalah apa yang dilihat penonton selama "glitch" karakter, yang secara visual merepresentasikan ketidakstabilan keberadaan mereka di semesta yang bukan tempat mereka.

Untuk melakukan ini, kami harus merencanakan beberapa render animasi yang sama melalui berbagai sudut kamera, menggunakan beberapa perlakuan pengembangan tampilan, yang kemudian kami gabungkan dalam ruang tiga dimensi. Bayangkan harus melakukan tiga atau lebih tahapan akhir pada beberapa bidikan, lalu menggabungkannya menjadi render akhir lainnya... tetapi sekali lagi, dalam kasus kami, ini adalah bagian dari kerja tim kolaboratif kami yang membawa proyek kami ke garis akhir multidimensinya.

Saya bisa terus membahas tantangan artistik yang kami hadapi di Spider-Verse, tetapi yang perlu Anda ketahui di sini adalah bahwa produser dan eksekutif studio yang percaya pada tim kreatif mereka menemukan cara untuk membuat apa yang biasanya mustahil menjadi tidak hanya mungkin, tetapi juga menjadi terobosan dalam pembuatan film. Sama seperti lingkaran pahlawan Spider-Man dalam film, kami, tim produksi dan kreatif, lebih kuat bersama, dan kami dapat saling mendorong seperti yang dikatakan ayah Miles kepadanya, "Aku melihat ini... percikan ini dalam dirimu. Sungguh menakjubkan, itulah mengapa aku mendorongmu." Mungkin pesan yang lebih kuat untuk diingat ketika Anda menjadi bagian dari sebuah proyek animasi adalah pesan yang kami sampaikan di akhir film [peringatan spoiler!], dari pikiran seorang pendongeng legendaris:



Orang yang membantu orang lain hanya karena hal itu seharusnya atau wajib dilakukan, dan karena itu adalah hal yang benar untuk dilakukan, memang, tanpa diragukan lagi, adalah seorang pahlawan super sejati.

—Stan Lee

7.3 KRU MANAJEMEN PRODUKSI

Kru manajemen produser atau staf produksi memainkan peran penting dalam menjaga keutuhan dan kemajuan proyek. Tergantung pada cakupan proyek, tim ini dapat dibatasi hanya beberapa individu kunci atau hingga 25 orang untuk fitur. Kru produksi mencakup satu atau beberapa manajer produksi, koordinator, dan asisten produksi (PA). Pada proyek yang lebih kecil, kemampuan untuk menjalankan banyak peran sekaligus merupakan suatu keharusan. Pada proyek yang lebih besar, tanggung jawab jauh lebih terspesialisasi. Manajer produksi fitur umumnya memiliki staf produksi yang lebih berdedikasi seringkali bergelar supervisor produksi, APM, PDM, koordinator produksi, atau PA di hampir setiap departemen yang mendukung langkah-langkah spesifik dalam proses animasi. Saat merekrut anggota kru produksi, ada beberapa aturan dasar yang harus diikuti. Secara umum, anggota kru harus memiliki:

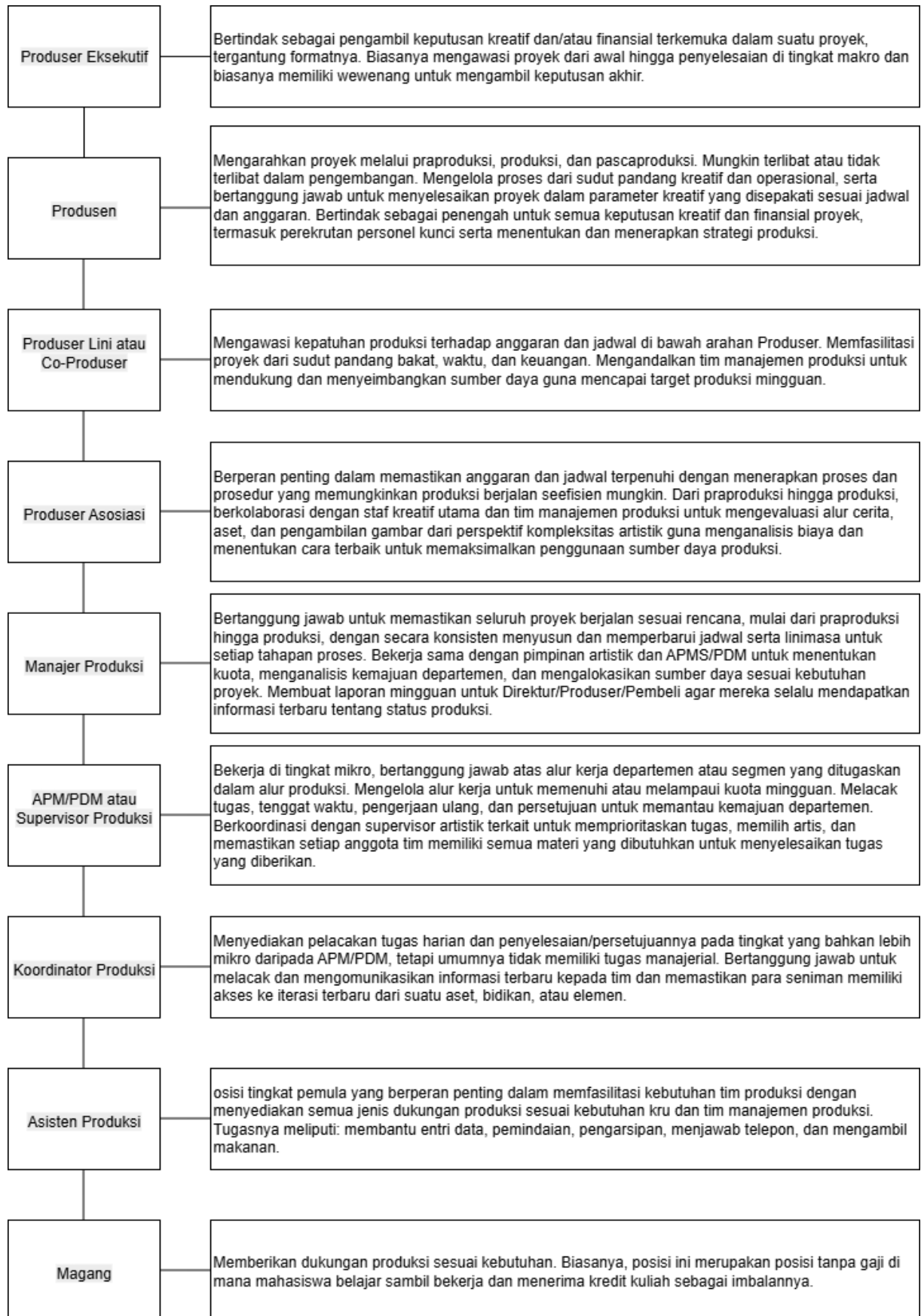
- Pengalaman animasi sebelumnya (diperlukan bagi manajer produksi, koordinator, APM, dan PDM; lebih disukai untuk posisi PA)
- Keterampilan interpersonal yang kuat
- Keterampilan komunikasi yang sangat baik dan Antusiasme terhadap pekerjaan
- Kemampuan untuk memprioritaskan dan mengelola waktu
- Keterampilan organisasi yang kuat
- Kemampuan untuk memecahkan masalah dan mendukung artis melalui keahlian perangkat lunak sesuai kebutuhan
- Kemampuan untuk memecahkan masalah dan mengatasi masalah
- Perhatian terhadap detail
- Input data dan pengetahuan tentang perangkat lunak pelacakan
- Kemahiran dalam mendelegasikan (jika berada di posisi manajerial)
- Kemampuan untuk menindaklanjuti poin-poin tindakan
- Sikap berorientasi pada tujuan
- Semangat untuk belajar, bertanya, dan mendapatkan bimbingan
- Pemain tim yang tangguh, Pemrakarsa

Gambar 7.2 adalah ikhtisar personel manajemen yang membentuk "Tim Produser".

Manajer Produksi

Manajer produksi biasanya direkrut sejak awal praproduksi dan dapat berlanjut hingga pascaproduksi, tergantung anggaran. Biasanya, posisi ini melapor langsung kepada produser asosiasi, produser lini, atau eksekutif produksi langsung. Sebagian besar staf produksi, termasuk Asisten Produksi (PA), koordinator, dan APM/PDM, bertanggung jawab kepada manajer produksi, baik secara langsung maupun tidak langsung.





Gambar 7.2 Tim Produser.



Manajer produksi pada dasarnya berfungsi sebagai tangan kanan produser dan bertanggung jawab langsung untuk mengelola detail produksi sehari-hari agar proyek tetap berjalan sesuai rencana. Ia membantu produser dalam menyusun jadwal induk dan semua jadwal mikro departemen. Manajer produksi juga memastikan bahwa pelacakan dan laporan produksi departemen disiapkan, ditinjau, dan diberikan kepada produser. Dalam produksi skala besar, biasanya terdapat beberapa manajer produksi untuk membagi beban kerja secara efisien.

Saat berurusan dengan subkontraktor, manajer produksi memastikan bahwa semua material yang telah dikirim ke dan dari vendor akurat, mencerminkan spesifikasi yang disepakati. Ia harus meninjau isi paket untuk memastikan bahwa semua bagian yang dibutuhkan telah disertakan, tertata dengan baik, dan diberi label yang akurat. Idealnya, terdapat sistem pelacakan bersama agar kemajuan pekerjaan di fasilitas luar dapat dipantau secara ketat. Pada saat yang sama, manajer produksi memastikan stafnya bertanggung jawab dan dapat diakses oleh tim subkontraktor jika ada pertanyaan.

Setelah mendapatkan persetujuan produser, manajer produksi akan memberikan materi tambahan jika diminta. Jika studio subkontraktor membutuhkan informasi tentang penataan produksi dari sudut pandang administratif, manajer produksi dapat diminta untuk datang ke fasilitas tersebut guna memberikan pelatihan di tempat. Menyiapkan sistem pelaporan produksi yang menghasilkan laporan mingguan memungkinkan manajer produksi untuk memantau alur kerja studio subkontraktor secara ketat dan memecahkan masalah jika diperlukan.

Pada proyek yang dianimasikan secara internal, manajer produksi memiliki banyak elemen dan materi untuk dilacak. Untuk mengoptimalkan alur kerja yang efisien melalui alur kerja, tugas terpenting manajer produksi pada film layar lebar adalah menemukan cara untuk memiliki inventaris yang memadai di setiap departemen sehingga kuota mingguan dapat terpenuhi. Melalui komunikasi yang konstan dengan tim manajemennya yang terdiri dari APM/PDM, koordinator, dan/atau PA, manajer produksi harus mengetahui beban kerja setiap departemen, dan bagaimana perbandingannya dengan rencana. Momentum produksi atau inventaris yang diperlukan di departemen ditentukan oleh jadwal.

Setelah desain karakter utama dan lokasi diselesaikan dan aset-aset utama dibangun (jika proyek CG), hal pertama yang harus ditangani oleh manajer produksi adalah memastikan bahwa cukup banyak rangkaian storyboard yang disetujui untuk produksi agar dapat mulai mengisi alur kerja. Jika hal ini tidak memungkinkan misalnya, jika masalah naskah mengganggu proyek dan menyebabkan penundaan manajer produksi bekerja sama dengan akuntan produksi untuk merancang jadwal baru dan mentabulasi biaya penundaan dengan persetujuan dari produser. Sebagai alternatif, manajer produksi dapat menentukan rangkaian mana yang dapat digeser dalam produksi, disederhanakan, dan diprioritaskan ulang agar kru dapat terus bekerja. Setelah rangkaian disetujui dan terdapat cukup rekaman yang dikeluarkan untuk memenuhi kuota yang dibutuhkan per departemen, manajer produksi perlu terus memantau pemenuhan target mingguan. Ketika departemen menghadapi masalah dalam memenuhi



kuota, manajer produksi bekerja sama dengan tim produksi dan supervisor untuk menentukan solusi segera agar tidak berdampak pada departemen lain. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi alur inventaris yang sukses antara lain:

- Menilai semua rekaman di departemen serta kemungkinan untuk mempercepat proses pengambilan gambar lain agar target mingguan tercapai. Jika kuota tidak terpenuhi dalam minggu tertentu, pilihan selanjutnya adalah melihat apakah departemen dapat mengejar pekerjaan yang terlewat di minggu berikutnya, sehingga dapat mencapai target.
- Mengevaluasi beban kerja departemen untuk memastikan kuota yang diharapkan realistis dan dapat dicapai.
- Bermitra dengan supervisor untuk menganalisis penampilan masing-masing artis guna memastikan bahwa para artis menghasilkan karya mereka sesuai harapan.
- Evaluasi ulang bagaimana karya seni ditugaskan agar seniman yang sama tidak selalu dibebani dengan karya yang paling rumit dan semua seniman dipilih sesuai dengan keahlian mereka.
- Dapatkan persetujuan dari produser untuk meminta staf bekerja lembur dan/atau mempekerjakan seniman lepas jika kuota terus-menerus terlewat dan tidak ada kemungkinan untuk mengejar ketertinggalan. Waktu lembur harus digunakan secara strategis karena sangat membebani seniman dan bisa mahal. Jika tidak diatur dengan tepat, hasilnya dapat berkurang.
- Sederhanakan pengambilan gambar ketika anggaran terbatas dan tidak ada dana tambahan yang tersedia untuk seniman lepas atau lembur. Sutradara dan produser harus menyetujui semua izin penyederhanaan pengambilan gambar.

Selama proses produksi, manajer produksi mungkin harus memanfaatkan semua skenario ini secara bersamaan. Namun, pendekatan terbaik adalah bersikap proaktif dan menilai tingkat kerumitan setiap pengambilan gambar selama fase pra-visualisasi dan pergantian, memastikan ketersediaan sumber daya untuk penyelesaiannya yang sukses.

Selama pascaproduksi, manajer produksi berfokus pada pelacakan pengambilan ulang dan membantu supervisor pascaproduksi dalam mengoordinasikan pemindahan materi. Manajer produksi dapat terlibat dalam penjadwalan sesi dan, dalam beberapa kasus, mengahadirinya berdasarkan kebutuhan produser. Manajer produksi juga dapat bertanggung jawab atas pemeliharaan naskah dengan melacak dan memasukkan setiap revisi, serta memastikan bahwa semua baris pengambilan dan ADR dicatat.

Supervisor Produksi

Peran supervisor produksi berada di antara peran manajer produksi dan koordinator. Posisi ini paling sering digunakan dalam serial dan bertanggung jawab atas pelacakan proyek secara keseluruhan. Dalam film fitur, peran ini dapat mengelola beberapa departemen, membagi tanggung jawab antara "front end" dan "back end" dari alur produksi atau mungkin divisi "produksi aset" dan "produksi rekaman" dari proses tersebut.



Koordinator Produksi atau APM/PDM

Secara umum, koordinator produksi dan APM/PDM memiliki banyak tanggung jawab pekerjaan yang sama; namun, dalam proyek serial, peran ini umumnya disebut sebagai koordinator, dan pada produksi film fitur, disebut APM atau PDM. APM/PDM biasanya bekerja sama dengan supervisor departemen, dan pekerjaan mereka cenderung lebih terspesialisasi. Namun, dalam semua format, koordinator dan APM/PDM melapor kepada manajer produksi, dan mereka mendukung serta mengelola pekerjaan artis untuk memenuhi tenggat waktu produksi.

Tergantung pada anggaran dan struktur studio, mereka mungkin memiliki atau tidak memiliki asisten pribadi (PA) yang mendukung tugas sehari-hari mereka. Pada serial yang disubkontrakkan, koordinator utamanya dipekerjakan selama fase praproduksi dan dikurangi jumlahnya untuk mendukung tahap pengambilan ulang dan pascaproduksi; APM/PDM dipekerjakan berdasarkan tanggal mulai dan selesai departemen.

Koordinator dan APM/PDM bertanggung jawab untuk melacak karya seni, status pengambilan gambar, penugasan artis, dan hasil karya artis. Ini merupakan tanggung jawab penting, karena satu-satunya cara untuk mengevaluasi status proyek adalah dengan menilai perkembangan detail setiap aset atau pengambilan gambar yang telah melewati jalur produksi. Karena pentingnya akurasi, pemeliharaan sistem pelacakan produksi yang cermat oleh koordinator atau APM/PDM sangatlah penting.

Setiap kali ada perubahan pada status naskah atau karya seni, informasi tersebut harus segera diperbarui dan dibagikan dengan tim untuk menghindari pemborosan waktu pada konten yang telah diubah atau dihapus, seperti menganimasikan adegan menggunakan aset yang sudah usang. Bersama para supervisor departemen mereka, APM/PDM bertanggung jawab atas alokasi jam kerja di departemen mereka dan, untuk mengantisipasi tugas tersebut, mereka memberikan penawaran (peringkat tingkat kesulitan yang diharapkan) untuk pengambilan gambar pada saat pergantian urutan.

Penawaran ini diberikan kepada manajer produksi dan/atau dimasukkan langsung ke dalam sistem pelacakan produksi. Data penting lainnya yang dimasukkan APM/PDM ke dalam sistem harus mencakup nama artis yang saat ini ditugaskan untuk karya tersebut, tanggal dimulainya penugasan, tanggal jatuh tempo yang diharapkan, dan tanggal persetujuan karya mereka. APM/PDM juga melaporkan evaluasi kuota dan akan memproyeksikan kembali kemajuan departemen mereka setiap minggu bersama dengan manajer produksi.

Koordinator atau APM/PDM harus fokus membangun hubungan kerja yang baik dengan para seniman. Keterusterangan mengenai tenggat waktu dan jadwal produksi secara keseluruhan sangat penting agar para seniman diberi kesempatan untuk menyelesaikan tugas mereka tepat waktu. Jika para seniman merasa waktu yang diberikan tidak mencukupi, koordinator atau APM/PDM harus bekerja sama dengan mereka untuk menemukan jadwal yang lebih sesuai. Jika pengalaman sebelumnya menunjukkan bahwa seorang seniman selalu terlambat, koordinator atau APM/PDM mungkin perlu menindaklanjuti seniman tersebut lebih sering. Menanggapi keharusan untuk mematuhi tenggat waktu yang lebih ketat, seniman



mungkin merasa terlalu tertekan untuk menciptakan karya seni. Dalam situasi seperti ini, penting untuk melibatkan supervisor departemen agar masalah tersebut dapat segera diselesaikan. Jika tenggat waktu tidak terpenuhi, target produksi pasti akan terlewat. Jika demikian, penting untuk memberi tahu manajer produksi sesegera mungkin. Koordinator atau APM/PDM memantau dan memelihara beberapa hal agar departemen mereka dapat berjalan dengan lancar.

Prasyarat terpenting adalah memastikan bahwa seniman memiliki materi yang mereka butuhkan untuk mengerjakan tugas mereka. Ini dapat mencakup catatan pengambilan gambar yang telah selesai, karya seni, informasi referensi, atau akses ke paket perangkat lunak tertentu, tetapi dalam setiap kasus, semuanya harus dipersiapkan sebelum sesi handout. Saat seorang seniman bergabung dengan tim, koordinator akan menyiapkan mereka dengan menyediakan materi referensi kreatif serta instruksi yang jelas tentang tempat untuk menyimpan karya seni yang telah selesai dan telah ditinjau, dan cara memberi notasi pada revisi dan iterasi baru untuk memfasilitasi alur kerja.

Memberi tahu seniman tentang bagaimana karya mereka akan diberi label sangat penting agar konten dapat dengan mudah dilacak. Sama pentingnya adalah memastikan bahwa peralatan yang diperlukan berfungsi dengan baik sebelum mereka memulai dan selama produksi. Jika tidak, laporan harus segera dibuat sehingga kegagalan perangkat keras atau perangkat lunak tidak mengakibatkan penundaan produksi. Selain itu, menciptakan lingkungan yang ramah bagi seniman merupakan kebutuhan mutlak untuk setiap produksi. Peran koordinator atau APM/PDM harus selalu diutamakan sebagai sekutu seniman karena semua langkah melibatkan kerja sama tim yang sukses.

Setelah seniman menyelesaikan tugasnya, APM/PDM mengatur agar supervisor departemen dan/atau direktur segera meninjau karya tersebut untuk persetujuan atau revisi. Memfasilitasi alur kerja yang efisien antara seniman dan supervisor atau direktur serta menyiapkan materi untuk pengiriman ke departemen berikutnya atau studio subkontrak adalah inti dari pekerjaan ini.

Ketika karya disubkontrakan, koordinator harus memastikan bahwa karya seni final siap pada tanggal pengiriman yang disepakati. Koordinator bekerja sama dengan manajer produksi dalam menyiapkan materi yang dibutuhkan untuk memenuhi layanan mereka. Ia berfungsi sebagai penghubung bagi studio subkontrak, memfasilitasi semua kebutuhan produksi mereka secepat mungkin. Pada proyek internal, APM/PDM bertanggung jawab untuk memeriksa apakah setiap kali pengambilan gambar meninggalkan departemen, rekaman tersebut berisi semua catatan dan informasi referensi artis yang diperlukan sehingga sepenuhnya siap untuk departemen berikutnya dan diperbarui dengan benar dalam sistem pelacakan. Koordinator atau APM/PDM akan selalu memberi tahu semua orang tentang status kru.

Mempertahankan kalender induk yang menampilkan informasi artis yang sedang berlibur, cuti, atau sakit sangat membantu. Membuat daftar kontak untuk kru dan daftar rahasia nomor telepon rumah jika terjadi keadaan darurat juga bermanfaat. Terakhir, karena



mereka bertemu artis setiap hari dan mengetahui jumlah jam kerja, koordinator dan APM/PDM meninjau pengajuan kartu waktu mereka sebelum diserahkan kepada manajer produksi untuk disetujui.

Saat produksi selesai, koordinator dan APM/PDM terlibat dalam penutupan departemen sesuai kebutuhan. Mereka bertanggung jawab untuk mengarsipkan semua konten akhir. Dalam upaya pengarsipan digital dan fisik, koordinator atau APM/PDM membuat daftar inventaris semua item yang diarsipkan untuk referensi di masa mendatang.

Koordinator Naskah

Koordinator naskah bekerja sama dengan penulis, departemen cerita, tim rekaman dan pascaproduksi, serta produser untuk memastikan naskah tetap mutakhir dan siap untuk berbagai kebutuhan produksi. Koordinator ini membantu memantau status penulisan, memastikan jadwal tetap terbaru, dan juga mengurus segala kebutuhan produksi yang berkaitan dengan naskah. Saat naskah melewati berbagai draf, ia memberikan akses ke versi terbaru kepada semua pihak yang terlibat dalam proses penulisan dan persetujuan (misalnya, eksekutif dan produser).

Jika naskah cetak didistribusikan, pembaruan seringkali dicetak di atas kertas berwarna, dengan berbagai warna yang menunjukkan revisi spesifik. Setiap halaman baru harus mencantumkan tanggal dan nomor draf, dengan tulisan baru ditandai dengan tanda bintang. Setelah naskah difinalisasi dan disetujui untuk diproduksi, koordinator naskah mendistribusikan naskah kepada staf internal serta sutradara casting dan sutradara suara, jika ada, yang bertanggung jawab untuk mengirimkan semua materi kepada para aktor dan teknisi rekaman. Koordinator naskah memfasilitasi distribusi naskah. Ia dengan cermat memantau dan melacak nomor kode khusus produksi untuk tujuan kerahasiaan dan mencegah penyalinan tanpa izin.

Ketika ada perubahan yang dilakukan selama produksi dan/atau sesi rekaman, koordinator naskah memperbarui naskah dan mendistribusikan semua revisi kepada orang yang tepat. Koordinator naskah bekerja sama dengan tim editorial untuk memastikan bahwa naskah mencerminkan potongan editorial terbaru dari sebuah proyek, melacak potensi kalimat-kalimat penyemangat untuk arsip. Ia juga menyimpan catatan semua versi naskah untuk tujuan referensi dan pengarsipan sehingga para eksekutif dan/atau produser dapat merujuk materi kapan saja. Dalam banyak kasus, koordinator naskah membantu dalam persiapan materi untuk sesi casting dan pemformatan ulang naskah untuk sesi rekaman.

Hal yang sangat penting dalam posisi ini adalah mengawasi dengan cermat kalimat-kalimat penyemangat yang akan diambil untuk berbagai alasan, mulai dari masalah izin hukum hingga penulisan baru untuk sebuah adegan atau kebutuhan untuk penampilan yang lebih baik. Koordinator naskah bekerja sama erat dengan sutradara casting dan mungkin diminta untuk menghadiri sesi rekaman guna membantu produser dan teknisi rekaman dengan mencatat pengambilan gambar yang disukai atau "lingkaran" dan informasi terkait lainnya. Setelah sebuah proyek selesai diproduksi dan diserahkan, koordinator naskah bertanggung jawab untuk menyiapkan naskah yang telah ditayangkan (untuk televisi) atau naskah yang

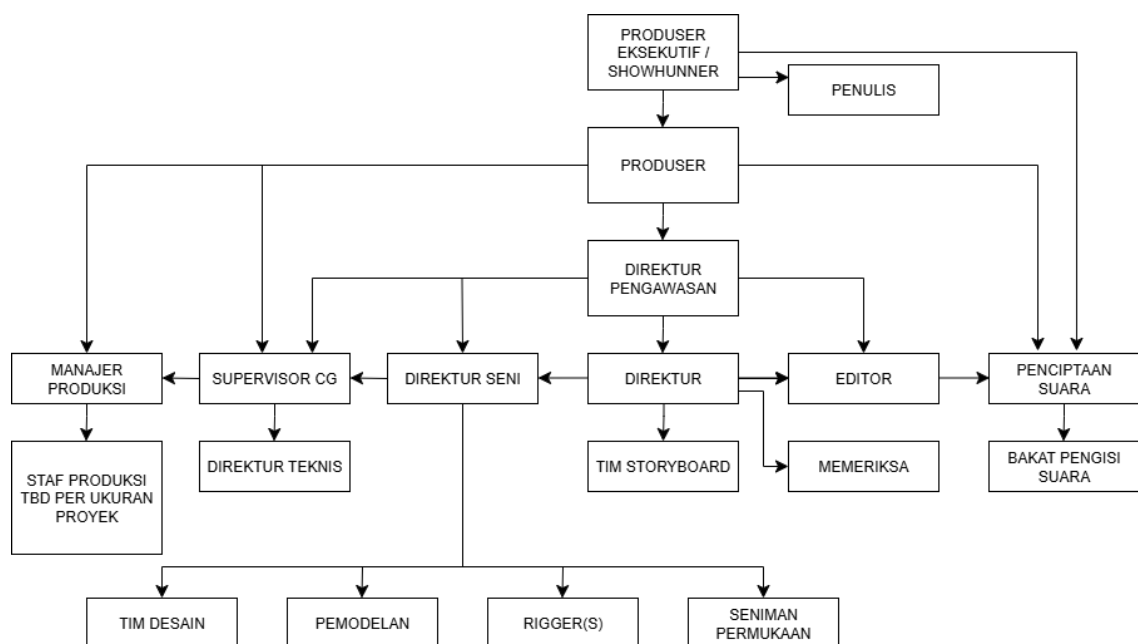


telah diserahkan (untuk proyek film). Pada acara yang tidak memiliki koordinator naskah, manajer produksi biasanya bertanggung jawab atas tugas-tugas ini.

Asisten Produksi (PA)

Tugas PA adalah mendukung berbagai anggota tim produksi, termasuk produser, sutradara, koordinator, atau APM/PDM, dan para artis. Meskipun merupakan peran tingkat pemula, peran ini sangat penting. Ia harus memastikan bahwa semua materi, termasuk aset dan berkas, diberi label dengan benar, diedarkan untuk ditinjau dan disetujui, diteruskan ke departemen yang sesuai, dan dicadangkan untuk keamanan.

Jika sebuah produksi menciptakan materi fisik, tugas PA meliputi pelabelan, penempelan karya seni, penyalinan, dan pengarsipan salinan cetak. Ia juga bertanggung jawab untuk membantu koordinator atau APM/PDM dalam melacak status karya seni dan asetnya. Mereka juga dapat membuat dan melacak catatan dari sesi peninjauan. Setelah proyek hampir selesai, PA membantu anggota tim produksi lainnya dalam mengarsipkan materi. Penanganan catatan dan karya seni yang cermat dan teliti merupakan persyaratan bagi PA di semua tahap produksi.



Gambar 7.3 Contoh bagan organisasi kru untuk produksi seri CG.

Selain berfokus pada karya seni, PA menangani tugas-tugas lain yang mungkin memerlukan dukungan administratif. Jika seniman membutuhkan materi referensi seperti buku atau gambar dari pengambilan gambar lain untuk referensi, PA bertanggung jawab untuk menemukannya. Ketika karya seni baru dibuat atau desain direvisi, PA memastikan bahwa semua seniman yang bersangkutan memiliki informasi terkini dan dapat mengakses materi tersebut. Mereka memeriksa ketersediaan semua perlengkapan, mulai dari materi yang dibutuhkan seniman hingga peralatan kantor dan dapur, dan memesannya kembali sesuai



kebutuhan. Mereka sering diminta membawa makanan untuk rapat departemen atau untuk kru yang bekerja lembur.

Meskipun beberapa tugas mungkin tampak kecil, PA memiliki kesempatan untuk menangani banyak aspek produksi, memberinya pengalaman belajar unik yang merupakan pelatihan yang sangat baik bagi calon produser.

7.4 SUBKONTRAKTOR

Menggunakan subkontraktor merupakan praktik yang sangat umum dalam industri animasi. Subkontrak dapat dilakukan dalam semua format. Mayoritas subkontrak dilakukan pada proyek serial di mana seluruh bagian produksi dikirim ke studio eksternal, termasuk seluruh langkah praproduksi. Oleh karena itu, banyak film layar lebar juga disubkontrakkan berdasarkan kebutuhan bakat, estetika, dan anggaran suatu proyek.

Produser menggunakan subkontraktor karena berbagai alasan, yang utama adalah subkontraktor cenderung lebih hemat biaya karena tarif tenaga kerja dan/atau insentif pajak. Dari sudut pandang penganggaran, mungkin lebih efisien bagi produser untuk menyewa tim eksternal daripada menanggung semua biaya overhead yang terkait dengan kru produksi penuh. Kurangnya bakat yang tersedia merupakan alasan lain untuk mensubkontrakkan sebuah pertunjukan. Bisa jadi karena ada kru tertentu yang paling sesuai dengan arahan visual proyek. Terakhir, subkontraktor dapat membantu memenuhi jadwal. Jika sebuah proyek tertunda, subkontraktor mungkin dapat membantu mengembalikan pertunjukan ke jalurnya dengan menyediakan sementara sumber daya yang dibutuhkan produksi.

Mengidentifikasi dan Memilih Subkontraktor

Pencarian studio subkontraktor harus dimulai sedini mungkin. Rumah produksi yang melakukan pekerjaan subkontrak berlokasi di seluruh dunia di Kanada, Afrika, Asia, Australia, Eropa, Timur Tengah, Timur Jauh, dan Amerika. Menemukan studio yang tepat untuk sebuah proyek biasanya dimulai dengan mengidentifikasi konten yang secara visual mirip dengan proyek yang akan diproduksi, karena hal ini akan membantu mempersempit pilihan studio yang akan didekati. Sumber daya seperti LinkedIn dan Glassdoor dapat memberikan wawasan berharga tentang sejarah, kapasitas, ukuran, dan budaya studio. Tempat yang baik untuk mengevaluasi kualitas animasi adalah dengan mengunjungi situs web studio yang menampilkan profil pengalaman kerja mereka.

Saat memilih subkontraktor, produser harus menguji kemampuan casting-nya. Reel demo biasanya menjadi langkah awal. Meskipun tidak selalu jelas jenis materi praproduksi apa yang diberikan studio oleh klien sebelumnya, reel ini dapat menjadi indikasi yang baik tentang kemampuan studio, karena hanya menampilkan karya terbaik mereka. Dalam beberapa kasus, pemutaran pribadi karya subkontrak mungkin menjadi pilihan karena karya tersebut merupakan hak milik dan/atau belum ditayangkan/dirilis. Perhatikan jika sebuah studio membagikan materi rahasia klien lain, mereka mungkin akan melakukan hal yang sama dengan milik Anda, yang perlu diingat untuk hubungan di masa mendatang.



Setelah menyelesaikan daftar studio yang paling sesuai dengan kualitas produksi dan bahasa visual proyek, langkah selanjutnya adalah meminta penawaran. Untuk melakukan ini secara efektif, setiap perusahaan harus diberikan daftar asumsi utama yang dapat dijadikan dasar penganggaran. Dengan cara ini, perbandingan yang "apple-to-apple" dapat dilakukan jika beberapa studio diminta untuk mengajukan penawaran. Dalam beberapa kasus, produser mungkin melakukan "audisi" terhadap studio sebelum membuat keputusan akhir. Meminta studio untuk menganimasikan satu atau dua shot bukanlah hal yang aneh, terutama jika studio tersebut disewa untuk proyek yang besar.

Pendekatan ini memungkinkan produser untuk membandingkan/merasakan secara langsung kualitas kerja, gaya visual, dan keterampilan komunikasi studio, yang semuanya membantu dalam pengambilan keputusan yang paling tepat. Saat melakukan ini, perlu diingat bahwa dalam pengujian, subkontraktor biasanya menguji bakat terbaik mereka untuk mengamankan pekerjaan, dan bakat ini mungkin bukan representasi sebenarnya dari kemampuan umum studio.

Saat memilih studio, produser harus sangat yakin bahwa studio tersebut memiliki kapasitas untuk menangani pekerjaan, baik dari segi kuantitatif maupun kualitatif, dengan mempertimbangkan jangka waktu dan tingkat kualitas yang diharapkan. Bukan hal yang aneh bagi pemilik studio untuk menjadi terlalu ambisius dan memesan terlalu banyak. Ketika ini terjadi, subkontraktor mungkin akan mengirimkan karya Anda ke studio lain, yang pada gilirannya akan menyerahkannya kepada subkontraktor lain lagi. Setiap kali proyek Anda dialihkan, anggaran awal akan dikerahkan dan umumnya tidak lagi dialokasikan untuk kualitas pertunjukan Anda.

Karena itu, saat membuat kesepakatan, memasukkan baris yang mewajibkan studio utama untuk menyetujui setiap subkontrak dapat membantu meminimalkan risiko karya tersebut dikirim ke studio yang kualitasnya di bawah standar. Pendekatan lain untuk memfasilitasi kolaborasi yang sukses adalah dengan melibatkan studio subkontraktor dalam pembuatan karya seni praproduksi: dengan demikian, studio memiliki kepentingan yang lebih besar dalam proyek tersebut dan ingin mempertahankan kendalinya atas kualitas produk akhir. Dalam kasus tertentu, subkontraktor mungkin tidak memiliki kapasitas atau kapabilitas untuk menangani setiap tahap produksi secara internal.

Agar dapat menyediakan layanan penuh, mereka mungkin perlu mengalihdayakan pekerjaan tersebut ke studio lain yang memiliki hubungan kerja sama dengan mereka. Dalam situasi ini, subkontraktor harus mengklarifikasi sejak awal tahap produksi apa yang akan dikirimkan dan studio mana yang akan menyelesaikan pekerjaan tersebut. Produser, sutradara, dan supervisor CG (jika ada) disarankan untuk mengunjungi semua fasilitas yang mengerjakan acara tersebut untuk memastikan bahwa mereka memiliki latar belakang, alur kerja yang kompatibel, dan pengalaman untuk menangani pekerjaan tersebut.

Selain itu, informasi ini harus dicantumkan dalam kontrak agar perusahaan subkontraktor yang disewa bertanggung jawab penuh atas produksi dan pengiriman acara tepat waktu. Tergantung pada proyek, kebutuhan spesifiknya, dan pengaturan studio



subkontrak, mungkin terdapat banyak struktur produksi yang berbeda. Pada proyek seri di mana tenggat waktu produksi sangat ketat, mungkin perlu untuk membagi proyek di antara dua atau tiga studio sub-kontrak. Skenario ini memungkinkan selama jalur produksi kompatibel. Episode dikirim ke berbagai studio yang berbeda sehingga studio utama yang menjalankan proyek tercakup jika salah satu studio sub-kontrak tidak dapat memenuhi tenggat waktunya.

Ada hasil potensial positif dan negatif dari pengambilan keputusan ini. Di sisi positif, penundaan jadwal seharusnya tidak menjadi masalah karena kapasitas sub-kontraktor secara teoritis tidak akan terlalu banyak digunakan. Selain itu, jika ada peluang untuk pekerjaan di masa mendatang, tim yang telah disewa untuk menganimasikan hanya sebagian dari proyek kali ini dapat bekerja ekstra keras untuk mengesankan produser dengan harapan mendapatkan semua pertunjukan berikutnya. Di sisi negatif, tantangan yang mungkin terjadi adalah kontrol kualitas. Jika tidak dikelola dengan hati-hati, mungkin ada inkonsistensi kualitas animasi antar studio. Dalam hal ini, produser bertanggung jawab untuk memastikan materi dan informasi sebanyak mungkin dibagikan di antara kelompok-kelompok.

Untuk membantu mencegah skenario ini, idealnya sutradara, supervisor CG, dan/atau supervisor luar negeri mengunjungi semua studio sub-kontrak secara berkala untuk memeriksa kemajuan mereka dan memberikan masukan. Atau lebih baik lagi, jika anggaran memungkinkan, pimpinan dari setiap tim dapat saling mengunjungi dan berbagi informasi secara langsung. Dalam semua kasus, untuk memfasilitasi komunikasi optimal mengenai standar animasi yang diharapkan, pengambilan gambar utama harus dikirim kembali dalam berbagai tahap produksi untuk ditinjau dan diberikan masukan.

Menetapkan langkah-langkah mana yang perlu ditinjau lebih lanjut sebelum produksi dimulai sangatlah penting. Misalnya, pada serial CG, tinjauan tata letak untuk semua pengambilan gambar sebelum animasi dimulai merupakan hal yang umum. Terakhir, isu penting yang perlu dipertimbangkan adalah kepekaan budaya terhadap materi tertentu saat memilih studio. Dalam kebanyakan kasus, hal ini tidak menjadi masalah, terutama dalam hal program anak-anak. Hal ini bisa menjadi masalah dalam proyek yang berorientasi dewasa, terutama jika studio yang disubkontrakkan berada dalam budaya yang kurang terbuka tentang ketelanjangan atau bahasa kotor, misalnya. Interpretasi budaya terhadap pemilihan waktu komedi dan akting dramatis juga bisa sangat beragam, sehingga cukup sulit untuk menyampaikan detail-detail pertunjukan yang diperlukan untuk sebuah proyek dengan tepat.

Menegosiasikan Kesepakatan

Setelah subkontraktor dipilih, langkah selanjutnya adalah menegosiasikan kesepakatan. Eksekutif produksi studio atau produser bekerja sama dengan kantor urusan bisnis untuk membuat kontrak. Di studio yang lebih besar, eksekutif produksi mungkin bertanggung jawab untuk mengelola kesepakatan di luar negeri. Dengan menangani perjanjian kontrak untuk studio utama secara keseluruhan, para eksekutif ini seringkali dapat memperoleh kesepakatan yang lebih baik dengan bernegosiasi "secara massal".



Di studio independen yang memiliki infrastruktur lebih sedikit dan jumlah proyek lebih sedikit, produser biasanya menangani negosiasi yang sebenarnya tetapi tetap melibatkan urusan bisnis atau hukum, karena kelompok tersebut akan bertanggung jawab untuk menyiapkan kontrak dan menangani masalah litigasi jika muncul.

Saat bernegosiasi, produser perlu menetapkan hal-hal berikut:

1. **Cakupan tanggung jawab subkontraktor.** Area ini mencakup elemen-elemen yang akan menjadi tanggung jawab mereka untuk diproduksi, serta format pengirimannya.
2. **Cakupan tanggung jawab produser.** Area ini mencakup karya seni dan berbagai materi yang diharapkan disediakan oleh produser dan studio domestik (hal-hal tersebut akan dibahas nanti di bab ini).
3. **Jadwal.** Jadwal harus menguraikan tahapan peninjauan serta proyeksi pengiriman (tanggal dan menit/rekaman) dari produser ke subkontraktor, serta proyeksi tanggal pengiriman dari subkontraktor ke produser. Liburan domestik dan luar negeri harus diperhitungkan dalam jadwal. Bila memungkinkan, sebaiknya produser memasukkan waktu tambahan ke dalam jadwal untuk mengantisipasi perubahan atau perbaikan mendadak yang tidak terduga.
4. **Biaya untuk pekerjaan dasar.** Produser umumnya menegosiasikan kesepakatan berdasarkan menit/kompleksitas berdasarkan pekerjaan yang dialihdayakan.
5. **Biaya untuk perubahan/biaya untuk pengambilan ulang kreatif.** Biaya ini terjadi ketika sutradara ingin menyimpang dari paket/permintaan asli yang diberikan kepada subkontraktor (untuk informasi lebih lanjut, lihat bagian “Menerima Materi dari Subkontraktor” nanti di bab ini).
6. **Nilai tukar.** Karena nilai tukar dapat berfluktuasi selama produksi, akan sangat membantu jika nilai tukar ditetapkan atau di kisaran tertentu, dan/atau studio diwajibkan untuk melakukan lindung nilai mata uang untuk melindungi diri mereka sendiri dan pertunjukan.
7. **Jadwal pembayaran.** Ada banyak cara untuk menyusun jadwal ini, seperti 50% pada saat dimulainya produksi, 25% pada saat animasi selesai, dan 25% pada saat pengiriman akhir. Jadwal ini dapat didasarkan pada jumlah menit produksi, alih-alih berdasarkan tahapan penyelesaian.
8. **Bonus.** Menegosiasikan bonus untuk penyelesaian tepat waktu selalu merupakan cara yang baik untuk memotivasi pengiriman yang cepat.
9. **Ekspektasi kualitatif.** Merujuk pada proyek dengan nilai produksi yang serupa dalam hal kualitas animasi, tekstur, dan pencahayaan, misalnya, adalah salah satu cara untuk memastikan bahwa standar kualitas produksi dipahami sejak awal. Penting untuk memperjelas ekspektasi produksi agar ketika pengambilan ulang ditarik kembali, tim subkontrak juga menganggapnya perlu.
10. **Bakat.** Akan sangat membantu jika tingkat bakat yang disepakati dituangkan secara tertulis, dan jika memungkinkan, untuk menentukan artis kunci yang akan ditugaskan untuk proyek tersebut.



11. **Teknologi.** Sistem harus kompatibel. Jika ada pembelian perangkat keras atau perangkat lunak yang diperlukan untuk proyek tersebut, perlu ditentukan bagaimana biayanya akan ditanggung. Penting juga untuk membahas biaya yang terkait dengan penelitian dan pengembangan, bila diperlukan.
12. **Harapan teknis.** Berikan spesifikasi terperinci yang jelas untuk semua aspek proyek yang harus disampaikan kepada produser, termasuk format berkas, konvensi penamaan, dan sebagainya.
13. **Komunikasi dan pengambilan keputusan.** Pilih individu kunci di setiap studio sebagai titik komunikasi dan jelaskan siapa yang memiliki wewenang pengambilan keputusan atas siapa.
14. **Tahap persetujuan.** Tentukan terlebih dahulu pada tahap mana elemen akan ditinjau oleh produser, sutradara, dan/atau eksekutif untuk mendapatkan komentar sebelum dianggap final. Tentukan format penyampaian proyek untuk persetujuan ini.
15. **Laporan produksi dan sistem pelacakan.** Tetapkan kapan dan kepada siapa laporan produksi harus dikirim. Lebih baik lagi, bagikan drive agar semua pelacakan dan pelaporan "langsung".
16. **Terminologi.** Pastikan semua pihak memiliki pemahaman yang sama tentang terminologi yang digunakan untuk berbagai kategori pekerjaan. Misalnya, jabatan tertentu mungkin tidak memiliki arti yang sama untuk studio domestik seperti untuk studio subkontrak.
17. **Perjalanan.** Klarifikasi siapa yang akan bertanggung jawab atas biaya perjalanan subkontraktor, jika berlaku.
18. **Pengiriman konten.** Tetapkan ekspektasi standar tentang bagaimana materi dikirimkan secara digital dari studio domestik dan sebaliknya.
19. **Urutan judul.** Jika urutan judul ditangani oleh subkontraktor, biaya dan informasi lain yang berlaku dan spesifik untuk pekerjaan ini harus dijabarkan.
20. **Elemen CG.** Jika terdapat aset CG yang akan diproduksi oleh subkontraktor misalnya, model 3D atau efek digital seperti hujan jumlah dan/atau deskripsi detail elemen-elemen spesifik harus dicantumkan.
21. **Kredit.** Perjelas bagaimana kredit akan ditangani dan diberikan. Pada proyek seri dengan waktu dan ruang kredit terbatas, biasanya kredit diberikan kepada studio dan artis kunci atau supervisor departemen. Pada jenis proyek lain, biasanya semua anggota kru subkontrak diberikan kredit.
22. **Kriteria kinerja.** Saat membuat kesepakatan dengan subkontraktor, penting bagi produser untuk menyertakan opsi untuk membatalkan kontrak jika subkontraktor tidak memenuhi standar yang diharapkan. Atau, bonus dapat dimasukkan dalam kontrak sebagai cara untuk menjaga kualitas dan pengiriman tepat waktu.

Supervisor Luar Negeri

Jika anggaran memungkinkan, memiliki supervisor yang berbasis di subkontraktor dan berfungsi sebagai penghubung antara studio utama dan studio subkontraktor dapat sangat



membantu. Seringkali bekerja melalui penerjemah, tugas supervisor luar negeri adalah pengendalian kualitas. Ia bertanggung jawab atas produksi proyek pada tingkat yang diharapkan oleh studio kontraktor. Jika supervisor menentukan adanya masalah dengan proyek atau potensi keterlambatan jadwal, tugasnya adalah secara proaktif memberi tahu produser dan sutradara sesegera mungkin.

Jika perwakilan tersebut berada di lokasi demi kepentingan terbaik proyek, ada kualifikasi tertentu yang diperlukan untuk peran tersebut. Pertama dan terpenting, supervisor ini harus memiliki keterampilan interpersonal yang kuat. Ia harus dapat bekerja dalam tim dan, yang terpenting, memiliki kesadaran budaya. Supervisor luar negeri harus menjadi komunikator yang baik. Mereka harus menjawab berbagai pertanyaan tentang berbagai topik, mulai dari topik kreatif dan teknis hingga budaya. Misalnya, seorang supervisor dapat menghidupkan komedi dalam proyek dengan menjelaskan mengapa hal itu dianggap lucu dan menampilkan bagian-bagiannya untuk kru, mengingat komedi sangat berbasis budaya dan dapat disalahpahami atau disalahartikan.

Supervisor bertanggung jawab untuk tetap berkomunikasi secara konstan dengan direktur proyek, terutama dalam hal membuat keputusan kreatif. Bertindak sebagai mata dan telinga jarak jauh sutradara, supervisor perlu mendiskusikan semua keputusan kreatif dengan sutradara, terutama jika supervisor tidak yakin bagaimana sutradara akan menangani pertanyaan. Sangat penting bagi supervisor luar negeri untuk menyadari bahwa setiap saat, ia memainkan peran sebagai fasilitator, dan oleh karena itu, tidak boleh secara independen membuat keputusan kreatif yang mengarahkan studio subkontrak menjauh dari visi sutradara. Jika ini terjadi, maka ketika karya tersebut akhirnya dilihat oleh sutradara, pengambilan ulang dapat dilakukan, yang sepenuhnya bertentangan dengan instruksi supervisor.

Pengambilan ulang semacam itu mengirimkan pesan yang membingungkan dan membingungkan kepada kru subkontrak dan pada akhirnya melemahkan peran supervisor. Mengingat keputusan ini dibuat oleh perwakilan sutradara, studio subkontrak berhak mengenakan biaya untuk pengambilan ulang.

Produser biasanya menanggung biaya perumahan, transportasi kelas bisnis, gaji yang kompetitif, dan tunjangan harian untuk supervisor ini. Mengingat investasi ini bisa sangat besar, penting untuk mempekerjakan orang yang kompeten untuk menangani berbagai macam tanggung jawab yang terkait dengan peran ini. Seringkali, personel dan talenta di studio subkontrak sangat berkualifikasi dan terbiasa bekerja langsung dengan studio lokal. Kecuali jika ini adalah studio yang baru pertama kali berdiri atau proyek yang sangat khusus, mungkin tidak sepadan untuk mengeluarkan dana untuk posisi ini karena hanya sedikit yang memiliki semua kualifikasi yang diperlukan.

Paket/Pengiriman Materi

Materi yang jelas, ringkas, dan kreatif yang diberikan oleh produser dan sutradara kepada studio yang disewa sangat penting bagi keberhasilan kemitraan. Kecuali beberapa studio yang jarang, jika karya seni yang dikirim tidak solid, studio utama akan menerima materi yang sama lemahnya, bahkan mungkin lebih lemah lagi. Demikian pula, jika paket praproduksi



terorganisir, terperinci, dan berisi semua elemen yang diperlukan, kemungkinan besar kualitas rekaman animasi yang dihasilkan akan mencerminkan materi yang dikirim. Oleh karena itu, penting untuk memiliki pemeriksa kontinuitas yang memeriksa semua elemen untuk memastikan semuanya konsisten, kohesif, dan mudah dipahami. Meskipun sutradara menyetujui semua item yang dikirim, akan lebih baik jika ada pemeriksa sebagai orang kedua yang meninjau semua materi untuk menemukan kemungkinan masalah yang dapat menghambat produksi. Seringkali, produser dan sutradara mungkin melewatkan elemen-elemen penting yang seharusnya dibagikan dengan subkontraktor karena mereka sendiri sudah sangat familiar dengan acara tersebut dan mungkin menganggap remeh elemen-elemen tersebut. Idealnya, menyiapkan drive bersama atau sistem pelacakan memungkinkan direktur dan/atau pimpinan departemen untuk mengawasi bagaimana pengambilan gambar disatukan dan jika penyesuaian diperlukan untuk menemukan perbaikan sedini mungkin. Bergantung pada materi yang akan diproduksi oleh subkontraktor, produser harus menyediakan beberapa atau semua elemen berikut:

- Naskah
- Papan cerita/gulungan cerita/gulungan pra-visualisasi (tergantung metodologi)
- Panduan gaya visual dan/atau paket model
- Diagram alir metodologi yang menguraikan siapa yang menangani fase proses apa
- Referensi warna/tekstur
- Tombol tata letak (hitam putih) atau bidikan pra-visualisasi
- Tombol latar belakang (lukisan berwarna)
- Model warna
- Trek audio dan detail sinkronisasi bibir jika studio menggunakan bahasa yang berbeda
- Materi referensi (tautan, foto, dan buku)
- Video sutradara yang memerankan adegan atau urutan kunci yang mungkin sangat menantang
- Lembar rute (ringkasan setiap bidikan, durasinya, gerakan kamera yang berlaku, bidikan efek, dan informasi perlakuan warna/tekstur beserta nama staf yang mengawasi pekerjaan)

Membangun sistem yang andal dan Cara anti-pembajakan untuk mengirimkan materi praproduksi dan menerima animasi yang telah selesai adalah wajib.

Membagikan Proyek

Jika anggaran memungkinkan, idealnya sebanyak mungkin orang bertemu dengan studio subkontrak untuk memulai pertunjukan. Ini termasuk sutradara proyek, produser, supervisor efek visual dan/atau supervisor CG (jika ada), dan/atau personel artistik utama seperti direktur seni. Ini juga dapat berfungsi sebagai waktu untuk memperkenalkan supervisor luar negeri, jika ada yang telah dipekerjakan untuk proyek tersebut. Pertemuan pembagian tugas adalah kesempatan bagi semua personel utama subkontraktor untuk bertanya.



Tergantung pada ruang lingkup produksi, pertemuan ini dapat berlangsung singkat, hanya satu hari atau hingga seminggu. Jika sutradara tidak dapat bepergian, ia dapat memberikan instruksi melalui konferensi video. Pendekatan lain adalah dengan mengundang anggota tim utama ke studio klien, agar lebih banyak anggota tim front-end dapat terlibat dalam pembagian tugas. Dalam produksi serial, jika ada supervisor studio yang direkrut, ia akan bertanggung jawab untuk mengadakan sesi handout setiap kali episode baru diterima. Jika tidak, biasanya ditangani melalui sesi handout melalui sistem konferensi video.

Memantau Kemajuan Produksi

Setelah produksi dimulai, membangun sistem laporan mingguan berdasarkan per aset, per episode, atau kuota detik/shot sangat penting. Panggilan telepon atau konferensi video mingguan atau dua mingguan juga penting. Terkadang komunikasi ditangani melalui penerjemah, hal ini dapat menjadi tantangan, karena beberapa informasi dapat tertukar atau hilang di tengah proses, sehingga menindaklanjuti dengan catatan tertulis dan langkah-langkah konfirmasi sangatlah penting. Meskipun komunikasi melalui email sangat membantu, kunjungan studio selama produksi sangat bermanfaat, karena lebih banyak informasi yang diperoleh dari kunjungan langsung. Pertanyaan kreatif atau teknis yang mungkin sulit diutarakan melalui telepon atau tertulis dapat diselesaikan jauh lebih cepat secara langsung.

Menerima Materi dari Subkontraktor

Setelah konten seperti aset atau berkas animasi dikirimkan oleh subkontraktor, anggota tim yang bersangkutan harus meninjau materi yang dikirimkan untuk mendapatkan catatan, pengambilan ulang, dan/atau persetujuan. Ada dua jenis pengambilan ulang: teknis dan kreatif. Pengambilan ulang teknis adalah kesalahan yang menjadi tanggung jawab subkontraktor dan harus diperbaiki tanpa biaya kepada produser, misalnya, model rusak atau arahan yang diberikan oleh produser tidak diikuti.

Pengambilan ulang kreatif adalah perubahan yang diminta oleh produser atau sutradara yang tidak sesuai dengan materi yang sebelumnya dikirimkan dan diselesaikan oleh subkontraktor. Dalam hal ini, biaya untuk perubahan harus ditanggung oleh produser. Misalnya, studio utama mungkin meminta karakter untuk berjalan, tetapi setelah menonton animasi, sutradara memutuskan bahwa ia lebih suka melihat karakter tersebut melompat, sehingga diperlukan animasi baru.

Sebelum memberikan lampu hijau untuk perubahan kreatif, kontraktor harus mengirimkan faktur untuk disetujui. Salah satu pendekatan untuk meminta pengambilan ulang adalah dengan menyusun layar terpisah di mana animatik yang dikirim dan animasi yang dikembalikan dapat dilihat berdampingan. Metode ini memfasilitasi evaluasi yang adil tentang perbaikan yang mungkin diperlukan karena masalah kontinuitas yang tidak terdeteksi pada tahap animatik (seperti pakaian yang salah pada model karakter) atau kesalahan dari pihak studio subkontraktor.

Setelah materi dilihat, daftar pengambilan ulang dikirimkan kepada subkontraktor. Daftar tersebut harus akurat dan ringkas, terutama jika mungkin memerlukan penerjemahan. Bila memungkinkan, sebaiknya sertakan ilustrasi dengan catatan pengambilan ulang untuk



membantu memperjelas permintaan sehingga tidak ada ruang untuk kebingungan atau kesalahpahaman, sehingga menciptakan skenario terbaik untuk mendapatkan kembali adegan yang sempurna. Sebuah aset atau shot dapat melalui beberapa fase pengambilan ulang/catatan hingga disetujui. Merupakan kebiasaan untuk menyertakan informasi tentang apakah pengambilan ulang tersebut dianggap kreatif atau teknis.

Selama proses pengambilan ulang, produser perlu memastikan bahwa revisi dilacak secara metodis. Terkadang, perbaikan pada sebuah proyek mungkin hanya 10%, atau mungkin mencapai 100%. Pada sebagian besar serial, akan ada beberapa episode yang melewati tahap ini secara bersamaan. Menjaga semuanya tetap teratur agar setiap pengambilan gambar akhir yang ditempatkan di acara tersebut disetujui bisa menjadi tantangan. Untuk itu, manajer produksi dan editor biasanya melacak pengambilan ulang dengan cermat. Sistem pelacakan bersama atau lembar kerja memungkinkan semua anggota tim untuk memiliki akses langsung ke pekerjaan yang sedang berlangsung dan tanggal jatuh tempo yang akan memudahkan produser untuk memenuhi tanggal pengiriman pascaproduksi dengan sukses.

Harapkan yang Tak Terduga

Material bisa hilang, supervisor bisa mengundurkan diri, studio bisa terbakar, dan pemerintah bisa digulingkan ada banyak cara di mana proyek subkontrak dapat terpengaruh oleh insiden di luar kendali produser. Bersiaplah menghadapi perubahan yang cepat dan mendadak, berbekal rencana cadangan dan pengetahuan bahwa Anda telah memilih tim produksi yang handal, yang mampu mengantisipasi, menganalisis, menyusun strategi, dan menemukan jalan keluar dari situasi sulit apa pun. Produser berpengalaman selalu memiliki rencana cadangan yang matang karena tahu bahwa memproduksi acara tidak akan pernah sama lagi, dan itulah kesenangan, kegembiraan, dan alasan kami melakukannya!



BAB 8

PRAPRODUKSI

8.1 PERAN PRODUSER SELAMA FASE PRAPRODUKSI

Sebagai seorang produser, jika Anda telah mencapai tahap praproduksi, Anda patut berbangga diri. Mendapatkan lampu hijau untuk sebuah proyek merupakan pencapaian yang luar biasa. Dengan dana yang tersedia untuk meluncurkan proyek secara resmi, Anda telah berhasil melewati beberapa rintangan terberat. Di sinilah keseruan dimulai!

Memiliki sumber daya yang tinggi serta ahli logistik yang handal merupakan aset penting bagi produser. Elemen-elemen yang menjadi fondasi produksi dirakit pada fase ini. Konfigurasi ini dapat sangat berbeda dari satu proyek ke proyek lainnya karena variasi yang luas dalam alur kerja dan kemampuan perangkat lunak. Kelancaran produksi bergantung pada bagaimana produser mendapatkan bahan-bahan utama pada tahap ini.

Berikut adalah daftar hal-hal yang diperlukan untuk memulai praproduksi:

- Naskah siap produksi
- Buku panduan serial (dan setidaknya tiga naskah final untuk satu serial)
- Karya seni konseptual
- Daftar asumsi
- Anggaran dan jadwal yang disetujui
- Rencana kru
- Pengaturan alur kerja dan rencana alur kerja produksi
- Manajemen aset dan sistem pelacakan

Saat fase pengembangan berakhir, sambil menunggu skala proyek, produser lini atau manajer produksi, di bawah arahan produser dan dengan masukan dari sutradara, menyusun jadwal induk menggunakan naskah siap produksi dan karya seni konseptual. Dengan memecah semua tugas yang perlu diselesaikan menjadi "jadwal mikro" departemen yang terperinci, tim manajemen, bekerja sama dengan direktur dan/atau supervisor departemen, mulai menetapkan tugas dan tenggat waktu, sehingga secara resmi memulai fase praproduksi. Area kerja yang dijadwalkan dengan cara ini pada serial tradisional 2D episodik, misalnya, meliputi desain, papan cerita, pemilihan pemain, sesi rekaman, sesi lagu (jika ada), dan pewarnaan. Jadwal-jadwal ini membantu dalam pelacakan, perencanaan kuota, dan proyeksi lama waktu yang dibutuhkan untuk memproduksi setiap elemen.

Pada titik ini, tugas utama produser adalah merekrut kru dan membentuk tim, menjadwalkan tanggal mulai secara bertahap agar sesuai dengan waktu dan kebutuhan berbagai tujuan produksi yang ingin dicapai. Saat proyek dipersiapkan untuk karyawan baru, produser mulai mendelegasikan tugas kepada staf administrasinya. Baik produser memiliki tim pendukung atau bekerja sendiri pada tahap ini, memprioritaskan tujuan harian sesuai dengan kebutuhan produksi sangatlah penting.



Kesan pertama itu penting. Penting bagi tim manajemen untuk bekerja seperti mesin yang diminyaki dengan baik dalam berkomunikasi dengan anggota kru baru. Sebelum tanggal mulai kerja anggota staf yang baru, sebaiknya kirimkan email "selamat datang" yang berisi petunjuk arah ke kantor, hari/waktu kedatangan, detail parkir, dan nama orang yang harus melapor. Produser atau staf administrasi harus bekerja sama dengan bagian operasi atau manajer kantor untuk memastikan bahwa ruangan, peralatan, perangkat lunak, dan perlengkapan telah disiapkan sepenuhnya sebelum kedatangan karyawan baru.

Akan sangat membantu jika ada sistem yang menginformasikan kepada staf yang ada tentang siapa yang akan mulai bekerja dan kapan. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan saat mempersiapkan kedatangan karyawan baru antara lain pertemuan informal dengan produser dan sutradara. Pertemuan ini berfungsi sebagai kesempatan untuk menyambut karyawan baru dan memberi tahu status serta tujuan proyek. Saat mengorientasikan anggota kru yang lebih senior, penting untuk membahas agenda produksi langsung agar dapat segera mengintegrasikan para pelaku kunci tersebut ke dalam kerangka proyek.

Detail lain yang perlu dipersiapkan untuk karyawan baru meliputi dokumen awal, karya seni perkenalan, selebaran tugas, tur studio, kartu parkir, dan lencana identifikasi studio (jika ada). Menyusun kalender individual untuk seniman yang menggambarkan tujuan jangka panjang (tanggal jatuh tempo), tugas, prioritas, dan semua langkah perantara memungkinkan seniman untuk sepenuhnya memahami cara mengatur waktu secara efisien dan mengatasi hambatan/pertanyaan apa pun secara tepat waktu. Detail-detail kecil ini membuat perbedaan besar bagi individu yang bergabung dengan tim. Sejak awal, seniman harus dilatih tentang cara mengakses semua materi yang relevan seperti versi terbaru naskah dan karya seni.

Sebelum produksi berjalan terlalu jauh, produser dan sutradara mengadakan rapat awal untuk seluruh kru. Tujuan rapat ini adalah untuk mengomunikasikan tujuan kreatif dan produksi proyek. Pertemuan ini merupakan kesempatan yang baik untuk memanfaatkan antusiasme semua orang dan memulai pertunjukan dengan langkah yang tepat, dengan mempertimbangkan waktu dan tenggat waktu yang tepat. Produser dan sutradara memberi tahu semua orang tentang harapan mereka dan bagaimana mereka bermaksud mencapai tujuan tersebut. Kru juga mendapat kesempatan untuk bertanya. Tergantung pada jumlah dan waktu kru datang, beberapa rapat kick-off mungkin diperlukan.

Rapat kru umum harus terus dilakukan selama praproduksi agar semua orang tetap mendapatkan informasi dan mengikuti perkembangan proyek. Menjaga antusiasme tim adalah kuncinya, terutama ketika beban kerja meningkat seiring dengan adanya revisi. Jika artis bekerja jarak jauh, komunikasi yang konsisten melalui layanan yang memfasilitasi obrolan grup sangat penting agar staf tetap mendapatkan informasi terkini. Beberapa proyek mungkin mempertimbangkan untuk merekam rapat produksi dan mengunggah versinya secara daring, sehingga semua anggota dapat mengetahui berita terbaru proyek serta tujuan jangka pendek dan jangka panjang.

Selain memastikan semua anggota kru berorientasi dengan baik dan memulai dengan baik, produser juga berperan selama praproduksi untuk memfasilitasi masukan pembeli



tentang berbagai elemen yang diproduksi sebelum aset-aset ini terlalu jauh dalam proses dan menjadi mahal untuk diubah. Titik pemeriksaan kreatif, atau tinjauan dan persetujuan, oleh karena itu, harus sudah ditetapkan agar umpan balik ini dapat diterima. Pembeli biasanya memberikan masukan mengenai elemen-elemen berikut:

- Pemilihan dan perekaman suara
- Desain karakter utama dan lokasi
- Gulungan cerita/animatik (pada dasarnya potongan kasar film) dan pra-visualisasi (pra-visualisasi)
- Model yang di-rig dan perlakuan warna/tekstur
- Lingkungan (termasuk pencahayaan dan efek jika ada)
- Uji animasi
- Uji efek (jika ada)

Melibatkan pembeli dalam semua fase ini memungkinkan produksi untuk melakukan koreksi arah secara efisien. Jika ada catatan, produser harus memprioritaskan penanganan masalah pembeli dan mendapatkan persetujuannya sebelum melanjutkan. Ketika revisi tidak ditangani sesuai permintaan pembeli, hubungan yang sangat penting ini akan terancam dengan konsekuensi yang berpotensi merugikan. Oleh karena itu, sangat penting untuk menetapkan strategi loop-back atau tindak lanjut yang jelas guna memastikan pembeli puas dengan arah proyek.

Selama praproduksi film, produser juga harus mulai membangun hubungan antara proyek dan berbagai kelompok pendukung. Jika departemen-departemen ini (publisitas, periklanan, pemasaran, promosi, produk konsumen, dll.) tidak mendukung acara tersebut, tingkat keberhasilannya setelah dirilis mungkin terbatas (lihat Gambar 12.1, Jadwal Pembuatan Waralaba Umum). Menciptakan branding dan kampanye media sosial yang tepat merupakan komponen krusial yang perlu dipertimbangkan sedini mungkin. Produser harus bertemu dengan kelompok pendukung di awal proses produksi dan selanjutnya secara berkelanjutan. Tujuan pertemuan ini adalah untuk membuat mereka bersemangat dan berinvestasi pada properti tersebut.

Memberikan mereka informasi terbaru tentang status cerita, desain karakter dan lokasi, perlakuan warna/tekstur pada karya seni, suara, dan bakat musik, terutama jika melibatkan selebritas ternama, akan sangat membantu. Untuk proyek yang merupakan bagian dari waralaba yang mapan, produser harus siap menerima masukan kreatif mengenai elemen-elemen seperti desain karakter dan pemilihan pengisi suara, sehingga menyediakan waktu yang cukup untuk peninjauan dan respons sangatlah penting. Jika produser merilis film acara, ia harus melakukan presentasi kepada pemberi lisensi dan jaringan bioskop untuk membangkitkan antusiasme dan dukungan bagi proyek tersebut.

8.2 DESAIN DAN ARAHAN SENI

Selain memiliki cerita yang solid, gaya visual proyek merupakan area terpenting yang harus difokuskan oleh produser. Karena setiap elemen dalam proyek animasi perlu dirancang



dan diciptakan oleh seniman sebelum dapat dibangun dan dianimasikan, sangatlah penting untuk mengalokasikan waktu dan dana yang memadai untuk mencari bakat yang ideal. Kekuatan desain dan kepemimpinan kreatif acara tidak hanya membantu menjualnya, tetapi juga menarik seniman lain untuk bergabung dengan tim.

"Tampilan" atau desain sebuah acara diciptakan melalui seni garis, render digital, atau kombinasi berbagai media. Gaya sebuah acara dapat bervariasi dari kartun, realistis, hingga sangat bergaya, atau kombinasi dari berbagai pendekatan. Target audiens proyek juga sangat memengaruhi arahan seni: menarik bagi audiens prasekolah versus menargetkan penonton dewasa di jam tayang utama membutuhkan pendekatan artistik yang sangat berbeda. Tugas desainer produksi dan/atau direktur seni adalah mengikuti panduan sutradara dan memimpin serta mengawasi pengembangan pilihan gaya. Pada beberapa proyek, tidak ada perbedaan yang tegas antara peran desainer produksi dan direktur seni. Pada fitur, perbedaannya biasanya adalah bahwa desainer produksi menetapkan tampilan film yang sebenarnya dengan membuat desain karakter dan lokasi. Pekerjaan ini biasanya selesai setelah desain elemen-elemen ini selesai, meskipun dapat berlanjut dalam peran pengawasan melalui pembuatan aset pada produksi CG.

Peran direktur seni, di sisi lain, adalah untuk mengambil desain dan menerapkannya pada setiap pengambilan gambar, misalnya, mengambil konsep desain lokasi dan membuat lokasi siap produksi untuk digunakan oleh seniman papan cerita. Direktur seni juga bekerja dengan penata warna dan seniman permukaan untuk merancang palet warna untuk proyek tersebut. Bergantung pada anggaran produksi dan formatnya, direktur seni dapat bekerja dengan beberapa seniman atau memiliki kru khusus yang mengerjakan berbagai elemen seperti desain karakter, pengecatan latar belakang, pemodelan karakter dan set, pemodelan warna, dan permukaan. Dalam proyek CG, supervisor efek visual juga memainkan peran penting dalam membangun tampilan dan nuansa film secara keseluruhan, bermitra dengan direktur seni dan/atau desainer produksi untuk memastikan bahwa tampilan konsep yang telah ditetapkan ditiru dengan tepat dalam CG.

Fase desain sebuah proyek bisa menjadi tahap yang paling menarik. Inilah saatnya untuk menciptakan dunia baru dan menciptakan karakter yang sesuai dengan peran tersebut. Memiliki waktu yang cukup untuk meneliti secara menyeluruh ranah yang akan diciptakan merupakan bagian penting dari proses ini. Baik itu melibatkan eksplorasi internet yang ekstensif, menemukan buku-buku langka, atau mengunjungi lokasi tertentu, tim manajemen produksi mengelola materi referensi yang terkumpul dan mencatatnya ke dalam sistem pelacakan, sehingga tersedia untuk pengambilan gambar yang sesuai dan mudah diakses oleh para seniman.

Untuk menciptakan dunia animasi, tiga kategori desain harus dikembangkan: karakter, properti, dan lokasi/lingkungan. Pada proyek yang digerakkan oleh efek, mungkin ada kategori keempat yang ditambahkan sehingga efek visual juga dieksplorasi pada tahap awal. Karakter dibagi menjadi tiga bagian: utama, sekunder, dan tersier/insidental. Aktor utama dalam cerita disebut "utama"; aktor sekunder akan berdialog namun memiliki lebih sedikit adegan daripada



karakter utama; dan karakter kerumunan digambarkan sebagai tersier atau insidental. Properti adalah objek yang berinteraksi dengan karakter dan bernyawa atau bergerak, seperti kendaraan. Lokasi/lingkungan adalah tempat atau set aktual tempat sebuah adegan berlangsung. Seperti halnya karakter, properti dan lokasi juga dapat diberi prioritas lebih besar atau lebih kecil dalam upaya desain dan pembangunan, berdasarkan seberapa banyak mereka berinteraksi dengan karakter dan signifikansi keseluruhan mereka dalam cerita.

Sejak awal, penting bagi sutradara dan produser untuk selaras dalam menentukan jenis karya seni apa yang paling sesuai dengan proyek tersebut. Satu isu penting yang harus dibahas pada tahap ini melibatkan persyaratan estetika pertunjukan versus parameter anggarannya. Misalnya, faktor-faktor yang harus menjadi perhatian utama dalam proyek rigging 2D adalah karakter dengan rigging yang terlalu rumit yang dapat menantang untuk dianimasikan dalam waktu yang ditentukan.

Dalam proyek CG, produser harus memperhatikan interpenetrasi umum dan masalah render yang berkaitan dengan desain karakter dan kompleksitas tampilan. Mengidentifikasi bidikan "uang" yang memukau dan menyederhanakan pendekatan di mana desain yang rumit tidak melekat pada penceritaan adalah kunci pada tahap ini untuk menghindari pemborosan bakat dan waktu. Baik produser maupun sutradara harus menetapkan titik pemeriksaan mulai dari tahap naskah hingga pengembangan desain, papan cerita, animatik, dan animasi untuk membangun dan mempertahankan konsensus mengenai pendekatan visual dan bagaimana dana dialokasikan dengan cermat.

Setelah naskah diperiksa secara menyeluruh untuk analisis kompleksitas, daftar aset yang dibutuhkan dibuat agar karya seni dapat dibuat dengan gaya artistik yang dipilih. Daftar ini mencatat desain utama untuk karakter, properti, lokasi, dan efek (jika ada), yang setelah dirancang dan disetujui disusun ke dalam panduan gaya visual dan paket model atau paket karakter/lingkungan. Panduan gaya visual mencakup semua elemen desain; paket spesifik menunjukkan karya seni yang hanya dibutuhkan untuk karakter atau lingkungan tertentu dalam fitur, atau urutan atau episode tertentu dalam sebuah seri. Desain kemudian dibuat berdasarkan daftar lengkap aset yang dibutuhkan ini.

Panduan Gaya Visual

Dibuat oleh desainer produksi selama pengembangan, panduan gaya visual menggambarkan pendekatan desain untuk proyek tersebut. Panduan ini dibuat untuk menyampaikan informasi desain dasar kepada seluruh kru dalam sebuah produksi dan untuk memastikan konsistensi keseluruhan proyek. Meskipun membuat panduan gaya yang komprehensif dapat memakan waktu dan biaya, keterpaduannya akan sangat meningkatkan nilai produksi proyek. Semakin banyak informasi yang dimiliki seniman, semakin baik mereka dapat menyelami dunia imajiner dan menampilkan sisi terbaik dari cerita tersebut. Panduan ini juga informatif untuk upaya-upaya pendukung suatu proyek, memberikan referensi akurat bagi mereka yang menciptakan kampanye media sosial, gim video, produk konsumen, materi pemasaran, dll.



Panduan gaya visual ini bisa sangat detail atau hanya berisi beberapa item. Konten yang akan dihasilkan cukup standar, seperti pose ekspresi karakter dan turn-around. Namun, ketika karya seni tambahan diperlukan untuk merinci set, produser harus dilibatkan dalam pengambilan keputusan agar ia dapat menyetujui biaya tambahan apa pun: seperti yang telah dibahas sebelumnya, kompleksitas karya seni bersifat konsekuensial dan produser memiliki keputusan akhir tentang bagaimana bakat dan waktu dialokasikan.

Sangat penting bagi produser untuk menetapkan bersama sutradara perkiraan jumlah penggunaan kembali atau daur ulang gambar atau aset yang diharapkan dalam produksi. Dalam film, misalnya, aturan praktis untuk lokasi adalah 30% penggunaan kembali bila memungkinkan. Namun, semuanya tergantung pada cerita. Jika karakter sedang dalam perjalanan, berpindah dari satu negeri ke negeri lain, mustahil untuk menggunakan kembali lokasi: dalam hal ini, produser harus mengalokasikan dana yang cukup untuk pembuatan lokasi/lingkungan atau set. Ini adalah contoh sempurna mengapa produser dan sutradara perlu berkomunikasi dengan baik dan berbagi visi yang sama untuk proyek dari awal hingga akhir.

Desain Karakter

Seniman pengembangan visual mengeksplorasi dan mengembangkan desain karakter. Karya seni ini dapat dibuat dengan seni garis, render digital, atau kombinasi berbagai media. Kemudian disempurnakan lebih lanjut oleh desainer karakter dan/atau animator pengawas, yang membantu menyelesaikan desain dan kemudian menyusun detail karakter lebih lanjut untuk memfasilitasi pembuatan lembar model.

Panduan gaya biasanya mencakup serangkaian lembar model yang mencakup area-area berikut untuk desain karakter:

- Pose netral karakter (tampilan depan, belakang, samping/profil, dan tiga perempat)
- Pose karakter saat beraksi
- Bentuk dan ekspresi wajah (terkejut, gembira, marah, dan sebagainya)
- Susunan karakter yang menunjukkan skala semua karakter dalam kaitannya satu sama lain
- Konstruksi ortografi karakter (bentuk dasar yang menunjukkan struktur dan detail bagian tubuh karakter)
- Bagan mulut (close-up mulut karakter saat mengeluarkan suara yang berbeda)
- Bagan tangan (posisi kunci untuk menunjukkan bagaimana tangan bermanuver untuk penggunaan rig 2D)
- Kostum khusus
- Transformasi (jika suatu sifat karakter berubah atau dipengaruhi oleh efek seperti air, desain diperlukan untuk tampilan sebelum dan sesudah berdampungan demi konsistensi).

Beberapa proyek juga merasakan manfaat pembuatan model fisik karakter utama, yang disebut maket, untuk digunakan sebagai alat bantu bagi pemodel dan animator. Menggunakan tanah liat atau mencetak desain 3D dapat membantu pemodel membayangkan cara



menerjemahkan lebih banyak desain grafis ke dalam model dengan cara yang relatif cepat dan hemat biaya.

Desain Lokasi

Desain lokasi, atau set, dibuat oleh desainer produksi dan/atau desainer lokasi. Panduan gaya biasanya mencakup hal-hal berikut untuk desain lokasi:

- Pengambilan gambar eksterior
- Pengambilan gambar interior
- Pengambilan gambar sudut terbalik
- Referensi skala (untuk menunjukkan hubungan dengan karakter)
- Peta skematis latar keseluruhan

Beberapa proyek juga merasakan manfaat pembuatan model praktis lokasi-lokasi penting di awal praproduksi untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembuatan set dan sinematografi. Saat membuat latar belakang untuk proyek realitas virtual, desainer membuat enam panel seni yang masing-masing menangkap sudut 60°, sehingga setelah semuanya disatukan, ruang dapat dilihat dalam 360° penuh jika subjek berdiri di tengah lingkaran.

Desain Properti

Objek non-karakter (seperti kendaraan, senjata, dan furnitur) dibuat oleh desainer properti. Panduan gaya mencakup area berikut untuk properti:

- Panduan
- Bagian depan, belakang, dan interior (jika ada)
- Konstruksi (jika properti memiliki elemen kompleks)
- Perbandingan ukuran dengan karakter dan/atau tata letak latar belakang
- Panduan tentang cara kerja properti (jika merupakan perangkat yang rumit)

Desain Efek

Tergantung pada persyaratan naskah dan anggaran, mungkin ada atau tidak ada komponen desain efek dalam panduan gaya visual. Untuk proyek yang dialihdayakan, selalu bermanfaat untuk menyertakan referensi tentang bagaimana elemen seperti api, debu, asap, dan sebagainya harus diperlakukan.

Skrip Warna dan Kunci Pencahayaan

Direktur seni memetakan palet untuk proyek animasi dengan membuat skrip warna dan/atau kunci warna. Pada dasarnya merupakan kumpulan representasi thumbnail dari bidikan dan momen-momen penting dalam cerita, skrip warna menentukan rona, nada, dan pada akhirnya, suasana dunia yang akan diciptakan. Informasi ini digunakan oleh desainer warna, pelukis latar belakang, pelukis permukaan, dan penata cahaya sebagai panduan untuk menginstruksikan pekerjaan mereka. Contoh perlakuan warna seperti ini dari film pendek *Late Afternoon* dapat dilihat pada Gambar 8.1.

Sketsa hitam-putih sering disebut sebagai kunci pencahayaan atau skrip pencahayaan juga dapat dibuat untuk lebih menginformasikan upaya pencahayaan melalui penggunaan nada dan bayangan, tetapi terkadang tahap monokromatik ini dilewati dan uji pencahayaan dilakukan dengan warna penuh sejak awal.



Desain Warna

Di bawah bimbingan direktur seni, karakter dan properti diwarnai oleh penata warna menggunakan perangkat lunak 2D atau seniman pengembangan tampilan dalam CG. Dalam kasus desain karakter, warna kostum, kulit, dan warna rambut diuji di lingkungan yang berbeda (interior, eksterior) di bawah skenario pencahayaan yang berbeda (dingin, hangat, menyebar, jernih, dll.) Sistem cat digital memungkinkan pembuatan berbagai palet per karakter untuk mengakomodasi peralihan yang mudah dari satu skenario warna ke yang lain.

Untuk animasi rigged 2D, sambil menunggu perangkat lunak yang digunakan, karakter dapat memiliki warna, pola, dan tekstur yang diterapkan sebelum dibangun sebagai persiapan untuk rigging. Pembuatan jajaran warna karakter penting untuk melihat bagaimana semua karakter berhubungan satu sama lain dan untuk membantu dalam pembentukan tema visual: misalnya, semua penjahat mungkin dalam nada ungu dan cokelat, sedangkan protagonis mengenakan warna yang lebih cerah. Selama fase pra-produksi, penting untuk memperhatikan bagaimana pilihan warna, tekstur, permukaan, dan pencahayaan akan diterjemahkan ketika diciptakan kembali untuk pengiriman dan aplikasi yang berbeda.

Paket Model

Setelah panduan gaya visual keseluruhan dibuat, paket model yang lebih detail dibuat per sekuen untuk proyek berdurasi panjang, atau per episode untuk sebuah serial. Paket-paket ini mencakup detail desain tambahan sesuai kebutuhan untuk karakter utama, karakter insidental, properti, dan lokasi khusus untuk sekuen atau episode tertentu. Sebagaimana dalam panduan gaya visual, tingkat pengembangan desain bergantung pada kepentingannya terhadap cerita dan jadwal produksi.

Dalam beberapa kasus, mungkin hanya ada desain depan dan belakang untuk karakter tertentu, meskipun karakter lain yang lebih menonjol atau kompleks memerlukan gambar tambahan, termasuk pose tubuh yang lebih detail untuk mengekspresikan ciri fisik atau tindakan tertentu; ilustrasi gerakan untuk tangan, rambut, dan pakaian; dan beragam ekspresi emosional. Untuk animasi tradisional 2D, biasanya dibuat 12 poin putaran balik untuk semua karakter utama.

Manajer produksi atau APM/PDM yang ditugaskan bertanggung jawab untuk memprioritaskan urutan penugasan desain dan pembangunan, serta melacak kemajuan karya seni yang dibuat. Mereka mengelola jadwal



Gambar 8.1 *Late Afternoon*: Papan warna.



desain untuk para seniman, memastikan bahwa tugas-tugas diserahkan tepat waktu dan segera ditinjau oleh supervisor departemen dan/atau sutradara untuk mendapatkan persetujuan atau catatan. Potensi revisi harus selalu diantisipasi saat perencanaan; namun, ketika sutradara meminta perubahan atau penambahan di luar cakupan yang diantisipasi, manajer produksi atau APM/PDM mengevaluasi dampaknya terhadap jadwal dan memberi tahu produser.

Setiap kali ada revisi naskah, daftar desain dan paket model diperbarui untuk mencerminkan perubahan ini pada karakter, properti, dan lokasi. Jika paket model telah didistribusikan, semua desain yang baru direvisi perlu diganti dalam paket model dan basis data pelacakan produksi sesegera mungkin. Seniman yang terdampak oleh revisi desain harus segera diberitahu. Dalam proyek seri, secara umum, paket-paket ini "terkunci" dan tidak diubah setelah subkontraktor mulai mengerjakan proyek.

Meskipun sangat disarankan untuk menyelesaikan semua pengembangan visual sebelum dimulainya produksi, desain cenderung berkembang seiring dengan produksi pada proyek-proyek film. Oleh karena itu, produser harus menganggarkan dan menjadwalkan elemen desain secara tepat, memastikan karya seni siap dan dirampungkan dalam waktu yang cukup untuk memulai produksi aset dan pengaturan pengambilan gambar atau permulaan tata letak, perlengkapan, dan animasi. Jika tidak, produksi dapat terpengaruh.

8.3 PRODUKSI ASET

Semakin banyak produksi yang menggunakan kombinasi 2D Tradisional (gambar tangan), 2D Rigged, dan CG untuk membuat animasi. Agar lebih jelas, teks ini membagi pembuatan aset menjadi 2D dan CG. Alur kerja 2D dan CG paling baik disiapkan melalui kolaborasi dengan keahlian direktur teknis yang bertugas memfasilitasi alur kerja bagi para seniman. Tergantung pada skala produksi dan kebutuhan spesifik, direktur teknis mungkin diminta untuk mengembangkan fitur menggunakan perangkat lunak yang ada dan/atau mengembangkan alat khusus yang dibutuhkan oleh seniman, bekerja sama dengan programmer.

Produksi Aset CG

Langkah-langkah umum yang terlibat dalam proses produksi aset CG adalah:

- Riset dan pengembangan (jika berlaku)
- Pemodelan
- Rigging/artikulasi
- Pengembangan permukaan dan tampilan

Setiap langkah ini sebaiknya dilakukan dengan dukungan direktur teknis dan supervisor CG yang berpengetahuan luas dan memahami tujuan kreatif keseluruhan proyek, detail mikro teknis dari setiap fase, dan pandangan makro tentang bagaimana keseluruhan alur produksi berfungsi. Pertimbangan utama pada tahap awal ini adalah pengendalian jumlah simulasi (seperti rambut dan kain) yang diperlukan oleh desain dan pengujian elemen tersebut.



Riset dan Pengembangan

Sangat ideal untuk memulai upaya riset dan pengembangan sedini mungkin untuk aset CG yang memiliki kompleksitas teknis sehingga tidak menimbulkan hambatan selama produksi. Meskipun mungkin sulit untuk mengalokasikan dana dan tenaga kerja di awal produksi, penghematan biaya akhir dengan mempersiapkannya dengan benar sejak awal sangatlah besar.

Pemodelan

Dengan menggunakan informasi yang disediakan dalam panduan gaya visual sebagai referensi, pemodel membangun karakter, lingkungan, dan properti. Ada beberapa cara untuk membangun aset dalam CG: mendigitalkan desain 2D yang kemudian dimodifikasi seiring bertambahnya volume dan dimensi; membangun dengan bentuk geometris 3D dasar, yang juga disebut poligon, yang dapat digabungkan untuk membuat model awal; atau memindai maket sebagai titik awal untuk model rangka kawat. Motion capture (juga dikenal sebagai mo-cap) adalah pendekatan lain: dalam mo-cap, aktor direkam dengan mengenakan pakaian khusus dengan bola reflektif yang diposisikan di titik-titik penting tubuh mereka untuk melacak gerakan mereka yang kemudian berfungsi sebagai referensi untuk pemodelan dan animasi.

Apa pun metode pembangunan yang digunakan, pemodel dapat mengambil bagian-bagian model dan mulai menyempurnakannya menjadi bagian-bagian yang detail. Setelah semua bagian selesai, ia merakitnya dan membersihkan bagian-bagian yang disambung untuk menciptakan satu bagian yang homogen. Karya ini seringkali tampak seperti pahatan rangka kawat yang kemudian "dilapisi" agar terlihat lebih solid, hampir seperti dipahat dari tanah liat abu-abu. Lapisan ini merupakan fondasi tempat proses pelapisan permukaan berlangsung lebih lanjut dalam lini produksi aset.

Model proksi (perkiraan resolusi model yang lebih rendah) terkadang dapat dibuat dengan cepat dan digunakan untuk memungkinkan pekerjaan pra-visualisasi dimulai sementara pembangunan model akhir, rigging, dan pelapisan permukaan masih berlangsung. Model sementara ini umumnya memiliki kemampuan yang cukup terbatas, tetapi cukup sebagai pengganti dasar ketika pekerjaan tata letak awal sedang dilakukan. Model proksi harus diganti dengan rig yang berfungsi penuh saat animator siap mengerjakan sebuah shot.

Rigging/Artikulasi

Rigging atau artikulasi CG adalah proses di mana karakter atau model properti diberi struktur internal seperti kerangka dan tendon dan kontrol yang memungkinkannya bergerak sesuai arahan animator karakter atau animator efek. Setelah model di-rigging, ia diinfus dengan kerangka yang memungkinkannya digerakkan sesuai keinginan. Rigger menyediakan kontrol animasi yang dapat dijelaskan fungsinya secara rinci, namun tetap ramah pengguna bagi animator.

Untuk itu, rigger berkolaborasi erat dengan animator, menguji karakter dengan berbagai latihan senam seluruh tubuh dan latihan wajah untuk memastikan bahwa rigging memberikan kemampuan performa yang diinginkan animator. Terkadang, pengujian ini juga akan mengungkapkan bahwa model tertentu mungkin perlu dikerjakan ulang, misalnya,



rahang karakter mungkin terlalu longgar untuk dianimasikan dengan cara yang menarik, atau perutnya mungkin terlalu besar untuk diatur saat karakter membungkuk. Setelah catatan model ditangani, model dikembalikan ke rigging untuk pengembangan dan pengujian lebih lanjut. Setelah rigging selesai, model/rig siap untuk menjalani proses surfacing.

Pengembangan Permukaan dan Tampilan

Semua model karakter CG, lingkungan, dan properti perlu menjalani proses surfacing agar tampak memiliki tampilan berbulu, berkilau, kayu, plastik, logam, atau tampilan lain yang dibutuhkan oleh arahan seni. Perlakuan permukaan model disebut tekstur. Tahap produksi aset ini dilakukan oleh tim pengembangan tampilan dan dalam beberapa hal mirip dengan pengecatan latar belakang tradisional dan penataan warna digital. Saat membuat tekstur, tujuan utama yang harus ditetapkan adalah bagaimana menggabungkan cahaya dan warna untuk mendapatkan tampilan yang diinginkan.

Beberapa pertanyaan yang perlu diajukan saat mengembangkan tekstur meliputi: Apakah modelnya buram atau tembus cahaya? Apakah model tersebut memantulkan cahaya dan/atau memancarkan cahaya? Jika ya, seberapa gelap? Seberapa gelap bayangan di permukaan? Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan semacam ini memungkinkan seniman tekstur untuk menuju ke arah yang benar.

Selama produksi, tim pengembangan tampilan berkolaborasi erat dengan direktur seni untuk memenuhi kebutuhan surfacing. Tergantung pada kompleksitas permukaannya, prosesnya bisa sangat panjang sebelum tekstur akhir dikembangkan dan disetujui. Uji pencahayaan yang memadai harus dijalankan untuk memastikan tekstur tetap utuh dalam spektrum kondisi pencahayaan yang diperlukan. Misalnya, apakah hidung Rudolph si Rusa Berhidung Merah terlihat merah baik dalam kondisi pencahayaan siang maupun malam?

Demikian pula, uji animasi perlu dijalankan pada karakter dan properti untuk melihat apakah permukaannya tetap baik saat beraksi: misalnya, penting untuk mengetahui apakah bulu atau bulu hewan masih terlihat bagus saat bergerak, atau apakah lapisan akhir pada kendaraan tidak mengganggu saat digerakkan. Model harus memiliki permukaan yang sepenuhnya terbentuk sebelum pengarah teknis karakter, pencahayaan, dan pekerjaan penyelesaian pengambilan gambar dapat dimulai. Setelah permukaan selesai, model dianggap final hingga menjalani proses produksi yang ketat di mana modifikasi mungkin diperlukan. Sekali lagi, ini adalah langkah yang membutuhkan dukungan pengarah teknis yang kuat.

Produksi Aset 2D

Pemilihan perangkat lunak 2D yang tepat untuk menghasilkan aset produksi bergantung pada anggaran, keahlian, dan format penyelesaian akhir proyek. Langkah-langkah kunci dalam produksi adalah sebagai berikut:

- Desain
- Warna/Tekstur
- Pembuatan
- Rigging



Desain

Berpikir mundur dari bagaimana karya seni akan di-rigging, dianimasikan, dan dikompositkan, ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan dalam tahap desain. Pertimbangannya berkisar dari derajat putaran karakter (artinya bagaimana kepala dan tubuhnya berputar) hingga bagaimana bagian-bagian tubuh akan saling tumpang tindih. Setelah desain disetujui, lembar model dibuat untuk mengilustrasikan semua putaran yang diperlukan serta pose dan ekspresi tubuh. Semakin detail desainnya, semakin mampu rigger menciptakan rig yang akan memenuhi harapan animator dalam hal rentang emosi, gerakan, dan kemampuan tubuh karakter.

Warna/Tekstur

Setelah semua karya seni, termasuk diagram mulut dan diagram tangan, selesai, semuanya diimpor ke pustaka dan dibersihkan sebagai persiapan untuk aplikasi warna dan/atau tekstur. Atau, sambil menunggu perangkat lunak yang digunakan, desain mungkin akan terlebih dahulu masuk ke tahap build dan rigging, baru kemudian ke tahap pewarnaan/tekstur. Setiap desain diberi palet warnanya sendiri oleh direktur seni dan, sambil menunggu pemilihan perangkat lunak, mungkin terdapat gambar bitmap seperti foto atau tekstur khusus yang kemudian diaplikasikan oleh penata warna. Serupa dengan bagaimana maksud desain dibedah untuk hasil rigging dan animasi, penata warna harus memperhatikan kompleksitas model dalam hal isian tekstur, garis tekstur, serta rona internal dan/atau bayangan yang dihasilkan. Meskipun masih dalam tahap praproduksi, tekstur yang diaplikasikan harus dievaluasi terkait dengan persyaratan pengomposisian dan ekspor.

Membangun

Membagi karakter menjadi unit-unit terpisah yang akan dipindahkan, digeser, diposisikan ulang, dll. untuk membuat animasi disebut membangun. Cara terbaik untuk membayangkan bagaimana sebuah karakter dibangun adalah dengan membayangkan boneka potongan kertas dan bagaimana setiap bagian dipecah menjadi potongan-potongan terpisah (seperti lengan, tangan, tubuh, kaki, dll.) dan kemudian dirakit untuk menganimasikan karakter tersebut.

Karena setiap bagian individual dilacak secara digital dan disimpan untuk digunakan kembali, bagian tersebut menjadi sebuah bangunan dan harus diberi label dan dikategorikan dengan tepat di pustaka proyek agar mudah diakses oleh animator. Aset karakter yang umum mungkin terdiri dari 20 atau lebih bangunan ini, satu untuk setiap bagian tubuh yang dapat digerakkan. Tugas ini biasanya diselesaikan oleh asisten animator atau pembangun pustaka karakter.

Bagian integral dari pustaka dan manajemen aset yang sukses pada proyek animasi 2D adalah sistem pelabelan yang jelas dan koheren. Bergantung pada gaya animasi dan bagaimana alur produksi disiapkan, pembangunan pustaka dapat dimulai dengan radius putar minimal karakter, melihat ke atas, ke bawah, dan ke samping. Pendekatan ini cocok untuk animasi terbatas yang diatur untuk sangat bergantung pada penggunaan kembali aset, namun, pendekatan ini juga dapat digunakan dalam kombinasi dengan bingkai yang digambar tangan



untuk kualitas produksi yang lebih lancar. Seringkali animasi yang di-rigging dapat dikombinasikan dengan penggunaan panggung 3D dengan kamera virtual yang dapat menghasilkan gerakan kamera yang kompleks menggunakan pendekatan multi-bidang. Jenis integrasi ini dapat disebut sebagai 2.5D.

Rigging

Agar seniman dapat menghasilkan animasi, ia harus mengontrol dan memanipulasi aset. Hal ini dicapai melalui rigging. Alat pivot dapat digunakan untuk mengatur titik rotasi, sehingga memungkinkan karakter atau properti memiliki bagian yang terartikulasi. Dengan menyusun titik-titik ini, dimungkinkan untuk menyisipkan koneksi hierarki yang menjadi sarana animator untuk menghidupkan karakter. Dalam pembuatan rig, rig "master:" berfungsi sebagai seni asli yang menginformasikan semua penggunaan selanjutnya. Animasi 2D yang di-rigged mungkin memerlukan tahap praproduksi yang panjang untuk menghasilkan pustaka yang luas serta animasi stok. Namun, setelah proses pembuatan selesai dan karakter di-rigged, fase animasi dapat berlangsung cepat.

Suara

Pemilihan aktor yang tepat selama casting, dikombinasikan dengan penampilan yang luar biasa selama rekaman, merupakan dua langkah terpenting dalam proses praproduksi. Karena suara berfungsi sebagai pedoman dan sumber inspirasi bagi para animator, jika suaranya lemah, bahkan animator terbaik pun tidak dapat menghasilkan penampilan yang baik. Oleh karena itu, animasi, pengaturan waktu, dan kesuksesan proyek secara keseluruhan bergantung pada kualitas suara.

Pemilihan Pemain

Pemilihan pemain adalah proses pemilihan aktor untuk memainkan peran dalam proyek. Produser bertugas menentukan ekspektasi casting dari pembeli/eksekutif, penjual atau kreator, dan sutradara untuk mendorong proses sesuai dengan kebutuhan kreatif proyek. Ketika bintang sudah terpasang, nama mereka dapat digunakan sebagai alat pemasaran. Oleh karena itu, perlu dipastikan sejak awal apakah proyek tersebut mampu menggaet aktor-aktor ternama dan ingin merekrut mereka. Sebelum proses casting dimulai, jika proyek tersebut direkam di Amerika Serikat, harus diputuskan apakah produksinya akan berserikat atau tidak. Jika acaranya non-serikat, pilihan casting dapat dibatasi: sebagian besar aktor profesional adalah anggota serikat dan dilarang oleh SAG-AFTRA untuk bekerja di acara non-serikat.

Ide casting dapat dimulai dengan saran dari penulis naskah yang mungkin memasukkan nama aktor dalam pertunjukan tertentu ke dalam naskah saat memperkenalkan karakter untuk memberikan gambaran langsung tentang kualitas suara dan kepribadian. Proses ini secara resmi dimulai ketika seorang direktur casting dipekerjakan untuk sebuah proyek. Studio besar biasanya memiliki departemen casting internal sendiri. Studio yang lebih kecil cenderung mempekerjakan direktur casting secara lepas. Produser bertugas untuk berbagi dengan direktur casting jumlah uang dan waktu yang dialokasikan untuk sesi casting (audisi), latihan naskah (jika anggaran memungkinkan), dan perekaman rekaman suara. Elemen kunci yang dibutuhkan untuk memulai pencarian aktor adalah sebagai berikut:



- ✚ **Deskripsi karakter:** semua informasi yang berkaitan dengan peran seperti jenis kelamin, usia, kepribadian secara keseluruhan, kualitas vokal, dan ciri kepribadian tertentu yang akan memengaruhi suara karakter seperti aksen atau gangguan bicara. Desain karakter juga dapat disertakan sebagai bagian dari paket ini, jika tersedia.
- ✚ **Sisi:** bagian naskah yang spesifik untuk karakter yang paling mencerminkan kepribadian. Biasanya tidak lebih dari satu atau satu setengah halaman, sisi dibacakan oleh para aktor dan direkam selama sesi casting. Sutradara casting, pengarah suara, atau produser biasanya memilih sisi.

Direktur casting kemudian bekerja sama dengan produser, sutradara, dan eksekutif kreatif untuk menyusun daftar calon talenta yang akan diaudisi untuk peran utama. Sesi curah pendapat berlangsung, di mana setiap orang mengusulkan ide-ide untuk talenta berdasarkan karakter yang akan dipilih. Pada sesi ini, karya seni referensi sangat membantu untuk inspirasi. Mengikuti prasyarat kreator dan/atau sutradara untuk bakat pengisi suara, direktur casting memulai pencarian aktor.

Berbekal deskripsi dan sisi-sisi karakter, direktur casting menghubungi daftar agennya dan/atau masuk ke situs web sulih suara yang sudah mapan untuk mengunggah materi audisi dan rincian karakter. Dengan menggunakan situs web sebagai sumber daya, direktur casting dapat memilih agensi yang akan berpartisipasi dalam audisi dan meminta talenta spesifik yang mereka wakili, atau mengizinkan agensi untuk menyebarluaskan detail audisi ke kumpulan talenta mereka sesuai keinginan mereka.

Setelah agensi menyelesaikan proses seleksi internal mereka, mereka menyerahkan pilihan mereka kepada direktur casting. Proses pra-penyaringan ini memberi direktur casting gambaran apakah bakat yang dipilih sejauh ini berada di jalur yang tepat tanpa harus menghabiskan waktu dan uang untuk audisi studio. Ia menyaring audisi, menandai pilihan terbaiknya, dan memberikannya kepada produser untuk dipertimbangkan. Produser, sutradara, dan eksekutif/pembeli studio kemudian mempersempit daftar dan meminta direktur casting mengatur audisi di studio.

Dalam kasus di mana bakat "bintang" sedang dipertimbangkan untuk sebuah peran, direktur casting memiliki tindakan penyeimbangan yang cermat dalam mengatur waktu ketika informasi ini dikomunikasikan kepada agen. Beberapa bakat bintang percaya bahwa karya mereka mencerminkan kemampuan mereka dan tidak akan mengikuti audisi. Bakat ini disebut sebagai "hanya tawaran". Akibatnya, jika panggilan telepon dilakukan kepada agen dan aktor tersebut tertarik, tim kreatif harus bersedia memberi lampu hijau kepada aktor tersebut tanpa mendengarkannya membawakan dialog sebenarnya dari naskah. Sebagian besar direktur casting yang berpengalaman tahu siapa yang akan dan tidak akan membacakan untuk mereka.

Dalam kasus seperti itu, direktur casting dapat mengumpulkan rekaman audio sebelumnya untuk didengarkan oleh produser, pembeli, dan sutradara sebagai referensi. Jika anggaran memungkinkan, sebaiknya buat uji coba animasi karakter yang dimaksud dengan menggunakan beberapa baris rekaman audio sebelumnya dari talenta bintang yang sedang dipertimbangkan. Upaya ini dapat memberikan manfaat ganda: memungkinkan produser dan



tim pengambil keputusan casting yang telah disebutkan sebelumnya untuk melihat apakah suara tersebut benar-benar melengkapi desain karakter; jika ya, "cuplikan" semacam itu dapat membuat tawaran semakin menarik bagi talenta bintang yang diincar.

Untuk mempersiapkan talenta untuk audisi, deskripsi karakter dan sisi-sisinya harus dikirimkan kepada mereka melalui agen mereka sebelum sesi casting, dan juga harus tersedia pada hari sesi yang sebenarnya. Selain itu, harus ada instruksi yang jelas mengenai waktu panggilan, lokasi, dan informasi parkir untuk fasilitas rekaman. Jika memungkinkan, menyediakan karya seni di sesi tersebut dapat sangat membantu bagi aktor. Pada proyek besar, seorang koordinator casting dapat disewa untuk membantu direktur casting. Koordinator casting bertugas menjadwalkan bakat untuk audisi (slot audisi yang umum untuk animasi adalah 5–10 menit dari waktu rekaman untuk aktor) dan memproses semua dokumen yang diperlukan termasuk formulir serikat pekerja dan perjanjian kerahasiaan seperti perjanjian kerahasiaan (NDA).

Sesi casting dapat berlangsung di fasilitas rekaman atau di studio animasi. Umumnya, produser, sutradara, dan direktur casting akan hadir. Meskipun direktur proyek biasanya memimpin bakat dalam sesi ini, mungkin juga ada pengarah suara terpisah yang disewa untuk mengarahkan dan berkomunikasi dengan bakat, karena beberapa sutradara animasi tidak nyaman memainkan peran ini. Untuk kejelasan dalam buku ini, individu yang bertanggung jawab untuk mengarahkan para aktor dalam sesi disebut sebagai pengarah suara. Pengarah suara meminta para aktor membaca sisi mereka secara individu atau dengan aktor lain memainkan peran yang berlawanan. Bekerja dengan pengarah casting, produser bertanggung jawab untuk menjaga sesi tetap berjalan sesuai jadwal, memungkinkan perpanjangan dengan aktor tertentu dan perubahan sepanjang hari ketika orang keluar atau datang terlambat.

Setelah sutradara dan/atau produser memilih penampilan atau pengambilan gambar lingkaran yang diinginkan, dialog yang dipilih akan disunting ke dalam kompilasi pendengaran akhir. Pengambilan gambar lingkaran, beserta daftar bakat yang direkam dalam pengambilan tersebut, dibagikan kepada anggota tim utama seperti pembeli/eksekutif untuk ditinjau. Setiap orang mendengarkan pengambilan gambar tersebut, membuat catatan, dan memeringkat pilihan mereka. Direktur casting menerima umpan balik dari semua orang dan mengatur panggilan balik. Tujuan panggilan balik adalah untuk merekam ulang bakat guna menyelesaikan casting. Daftar asli dipangkas secara signifikan untuk sesi-sesi ini. Penting untuk dicatat bahwa jika Anda memiliki panggilan balik ketiga untuk aktor yang sama, jika ia adalah anggota SAG-AFTRA, mereka harus dibayar untuk sesi tersebut.

Jika tidak ada suara yang cocok untuk peran tersebut, upaya casting lebih lanjut mungkin diperlukan. Pilihan bakat akhir merupakan pertimbangan multifaset. Aktor dipilih berdasarkan kualitas vokal, kemampuan untuk menghidupkan karakter, fleksibilitas, ketersediaan, "kekuatan bintang", dan bagaimana tarif mereka sesuai dengan anggaran proyek. Dalam kasus-kasus di mana terdapat seri antar aktor untuk sebuah peran, pembeli atau eksekutif kreatif biasanya membuat keputusan akhir tentang casting. Jika proyek tersebut ditujukan untuk ditayangkan di berbagai platform, produser harus mempertimbangkan



ketersediaan, minat, dan biaya para aktor, atau sebagai alternatif, kebutuhan untuk memilih aktor yang mirip untuk kebutuhan spin-off dengan anggaran lebih rendah.

Meskipun biaya standar umumnya didiskusikan antara direktur casting dan agen sebelum audisi, beberapa negosiasi diperlukan setelah keputusan casting dibuat. Negosiasi ini berlaku untuk aktor serikat pekerja yang dibayar di atas skala atau aktor non-serikat pekerja yang dibayar di atas tarif tetap. Diskusi mengenai biaya umumnya dilakukan oleh produser dan, jika berlaku, sejalan dengan urusan bisnis. Jika terdapat kemiripan visual dengan aktor dalam desain karakter yang mereka perankan yang terkadang terjadi pada aktor bintang desain tersebut perlu mendapatkan izin hukum terlebih dahulu.

Isu-isu lain yang harus disepakati untuk aktor bintang adalah ukuran dan penempatan kredit, kesepakatan tentang penampilan promosi, dan partisipasi media sosial. Partisipasi media sosial akan mencakup komitmen pemasaran, unggahan media sosial, dan penampilan di acara bincang-bincang. Dalam kasus musikal, topik menyanyi perlu didiskusikan. Jika aktor tidak dapat bernyanyi, suara lain akan digunakan untuk membawakan lagu-lagu tersebut. Jika aktor dapat bernyanyi, akan ada tarif yang berbeda, dan detail royalti soundtrack harus dibahas.

Produser dan/atau staf urusan bisnis bernegosiasi dengan perwakilan bintang film mengenai kesediaan aktor untuk melakukan wawancara dan ketersediaannya untuk tujuan promosi lainnya. Produser dapat memilih untuk mengaitkan bonus kepada bintang film berdasarkan kesuksesan box office, sebuah poin kontraktual yang mendorongnya untuk lebih berinvestasi dalam mempromosikan proyek tersebut.

Latihan

Sebelum memasuki bilik rekaman, idealnya adakan pembacaan naskah atau gladi resik bersama semua aktor. Sekilas, menyisihkan dana untuk gladi resik mungkin tampak berlebihan, tetapi praktik ini terbukti sangat bermanfaat. Para aktor hampir selalu menghargai waktu gladi resik. Realistisnya, mungkin mustahil untuk menyisihkan waktu dan uang tambahan dalam produksi serial episodik atau mencoba mengumpulkan bakat bintang untuk pembacaan naskah, tetapi hal itu telah dilakukan, terutama untuk acara prime-time. Pembacaan naskah memungkinkan para pemain kesempatan untuk membaca seluruh naskah bersama-sama.

Latihan ini memungkinkan para aktor untuk lebih memahami peran mereka sendiri dalam kaitannya dengan peran lain. Mereka juga belajar bagaimana berbagai karakter dalam cerita ditafsirkan. Jika pertunjukannya komedi, para aktor mendapat manfaat dari bermain satu sama lain selama gladi resik, yang pada gilirannya dapat menghasilkan penyampaian dan pengaturan waktu yang lebih baik dan lebih efektif. Pada saat yang sama, mereka dapat memperoleh masukan dari sutradara, produser, dan eksekutif lainnya, sehingga meningkatkan kinerja mereka saat rekaman yang sebenarnya. Selain itu, produser dan sutradara dapat memilih untuk merekam beberapa aktor sekaligus untuk memanfaatkan percikan api di antara para aktor, yang juga disebut sebagai akting ansambel.



Keuntungan lain yang sama pentingnya dari latihan adalah bagi sutradara dan produser untuk memastikan bagian mana dari naskah yang memerlukan penulisan ulang melalui catatan dari para eksekutif studio dan/atau pembeli yang hadir. Jauh lebih efisien untuk memasukkan revisi ke dalam naskah rekaman daripada mencoba mengatur tanggal rekaman tambahan atau mencoba memperbaiki masalah dalam ADR.

Setelah latihan, para aktor cenderung menguasai dialog mereka pada pengambilan pertama atau kedua, menghemat banyak waktu dan biaya studio rekaman untuk produksi. Namun, perlu dicatat bahwa beberapa sutradara lebih menyukai spontanitas dan tidak meminta latihan. Bentuk rekaman ini tanpa latihan disebut pembacaan dingin (*cold reading*). Dalam pendekatan ini, para sutradara ingin melihat bagaimana para aktor menangani peran mereka pada awalnya dan kemudian memberikan catatan. Produser bertanggung jawab untuk berunding dengan sutradara dan memutuskan prosedur terbaik untuk produksi.

Persiapan Sesi

Setelah tanggal latihan dan rekaman ditetapkan, ruang latihan dan fasilitas rekaman harus dipesan untuk sesi tersebut. Direktur casting biasanya bertanggung jawab untuk menghubungi agen dan menjadwalkan bakat. Pada proyek non-serikat pekerja, pemesanan ditangani langsung dengan para aktor. Jika proyek tersebut merupakan proyek serikat pekerja dan rekaman melibatkan anak-anak, orang tua atau wali anak di bawah umur harus hadir. Selain itu, seorang guru harus direkrut untuk menghadiri sesi tersebut: tugas guru ini adalah membantu mereka dengan pekerjaan sekolah yang diperlukan. Saat membayar skala pada sebuah seri, aktor dapat mengisi hingga dua suara, tetapi suara tambahan memerlukan biaya tambahan 10%. Ini termasuk pekerjaan walla (suara kerumunan yang tidak dapat dibedakan).

Saat menjadwalkan bakat untuk proyek serikat pekerja, orang yang bertanggung jawab untuk menangani pemesanan harus menghubungi serikat pekerja untuk memeriksa apakah aktor tersebut memiliki reputasi baik, yang berarti semua biaya serikat pekerja telah dibayarkan. Dalam proyek SAG-AFTRA, proses ini disebut "stasiun 12". Ketika seorang aktor belum mendapatkan izin, ia tidak diizinkan bekerja. Produser bertanggung jawab untuk menghubungi agen aktor dan menyelesaikan masalah tersebut sebelum sesi rekaman. Jika aktor bekerja tanpa izin, produser akan didenda.

Sebelum sesi latihan dan rekaman, aktor harus menerima materi-materi berikut ini jauh hari sebelumnya agar ia memiliki waktu untuk mempersiapkan perannya. Pengiriman lebih awal ini mungkin tidak selalu memungkinkan karena perubahan naskah di menit-menit terakhir, tetapi ini merupakan sesuatu yang patut diusahakan.

- **Naskah rekaman:** mencerminkan dialog. Alt juga dapat disertakan dalam naskah rekaman: ini adalah saat aktor diminta untuk membawakan versi alternatif dari sebuah dialog jika pilihan tambahan berfungsi lebih baik ketika semua dialog diedit bersama. Jika memungkinkan, semua walla harus disertakan dalam naskah rekaman untuk memastikan semua vokalisasi terekam untuk karakter. Namun, pada fitur, walla biasanya direkam di tahap akhir proses karena ada beberapa sesi rekaman selama fase produksi.



- **Naskah produksi:** naskah akhir yang disetujui yang mencakup semua deskripsi, arahan adegan, dan dialog untuk membantu aktor lebih memahami konteks pertunjukan.
- **Dokumen:** termasuk kontrak; dokumen seperti Lembar Informasi SAG-AFTRA (jika proyeknya adalah serikat pekerja, dokumen SAG-AFTRA harus digunakan dan dapat dibeli secara daring); I-9; W-4; lembar informasi umum yang mencantumkan tanggal, waktu, lokasi, dan informasi parkir; dan informasi kontak produser, direktur casting, dan agen, jika terjadi keadaan darurat.
- **Karya seni:** desain karakter dan referensi lain yang relevan, seperti lokasi-lokasi penting di mana adegan aktor berlangsung (jika tersedia).
- **Gulungan cerita/animatik:** disertakan untuk menunjukkan kepada aktor di mana dan bagaimana aksi dalam adegan tersebut dipentaskan, jika merekam dari papan cerita (langkah ini lebih umum pada serial dan produksi film beranggaran tinggi).
- **Referensi untuk bagian yang direkam:** Ketika serangkaian dialog baru telah disisipkan dan animasi untuk pengambilan gambar sebelumnya telah selesai, para aktor dapat melihat bagaimana dialog baru mereka akan sesuai dengan bagian sebelumnya. Hal ini juga berguna ketika dialog baru perlu dipadukan dengan karya aktor lain yang telah direkam sebelumnya. Memiliki animasi yang telah selesai juga merupakan suatu keharusan untuk sesi ADR.

Rekaman

Sebelum tanggal rekaman, penanggung jawab sesi akan mengomunikasikan jumlah aktor yang hadir dan pengaturan bilik rekaman yang diminta (seperti jumlah mikrofon), serta kebutuhan khusus lainnya kepada pihak fasilitas. Pada hari rekaman, perlengkapan tambahan harus disediakan beserta lembar tanda tangan. Dokumen ini digunakan untuk mencatat waktu yang dihabiskan oleh para aktor jika lembur perlu dihitung. Dorong para aktor untuk datang lebih awal agar semua dokumen kontrak dan penagihan (jika ada) dapat diselesaikan terlebih dahulu.

Ada dua jenis rekaman: dialog awal (atau sementara) dan dialog produksi. Sesi-sesi ini berlangsung selama produksi. Dengan studio rekaman sementara yang didirikan di departemen editorial, dialog awal biasanya direkam menggunakan staf berbakat mulai dari asisten produksi hingga animator, dan sutradara. Seniman papan cerita dapat mengunggah trek awal dan membentuk rakitan kasar, atau editor dapat memotong dialog sementara dengan sketsa cerita untuk membuat gulungan cerita.

Tujuan dari jalur ini adalah untuk bereksperimen dengan cerita, dialog, dan pengaturan waktu sebelum menyelesaikannya. Metode ini membantu menjaga biaya rekaman seminimal mungkin hingga urutan adegan disetujui dan siap dibaca oleh para aktor profesional untuk menciptakan dialog produksi. Mencatat dialog sementara, dialog produksi, dan revisi serta alt (variasi dari baris yang sama) selanjutnya merupakan tugas yang sangat berat yang harus ditugaskan kepada APM/PDM editorial atau koordinator rekaman/naskah.

Sebagai aturan, pada proyek dengan anggaran lebih tinggi seperti film panjang, bakat bintang direkam secara individual dan mungkin diminta untuk membaca baris baru atau baris



yang direvisi sebanyak empat hingga enam kali. Tantangan berkelanjutan bagi produser adalah mengatur ketersediaan aktor, linimasa produksi, dan anggaran. Meskipun tidak ideal, dimungkinkan untuk merekam pertunjukan dari jarak jauh melalui studio rekaman yang kompatibel secara digital. Akan selalu membantu jika pemimpin animasi untuk karakter yang sedang direkam hadir di sesi tersebut. Menyaksikan aktor membawakan dialognya dapat memberi inspirasi kepada animator, dan pada gilirannya, ia mungkin dapat memberi aktor lebih banyak wawasan tentang karakter yang mereka suarakan.

Kunci sukses sesi rekaman adalah arahan yang jelas. Sutradara suara harus sangat familiar dengan naskah dan siap dengan pemikiran serta catatan sebelum sesi. Produser juga harus menetapkan cakupan pekerjaan yang akan diselesaikan, misalnya siapa yang akan memberikan catatan penampilan (sutradara, produser, animator pengawas, dan/atau editor), dan bagaimana penyampaian catatan kepada para aktor akan ditangani. Pemahaman ini penting agar sesi rekaman tidak lepas kendali dan memakan waktu lebih lama. Terkadang, improvisasi spontan oleh aktor bisa menjadi tambahan yang sempurna. Meskipun perencanaan yang matang penting, selalu ingat bahwa tidak ada yang bisa memprediksi apa yang akan terjadi di bilik rekaman, dan oleh karena itu produser harus fleksibel dan siap menghadapi segala kemungkinan.

Dalam beberapa kasus, aktor direkam saat mereka berada di bilik rekaman. Rekaman ini digunakan sebagai referensi bagi para animator dan mungkin untuk tujuan promosi. Untuk menghindari kesalahpahaman, penting bagi para pengisi suara untuk diberitahu sebelumnya melalui agen mereka bahwa akan ada pengambilan video atau foto selama proses perekaman rekaman suara. Pengaturan ini mungkin memerlukan dokumen tambahan atau mungkin perlunya sesi tata rambut/tata rias yang dilampirkan ke sesi rekaman.

Selama sesi berlangsung, teknisi rekaman merekam dialog-dialognya. Asisten teknisi atau anggota staf produksi seperti koordinator rekaman/naskah atau APM/PDM editorial melacak dialog yang direkam dan menandai pengambilan lingkaran. Pada beberapa proyek, pengambilan ini diedit bersama dan dikembalikan ke tim produksi.

Ada dua cara untuk mengedit trek awal. Yang pertama disebut "jeda normal," di mana empat frame ditempatkan secara merata di antara setiap baris dialog. Sistem lainnya disebut "penyuntingan jeda alami." Dalam sistem ini, jeda alami dipertahankan di antara baris, dan jika baris tumpang tindih, mereka dibiarkan seperti itu. Untuk sebuah seri, sutradara bekerja dengan editor atau teknisi rekaman untuk menyusun semua rekaman terbaik menjadi sandiwara radio untuk diteruskan ke artis papan cerita. Artis papan cerita bergantung pada sandiwara radio untuk mendengar penampilan para aktor saat mereka menerjemahkan naskah ke dalam gambar. Pada fitur, semua file digital dikirim ke departemen editorial dengan demarkasi yang jelas mengenai pengambilan yang dipilih serta baris alternatif yang dipilih; dari sini, editor membangun animatik di bawah bimbingan sutradara.



Pengisi Suara & Penyutradaraan: Di Dalam dan Di Luar Bilik Rekaman

Oleh Collette Sunderman

Pengisian Suara & Penyutradaraan untuk Serial TV,

Produksi Film & Video Game

(Kredit termasuk Arkham Batman: Asylum, Marvel Avengers, Black Panther's Quest, Disney Jr. Muppet Babies, New Looney Tunes, Scooby Doo Mystery, Inc. Adventure Time, dan banyak lagi)

Mengisi suara karakter dalam proyek animasi adalah tugas besar, yang tidak saya anggap remeh: Saya menghargai keunikan setiap karakter, setiap proyek, dan visi setiap kreator. Ketika saya diperkenalkan pada sebuah proyek, langkah pertama saya adalah masuk ke dalam pikiran kreator sambil mengeksplorasi hasrat produser untuk menilai visi jangka panjang mereka.

Dengan melakukan pendalaman visi mereka sejak awal, saya berada di posisi terbaik untuk memilih pemain dan menyutradarai secara efektif atas nama semua pemangku kepentingan yang terlibat dalam sesi rekaman. Untuk melakukan ini, saya mendapatkan detail sebanyak mungkin dari kreator, bukan hanya fakta yang berkaitan dengan pilot, tetapi juga visi mereka untuk keseluruhan seri. Saya sering diminta untuk fokus hanya pada pilot, tetapi bagi saya itu terbalik. Semakin detail informasi yang bisa saya peroleh untuk keseluruhan seri, semakin baik performa yang bisa saya dapatkan dari bakat untuk pilot, yang pada gilirannya memberikan kemungkinan lebih besar bagi produksi untuk menjadi sebuah seri.

Langkah saya selanjutnya adalah mengeksplorasi setiap karakter secara individual. Setiap detail karakter yang diberikan oleh kreator/produser membantu saya memahami apa yang mereka inginkan. Seringkali karakter diberikan deskripsi umum, tetapi saya ingin mendengar tentang latar belakang mereka, saya ingin belajar tentang dunia tempat para karakter tinggal dan bagaimana mereka berinteraksi di dalamnya, dari mana mereka berasal secara spesifik dan apakah mereka generasi ketiga atau kedua, berapa tinggi badan mereka, berapa berat badan mereka, apakah mereka memiliki kakak yang mengejek mereka atau "dia berusia tujuh tahun tetapi berakting 13 tahun." Dengan mempertimbangkan semua informasi ini, saya mengomunikasikan kepada para pengisi suara apa yang perlu mereka ketahui agar dapat menyampaikan karakteristik tersebut dalam audisi mereka.

Saat saya menerima naskah pilot, naskah tersebut telah direvisi, karakter telah diubah, dan alur cerita telah dihapus sepenuhnya oleh para eksekutif pengembangan, produser eksekutif, dan terkadang, oleh kreator. Tugas saya adalah menemukan titik tengah untuk menemukan aktor yang akan memberikan penampilan yang memenuhi harapan kreator dan studio. "Salinan Audisi" atau "Sisi" adalah instrumen saya untuk berkomunikasi dengan para pengisi suara. Keduanya merupakan kombinasi dari beberapa baris dialog dari pilot, deskripsi singkat karakter, dan, semoga saja, sebuah rendering karakter. Gambar



benar-benar bernilai seribu kata dan, oleh karena itu, merupakan alat yang sangat berguna untuk menemukan bakat terbaik.

Untuk pertunjukan 11 menit dengan sepuluh karakter yang akan dipilih, saya dapat dengan mudah menerima lebih dari 750–1.000 audisi. Saya mendengarkan setiap penampilan dengan sangat saksama. Namun, jika saya dapat mengetahui dalam hitungan detik setelah mendengarkan bahwa bakat tersebut belum membaca salinannya secara menyeluruh, saya akan, pada gilirannya, memberikan jumlah waktu yang sama untuk mendengarkan audisi tersebut. Karena produser sangat sibuk, tugas saya adalah membuat daftar pendek aktor yang harus mereka dengarkan. Saya mempersempit pengajuan dan menawarkan sepuluh pembacaan produksi per karakter. Sepuluh pembacaan selanjutnya dipotong menjadi tiga atau empat kandidat teratas.

Setelah langkah itu, sesi audisi panggilan balik disiapkan, yang memungkinkan saya untuk menilai kemampuan bakat untuk tampil di depan orang lain. Audisi awal mereka mungkin telah direkam di studio rumah mereka atau di agensi mereka, tetapi sekarang mereka berada di bilik rekaman dengan saya, pencipta, direktur seni, produser, penulis, eksekutif studio, dan seorang insinyur menghadap mereka dengan hanya sepotong kaca yang memisahkan kami. Ini bisa mengintimidasi. Selama sesi ini, saya memeriksa kemampuan mereka dalam menerima arahan dengan menambahkan usia, berat badan, dan aksen pada karakter mereka tanpa peringatan sebelumnya untuk memastikan seberapa cepat seorang aktor dapat berpikir cepat.

Setelah kami mencapai daftar finalis, saya memberikan pendapat saya tentang siapa yang menurut saya akan menjadi pilihan terbaik untuk proyek tersebut. Jika saya tidak mengenal aktornya, saya meneliti mereka. Dan jika saya mengenal mereka, saya berbagi pengalaman saya. Saya tidak pernah mengategorikan seseorang hanya karena pengalaman sebelumnya. Saya selalu mendengarkan audisi aktor dengan telinga yang segar. Bakat pengisi suara sangat tekun dalam meningkatkan keahlian mereka dengan mengikuti lokakarya v/o, kelas improvisasi, dan tentu saja, dengan bekerja!

Pengarahan suara bukanlah tugas yang mudah karena ada banyak hal yang harus diseimbangkan. Selama sesi rekaman, saya sangat menyadari dua bidang yang mengelilingi saya. Di depan saya, di balik kaca, saya melihat para aktor di bilik rekaman, menunggu saya untuk memimpin mereka ke penampilan "terbaik" mereka; Dan di belakang saya, ada jajaran kreator, penulis, dan produser, yang menunggu saya untuk memberikan penampilan "terbaik" bagi mereka. Saya diizinkan untuk mengelola ekspektasi kreatif semua orang dari kedua sisi layar, sambil selalu memperhatikan waktu yang dialokasikan untuk menyelesaikan naskah.

Preferensi saya akan selalu rekaman ansambel daripada sesi individu. Energi, pembacaan naskah yang autentik, dan keakraban yang dibangun para pemain membantu menghasilkan penampilan "terbaik" yang ingin dicapai semua orang. Mempersiapkan naskah mereka sebelumnya sangatlah berharga; jika seorang talent hanya menekankan dialognya dan tidak membaca keseluruhan naskah, itu sudah jelas. Jika kami cukup



beruntung mendapatkan pesanan serial, biasanya para talent akan mengambil alih karakter mereka tepat di sekitar episode keenam. Saat itulah para aktor mulai memberi tahu saya apa yang akan, tidak akan, katakan, atau lakukan oleh karakter mereka.

Saya pikir analogi terbaik untuk menggambarkan pekerjaan saya sebagai pengarah suara adalah konduktor orkestra. Kegembiraan saya datang dari duduk di depan 14 orang pemeran dan mulai dari baris pertama dan menjalani adegan akhir dalam satu sesi. Rekaman jarak jauh dan sesi tunggal cenderung menghambat aliran. Saya adalah pengarah suara yang menggunakan segala cara untuk mendapatkan pembacaan yang saya inginkan dari bakat. Saya sering meminta bakat untuk "melihat saya" sehingga saya dapat memberi mereka arahan visual, seperti gerakan tangan atau wajah, untuk membantu mereka menyampaikan dialog mereka dengan nada yang diinginkan.

Dengan menciptakan ruang yang dipenuhi dengan rasa hormat dan penghargaan, para aktor merasa aman dan visi pencipta/produser telah terpenuhi. Pada akhirnya, sesi yang hebat berakhir dengan semua orang merasa telah didengar dan hasilnya adalah apa yang mereka antisipasi atau lebih baik kita semua berkolaborasi sebagai orkestra untuk menghasilkan permadani pendengaran terbaik.

Pembuatan Papan Cerita

Tujuan setiap pembuat film adalah menemukan cara inovatif untuk menceritakan kisah mereka. Dalam animasi, semuanya dimulai dengan papan cerita. Ini adalah pertama kalinya kata-kata diambil dari naskah dan diterjemahkan menjadi gambar. Tugas seniman papan cerita adalah menggambar panel yang mengilustrasikan adegan yang menggambarkan karakter, tindakan mereka, dan lingkungan mereka. Pada tahap ini, ada berbagai kemungkinan yang terbuka bagi sutradara ia memulai dengan lembaran kosong.

Menyediakan waktu yang cukup untuk pembuatan papan cerita adalah kunci keberhasilan. Dengan memastikan waktu yang cukup untuk langkah ini, produser memberi sutradara dan seniman kesempatan untuk menyempurnakan cerita dan memperbaikinya semaksimal mungkin. Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk memperbaiki masalah naskah pada tahap ini, semakin baik. Bahkan, dalam dunia yang ideal, produksi tidak dimulai hingga sebagian besar jika tidak semua papan cerita selesai dan disetujui. Karena fase pembuatan papan cerita adalah bagian terakhir yang relatif murah dari produksi, ini adalah salah satu tempat terbaik untuk mengalokasikan sumber daya guna menghindari potensi masalah di kemudian hari.

Memulai

Sebelum sutradara dapat memberikan tugas kepada artis papan cerita, hal-hal berikut harus dipersiapkan:

- Naskah
- Trek suara atau trek scratch (format dan alur kerja tertunda)
- Model karakter
- Desain lingkungan



- Desain properti
- Ruang kantor, pengaturan stasiun, dan perlengkapan
- Pengaturan panel standar
- Aksesibilitas perangkat lunak
- Sistem pelacakan yang andal dengan kode warna atau sistem numerik khusus produksi untuk menentukan cara berkas disiapkan, diberi label, dan diatur untuk semua langkah
- Panduan pembuatan papan cerita dengan panel papan cerita lengkap yang mengilustrasikan pengaturan pengambilan gambar, posisi/sudut kamera, gaya pertunjukan, rasio aspek, dan tingkat kompleksitas (jika ada)
- Sistem berbagi berkas daring yang aman, pelacakan produksi, dan pengarsipan

Dalam fitur, naskah seringkali menjadi prioritas kedua setelah papan cerita. Alih-alih naskah yang diikuti secara ketat, pendekatan ini menyediakan kerangka acuan yang dapat digunakan dan ditingkatkan oleh seniman. Memulai dengan storybook pass umumnya dilakukan. Dalam pendekatan ini, naskah dibagi menjadi sekitar 100 panel. Dengan menciptakan representasi visual naskah yang ringkas ini, tim dapat dengan cepat menilai area cerita mana yang berjalan dengan baik dan bagian mana yang mungkin membutuhkan lebih banyak waktu. Sebagai perbandingan, pendekatan yang lebih ekstensif adalah beat board pass.

Bentuk boarding ini menangkap semua fase emosional utama cerita secara garis besar. Baik skenario storybook maupun beat board memungkinkan sutradara untuk memulai dengan kru yang sangat kecil dan, seiring cerita semakin solid, memperluas tim untuk mengerjakan naskah secara menyeluruh.

Untuk proyek berdurasi 95 menit, staf storyboard seharusnya memiliki waktu antara 10 hingga 18 bulan untuk menyelesaikan tugas mereka. Ketika sebuah urutan siap untuk pembuatan papan cerita, sutradara dan/atau kepala cerita menugaskannya kepada seniman papan yang sesuai: tergantung pada proyeknya, seniman ini bisa saja seseorang yang ahli dalam menggambar aksi petualangan atau seseorang yang ahli dalam pengaturan waktu dan mengilustrasikan komedi. Pendekatan lain adalah dengan meminta sekelompok seniman bekerja sama dalam urutan yang sama. Masing-masing seniman diberi ketukan cerita untuk dikerjakan.

Setelah seniman menyelesaikan bagian mereka, mereka akan diajukan kepada kelompok untuk dikomentari. Panel mereka disetujui untuk ditonton oleh sutradara atau dikembalikan untuk direvisi. Akan ada perubahan berkelanjutan selama produksi seiring dengan umpan balik yang diberikan dari pembeli, pemutaran uji coba, dan sebagainya; namun, sebagian besar pekerjaan telah selesai pada tahap ini. Seiring berkembangnya papan cerita film, naskah direvisi agar sesuai dengan papan cerita terbaru.

Bergantung pada bagaimana produksi disiapkan, baik produksi fitur maupun seri dapat memiliki kepala cerita (atau pengawas cerita) yang berfungsi sebagai penghubung antara sutradara dan artis. Pada seri episodik, peran ini juga dapat disebut sebagai sutradara pengawas yang mengawasi para sutradara yang ditugaskan untuk pertunjukan individu.



Sutradara atau pengawas cerita membagi naskah menjadi beberapa urutan untuk dibagikan kepada para artis. Urutan tersebut biasanya dibuat berdasarkan lokasi tempat aksi berlangsung dan/atau waktu. Melalui proses storyboard, setiap urutan dipecah lebih lanjut menjadi bidikan yang menjadi unit individual yang melewati jalur produksi dan kemudian disusun untuk membuat proyek akhir. Lokasi tempat aksi berlangsung dan waktu biasanya merupakan faktor yang digunakan untuk menggambarkan suatu urutan.

Dalam acara berdurasi 22 menit, misalnya, biasanya terdapat dua artis plus sutradara episode yang bekerja selama delapan minggu. Karena keterbatasan waktu dan biaya, setelah artis mendapatkan arahan dari sutradara, ia akan memfokuskan upayanya untuk membuat cerita berhasil dan tidak menyimpang dari naskah. Sangat penting bagi artis papan cerita serial untuk memiliki akses ke rekaman suara atau rekaman scratch agar dapat memulai tugas mereka. Mereka mendengarkan dan menggunakan rekaman audio tersebut untuk memperagakan penampilan pengisi suara. Dengan mengikuti alur dialog yang telah disampaikan, mereka menambahkan pose, ekspresi wajah, dan gestur yang menjadi panduan akting bagi tim animasi.

Perangkat lunak papan cerita disiapkan dengan templat yang mencakup ruang untuk dialog, deskripsi aksi, lokasi, dan referensi waktu. Nomor urutan dan adegan disisipkan agar pengambilan gambar dapat dilacak secara individual saat melalui langkah-langkah produksi. Pada produksi serial, disarankan untuk membagikan contoh papan cerita yang telah disetujui kepada para seniman sebagai alat untuk mengekspresikan konsistensi gaya pertunjukan dan untuk menstandarisasi jumlah detail yang diharapkan pada setiap panel, di samping pengaturan pengambilan gambar dan sinematografi yang umum. Contoh papan cerita ini memungkinkan semua orang untuk melihat tujuan akhir dan memiliki ekspektasi yang realistis terhadap persyaratan pertunjukan.

Untuk proyek realitas virtual, perangkat lunak khusus digunakan agar seniman papan cerita dapat merancang narasi dalam 360°. Karena penonton memiliki pilihan untuk melihat dari arah mana, dari sudut mana, dan berapa lama, seniman papan cerita memainkan peran penting dalam menciptakan dunia yang imersif ini.

Sebelum memulai pembuatan papan cerita, ukuran panel harus distandardisasi. Rasio yang digunakan untuk serial definisi tinggi adalah 1,77:1. Untuk proyek langsung ke video yang ditujukan untuk rilis teater terbatas dan untuk film layar lebar, rasio standarnya adalah 1,85:1. Untuk proyek yang memilih format layar lebar, rasionya adalah 2,39:1. Layar ultra lebar adalah format lain dengan rasio 3,6:1.

Tiga Tahap Pembuatan Papan Cerita

Selama bertahun-tahun, sistem tiga langkah ini telah terbukti hemat biaya dan kondusif untuk penceritaan yang baik. Namun, tidak semua produksi mampu menyediakan waktu yang dibutuhkan papan cerita untuk melewati semua fase. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, perlu ditekankan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk mengasah cerita pada tahap ini, semakin baik fondasi untuk produksi tersebut.



Gambar Mini

Pembuatan gambar berukuran "gambar mini" adalah cara cepat bagi seorang seniman untuk menggunakan gambar sederhana, mirip dengan figur batang, untuk memetakan urutannya. Gambar mini adalah bentuk gambar singkat yang memiliki banyak manfaat. Salah satu keuntungan dari tahap ini adalah seniman dapat secara efisien memastikan mereka selaras dengan sutradara. Karena gambarnya sangat kecil, seniman dapat memuat banyak panel dalam satu halaman, sehingga memungkinkan sutradara untuk melihat bagaimana aksi mengalir, bagaimana adegan-adegan dipotong, dan seperti apa pemblokiran karakter dan penempatan kamera.

Ini adalah kesempatan awal bagi sutradara untuk melihat apakah yang ia bayangkan benar-benar berhasil. Ini juga merupakan titik pemeriksaan yang baik untuk memastikan karakter dibingkai dengan cara terbaik untuk menceritakan kisah dan menghindari animasi yang tidak perlu seperti pengambilan gambar kerumunan. Karena penggambaran thumbnail relatif cepat, sutradara dapat meminta seniman untuk memberikan beberapa pendekatan berbeda. Dengan meminta gambar alternatif, sutradara memanfaatkan keahlian seniman papan cerita dan berpotensi menemukan versi yang bahkan lebih baik dari yang ia bayangkan.

Skenario umum untuk sebuah serial adalah meminta sutradara episodik menghabiskan seminggu untuk membuat thumbnail acara, sehingga memberikan tim papan cerita titik awal untuk memulai bagian mereka masing-masing.

Rough Pass

Setelah sutradara melihat thumbnail, biasanya akan dilakukan perubahan pada gambar yang mungkin melibatkan penempatan karakter dan sudut kamera baru. Versi storyboard berikutnya yang dibuat saat menerapkan perubahan ini disebut rough pass. Panel yang digunakan untuk rough pass jauh lebih besar daripada thumbnail, sehingga memungkinkan seniman untuk mengembangkan lebih banyak detail karakter, aksi, dan lingkungan mereka. Versi papan ini jauh lebih mudah dibaca oleh non-seniman. Karakternya lebih "sesuai model" dan latar belakangnya lebih mudah dipahami.

Dalam sebuah seri, rekaman suara diunggah pada tahap ini, dan dapat disejajarkan dengan panel sebagai persiapan untuk membangun animatik. Setelah rough storyboard disetujui, story reel awal sudah cukup untuk dibuat. Musik temporer dan efek suara juga ditambahkan untuk memperindah penceritaan. Story reel dari rough pass diberikan kepada produser dan pembeli/eksekutif untuk mendapatkan catatan. Pada tahap ini, storyboard sering direvisi untuk menghasilkan catatan kreatif. Perubahan-perubahan ini biasanya memerlukan penghapusan beberapa panel dan pembuatan panel baru. Setelah revisi selesai, papan cerita siap untuk dibersihkan.

Pada proyek-proyek film panjang, seniman menggunakan rancangan kasar papan cerita untuk menyampaikan urutan cerita kepada sutradara, produser, penulis, dan terkadang kepada pembeli/eksekutif. Seniman papan cerita yang bekerja jarak jauh meneruskan urutan cerita mereka kepada tim untuk mendapatkan masukan. Setelah urutan cerita ditinjau, catatan cerita dibuat dan seniman memasukkannya ke dalam rancangan berikutnya. Karena revisi



membutuhkan waktu tambahan, anggaran dan jadwal harus dipertimbangkan dalam hal alokasi waktu untuk perbaikan papan cerita. Jika tidak ada perubahan (yang jarang terjadi!), papan cerita siap untuk dilanjutkan ke fase berikutnya: pembersihan.

Meskipun beberapa studio tidak melibatkan produser hingga papan cerita selesai melalui tahap pembersihan, akan lebih menguntungkan jika produser dilibatkan sebelum terlalu banyak minggu dihabiskan untuk menyusun urutan cerita. Karena produser melihat urutan cerita untuk pertama kalinya, ia dapat bertindak sebagai audiens uji coba bagi sutradara dan seniman. Selama presentasi storyboard, dapat langsung terlihat oleh "pembaca baru" area mana yang terbaca dengan baik dan bagian mana yang mungkin memerlukan pengerjaan tambahan. Produser melihat dan memberikan umpan balik berdasarkan tujuan-tujuan berikut:

- Apakah struktur ceritanya efektif?
- Apakah kita peduli dengan karakter-karakternya? Apakah kita menaruh perhatian pada perjalanan/penderitaan mereka?
- Apakah sinematografinya sesuai dengan cerita?
- Apakah sinematografinya akan memenuhi harapan pembeli/eksekutif?
- Seberapa kompleks urutan adegannya? Adakah cara untuk menceritakan kisah yang sama dengan pengambilan gambar yang lebih sederhana tanpa mengorbankan visi sutradara?
- Jika urutan adegan ini memerlukan revisi atau perombakan total, bagaimana hal ini akan memengaruhi anggaran dan jadwal?

Pembersihan Storyboard

Pada tahap terakhir pembuatan storyboard ini, panel-panel dirender sepenuhnya untuk menjabarkan semua detail pengambilan gambar yang diperlukan. Tahap ini penting pada pertunjukan yang dikirim ke studio subkontrak karena dalam beberapa kasus, terutama dalam pertunjukan 2D, panel storyboard menggantikan tata letak. Jika demikian, semakin bersih storyboard dalam hal pementasan, komposisi, dan arahan kamera, semakin besar kemungkinan Anda akan puas dengan hasil karya yang Anda terima dari studio subkontrak.

Tergantung pada cerita, jadwal, anggaran, dan prosesnya, proyek CG dapat melewati fase pembersihan dan langsung beralih ke pra-visualisasi. Dalam kasus seperti itu, sutradara memilih sendiri panel-panel tertentu untuk pembersihan guna menggambarkan emosi cerita dengan jelas.

Pada produksi serial, biasanya seniman storyboard pembersihan/revisionis akan melengkapi versi papan ini. Karena artis papan cerita asli telah menetapkan semua informasi cerita yang diperlukan, lebih murah untuk menyewa artis pembersih untuk menempatkan karakter pada model dan mengerjakan detail akhir. Sementara itu, artis papan cerita asli bebas untuk mengerjakan episode berikutnya. Dengan mengerjakan papan yang telah digambar hingga tahap ini, artis pembersih mempelajari proses berpikir dan keterampilan menggambar yang diperlukan untuk pembuatan papan. Seiring waktu, mereka dapat mengambil tugas



sebagai artis papan cerita penuh. Metode pendampingan di dalam studio ini umum dan pada akhirnya membantu produser membangun tim yang kuat.

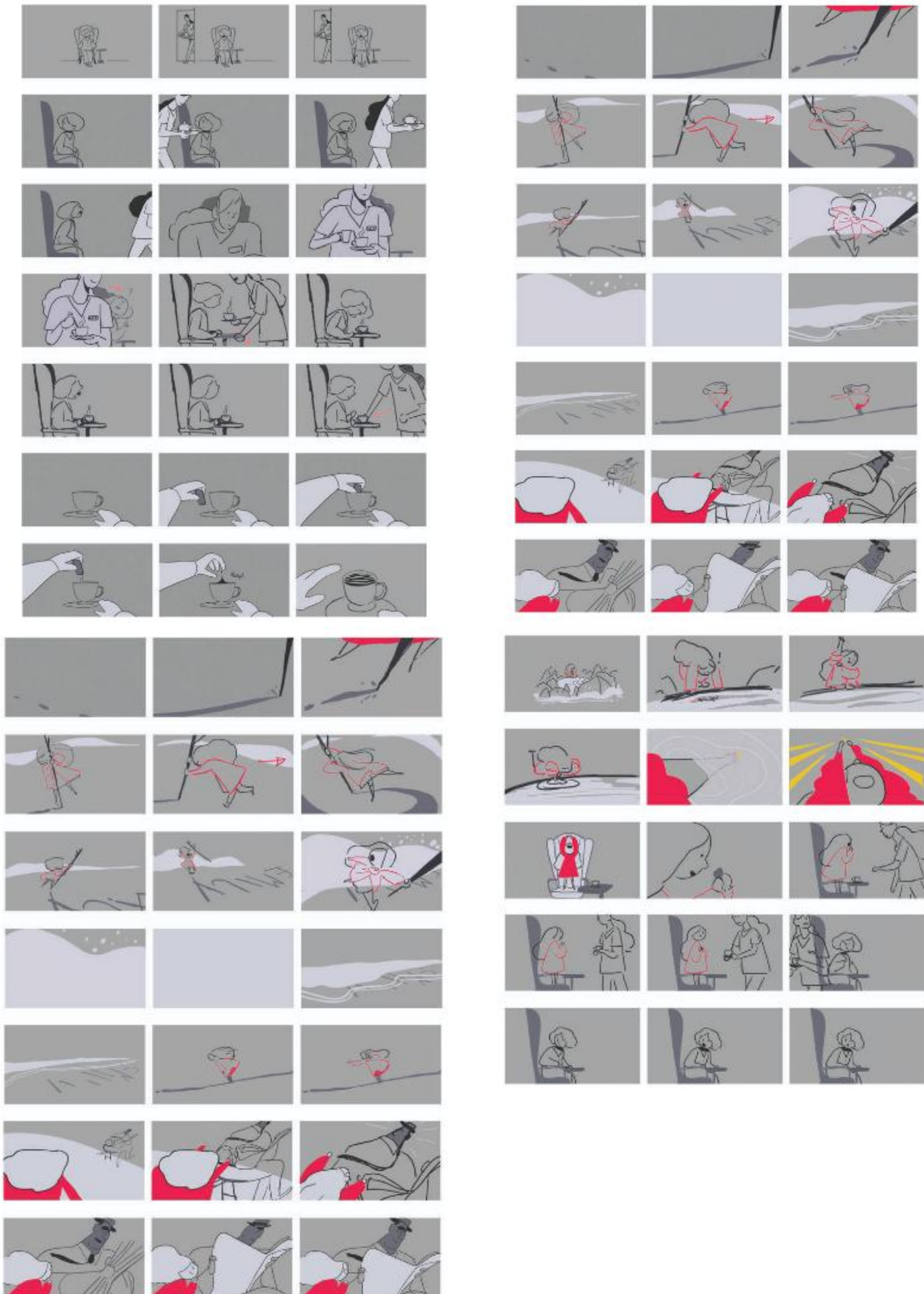
Untuk fitur, ketika urutan yang telah dibersihkan siap untuk tahap akhir, APM/PDM cerita mengatur pertemuan untuk para pemangku kepentingan utama yang dapat mencakup sutradara, produser, kepala cerita, penulis, dan, dalam beberapa kasus, pembeli/eksekutif. Setelah urutan tersebut dilihat, jika ada catatan tambahan, catatan tersebut akan ditangani secara efisien, dan setelah urutan disetujui, urutan tersebut siap untuk diserahkan ke departemen editorial, tempat gulungan cerita dirakit.

Selama presentasi pergantian redaksi, sutradara mengomunikasikan kepada editor bagaimana ia ingin menyempurnakan urutan adegan. Anggota kru kunci lainnya yang harus menghadiri pergantian redaksi termasuk direktur seni, supervisor efek visual, dan manajer produksi, untuk melihat lebih awal apa yang perlu mengalir melalui alur produksi. Sebelum menyerahkannya kepada redaksi, semua berkas papan cerita harus diberi label yang benar dengan nama artis, urutan adegan, dan nomor panel.

Pada proyek yang menggunakan studio subkontrak, setelah papan cerita final dan dibersihkan, sutradara meninjaunya kembali dan menambahkan catatan penyutradaraan yang diperlukan sebagai anotasi pada berkas animatik sebelum pengiriman. Catatan ini mencakup informasi apa pun terkait akting, pementasan, dan sebagainya. Seringkali, seniman papan cerita menciptakan karakter, lokasi, atau properti baru sesuai dengan naskah. Oleh karena itu, pemeriksaan menyeluruh pada papan cerita diperlukan sebelum pengiriman. Tergantung pada seberapa banyak detail yang hilang dari desain baru pada papan cerita, mungkin diperlukan lembar modelnya sendiri.

Membuat papan warna juga sangat berguna sebagai referensi studio subkontrak. Tujuan papan warna adalah sebagai panduan arahan seni, misalnya untuk menunjukkan waktu atau maksud emosional dari pengambilan gambar. Dalam beberapa kasus, tergantung pada seberapa detailnya, versi papan cerita ini bahkan dapat digunakan sebagai pengganti pembuatan kunci warna atau pencahayaan. Setelah papan disetujui oleh sutradara, papan tersebut dikirim ke pemeriksa kontinuitas bersama dengan semua materi lainnya untuk ditinjau dan disiapkan untuk produksi.





Gambar 8.2 *Late Afternoon*: Papan cerita akhir.



Versi papan yang telah dibersihkan juga ditinjau oleh departemen hukum untuk setiap potensi masalah, seperti pelanggaran merek dagang atau materi berhak cipta yang memerlukan izin. Selain itu, di Amerika Serikat, papan cerita diperiksa apakah mematuhi standar dan praktik penyiaran (BS&P). BS&P memantau papan cerita untuk setiap item yang menyimpang dari peraturan televisi, seperti menampilkan penumpang di dalam mobil yang tidak mengenakan sabuk pengaman (Gambar 8.2).

8.4 MEMBANGUN STORY REEL/ANIMATIK

Animatik berfungsi sebagai cetak biru untuk proyek. Setelah rangkaian storyboard disetujui, rangkaian tersebut diteruskan ke editor yang kemudian membentuk konten lebih lanjut dengan mengubah pengaturan waktu, menambahkan efek suara, musik, dan mungkin transisi.

Sutradara kemudian memiliki kesempatan untuk berfokus pada pengaturan waktu dan tempo pengambilan gambar. Jika storyboard tidak berfungsi, sutradara dapat menghapus dan/atau menambahkan panel baru. Ia juga dapat dengan mudah memeriksa masalah koneksi. Untuk proyek yang dialihdayakan, animatik berperan penting dalam menjembatani kesenjangan antara kedua studio produksi, karena animatik dengan jelas menjabarkan rencana sutradara untuk pertunjukan tersebut. Sebagian besar kesuksesan animasi bergantung pada pengaturan waktunya.

Karena banyak seniman yang membuat animasi di acara tersebut tidak selalu bisa berbahasa Inggris, animatik memungkinkan mereka untuk melihat dan mendengar bagaimana setiap pengambilan gambar dipotong dan diatur temponya, dan pada akhirnya, bagaimana keseluruhannya bekerja. Untuk proyek-proyek yang dianimasikan secara internal, animatik merupakan rekaman hidup dari pertunjukan tersebut, yang selalu berubah. Setiap shot mengalami metamorfosis seiring berjalannya alur produksi. Berawal dari panel papan cerita, transformasi pertama shot terjadi saat melewati pra-visualisasi dan/atau animasi. Seiring semakin banyak shot yang dianimasikan, proyek tersebut mulai terasa hidup.

Penting untuk menekankan peran suara dalam pengembangan animatik. Pembuatan trek tempo efek suara dan musik umumnya dilakukan untuk membantu memfasilitasi penceritaan dengan menggarisbawahi momen-momen penting, selain membantu mengembangkan arahan suara secara keseluruhan untuk proyek tersebut. Trek tempo merupakan perangkat penting bagi desainer suara, komposer, dan editor dialog karena berfungsi sebagai panduan mereka selama pascaproduksi.

Pra-visualisasi

Setelah storyboard kasar disetujui, proses pra-visualisasi (atau pra-visualisasi) dapat dimulai pada proyek CG. Pra-visualisasi memfasilitasi eksplorasi ruang dalam dunia 3D. Proses ini sebaiknya dianggap sebagai langkah selanjutnya dalam fase penceritaan, alih-alih fase teknis, karena memungkinkan seniman dan sutradara pra-visualisasi untuk memanfaatkan ruang nyata tempat karakter "berakting", atau character blocking, dalam kaitannya dengan



lingkungan dan properti mereka. Di tahap inilah sinematografi berperan. Pemilihan lensa, pembingkai, penempatan karakter/objek, sudut kamera, dan gerakan, semuanya berperan penting dalam menciptakan emosi yang diinginkan untuk sebuah adegan. Ini juga merupakan langkah yang sangat efektif dari sudut pandang produksi karena memungkinkan tim untuk mengidentifikasi aset apa yang sebenarnya perlu diproduksi ketika penempatan kamera ditentukan sejak awal.

Proses ini umumnya menggunakan set pramuka digital, atau versi geometri sederhana beresolusi rendah untuk karakter, set, dan properti (jika ada). Seorang seniman pra-visualisasi dapat menciptakan elemen-elemen ini atau diberikan oleh seorang modeler proksi. Sutradara akan melakukan serah terima untuk membahas maksud dari urutan adegan atau pengambilan gambar. Seniman kemudian akan menempatkan karakter-karakter tersebut di lokasi syuting, dengan gerakan terbatas (misalnya, menggeser karakter melintasi ruangan alih-alih menganimasikan langkahnya) dan menyiapkan kamera untuk menceritakan kisah sekuat mungkin. Karena mereka bertindak sebagai sinematografer, penting bagi sutradara untuk berkonsultasi dengan tim pra-visualisasi secara berkala guna memastikan bahwa proyek tersebut selaras dengan visinya. Semakin banyak proyek yang menggabungkan animasi 2D dan 3D untuk memanfaatkan sepenuhnya atribut unik yang ditawarkan setiap format.

Pra-visualisasi sangat membantu ketika mencoba mengonseptualisasikan sinematografi yang rumit. Adegan pertarungan atau kejar-kejaran yang penuh aksi dapat ditingkatkan dengan penataan panggung dan sinematografi yang dinamis yang dapat diselesaikan dalam langkah yang relatif murah ini. Seniman pra-visualisasi seringkali akan membawa langkah ini ke tingkat selanjutnya, menggunakan perangkat sinematik seperti pencahayaan dan bahkan efek temporer untuk meningkatkan proses penceritaan. Jika proyek akan dirilis dalam media stereoskopik 3D, fase animatik cerita dan pra-visualisasi merupakan peluang kunci untuk mengidentifikasi bidikan yang dapat memaksimalkan "pengalaman 3D" bagi penonton. Pra-visualisasi juga merupakan tahap yang baik untuk mulai memperhatikan bahwa aksi tidak merusak garis bingkai dalam momen-momen yang dimaksudkan sebagai "penjangkauan" yang besar, karena elemen di luar layar harus selalu bebas dari garis bingkai dalam bidikan tersebut.

Pemutaran Eksekutif

Selama praproduksi, pembeli/eksekutif dapat merasakan bagaimana kata-kata dalam naskah diubah menjadi visual, dan bagaimana proyek tersebut terbentuk sebelum animasi dimulai. Meskipun animatik memiliki banyak keuntungan, hal itu dapat menciptakan zona bahaya bagi produser jika pembeli/eksekutif yang meninjaunya tidak mengetahui tujuan dan sifat pengaturan waktu animasinya. Melihat animatik yang terdiri dari panel papan cerita atau bidikan pra-visualisasi, terutama dalam bentuk kasar, dapat sangat menyesatkan bagi penonton yang tidak terbiasa dengan proses animasi. Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, setiap bidikan ditampilkan pada animatik selama perkiraan durasi yang dibutuhkan untuk animasinya, tetapi bagi seseorang yang tidak menyadari fakta ini, animatik tersebut bisa karena tidak ada kata yang lebih tepat membosankan. Namun, penambahan



gerakan kamera dan trek suara temporer dapat sangat bermanfaat dalam menyempurnakan maksud aksi dalam bidikan.

Pada tayangan 2D yang menggunakan animasi berbasis vektor, terdapat pula opsi untuk membuat animatik berwarna. Pendekatan ini memungkinkan pembeli untuk melihat karakter dalam versi yang diwarnai, alih-alih gambar garis hitam-putih. Karakter-karakter tersebut tidak dianimasikan tetapi dipindahkan untuk membangun aksi yang lebih luas. Key set dapat disisipkan untuk menciptakan atmosfer dan suasana hati untuk latar tersebut. Animatik berwarna menawarkan langkah yang lebih dekat ke tampilan proyek yang telah selesai. Waktu, biaya, dan pilihan perangkat lunak untuk menghasilkan versi animatik ini merupakan faktor-faktor yang memungkinkan produser untuk memutuskan apakah ini merupakan pilihan yang layak atau tidak.

Pembacaan Trek dan Pengaturan Waktu

Menunggu bagaimana alur kerja disiapkan, sebagian besar serial menggunakan animatik sebagai panduan untuk pengaturan waktu setiap pengambilan gambar dan merujuk ke panel untuk detail aksi yang akan berlangsung. Namun, pada produksi tradisional 2D, mungkin ada langkah pembacaan trek dan pengaturan waktu. Editor mengeluarkan trek dialog untuk pembaca trek yang tugasnya menghasilkan lembar eksposur atau lembar dope yang berisi informasi mengenai panjang setiap adegan, dialog yang menyertainya, dan transisi. Ia secara fonetis mentransposisi seluruh trek dialog bingkai demi bingkai ke lembar eksposur. Setelah mendengarkan trek dialog, pembaca trek menempatkan kata-kata untuk semua karakter yang berbicara ke dalam bingkai yang tepat pada lembar eksposur. Setiap baris pada lembar eksposur mewakili satu bingkai.

Setelah jumlah kaki dan bingkai, atau detik dan bingkai, dijelaskan, lembar eksposur untuk urutan atau episode kemudian dapat dipisahkan sehingga setiap bidikan dapat bergerak secara independen di sepanjang jalur produksi. Lembar eksposur yang telah selesai memberikan kerangka kerja bagi animator tentang di mana pengambilan gambar dimulai dan berhenti, serta durasinya, yang berkaitan dengan dialog. Saat menganimasikan musik, ketukan pada trek klik ditransposisikan ke lembar eksposur agar animator dapat mengatur waktu animasi sesuai ketukan.

Pada produksi yang dialihdayakan, lembar eksposur dikirim ke pengatur waktu animasi (juga disebut pengatur waktu lembar) untuk arahan terperinci. Pengatur waktu animasi, dengan panduan dari sutradara, mencatat apa yang perlu terjadi dalam pengambilan gambar. Dengan merujuk pada animatik, mereka mengklarifikasi aksi apa yang perlu dianimasikan oleh studio subkontrak. Informasi lain juga disertakan, seperti pergerakan kamera dan efek khusus, jika diperlukan. Dengan menyempurnakan instruksi untuk animator, pengatur waktu menuliskan catatan akting khusus per frame. Ia dapat menambahkan lembar-lembar tersebut dengan gambar yang mengilustrasikan dan menampilkan aksi atau emosi. Jika studio subkontrak terlibat, pemeriksa kontinuitas harus memeriksa silang informasi ini dengan materi lain yang dikirim untuk memastikan semua elemen konsisten dan disertakan dalam paket. Lembar eksposur yang telah diisi berisi informasi berikut:



- Nomor produksi
- Nomor dan waktu pengambilan gambar
- Deskripsi pengambilan gambar
- Nama animator
- Nomor babak atau nomor urut
- Nomor lembar
- Deskripsi aksi
- Kolom dialog
- Eksposur mulut (jika ada)
- Kolom untuk tingkat seni
- Deskripsi efek visual (jika ada)
- Catatan kamera

Untuk CG dan sebagian besar proyek 2D, informasi penyutradaraan tersedia dalam format digital sebagai bagian dari berkas animasi. Catatan ini biasanya merupakan refleksi langsung dari pengambilan gambar dalam animatik atau gulungan pra-visual. Semakin detail yang dijelaskan kepada animator, semakin baik. Misalnya, pada pertunjukan tradisional 2D, jika terdapat efek angin dalam pengambilan gambar, pengatur waktu harus menunjukkan setiap karakter atau objek yang terkena angin, berapa lama dan pada tingkat intensitas berapa. Hingga angin berhenti atau terjadi pemotongan dari pengambilan gambar eksterior ke pengambilan gambar interior, efek angin harus diekspos pada lembaran-lembaran tersebut. Setiap nuansa yang ditambahkan akan sangat meningkatkan hasil akhir. Arah animasi juga mencakup informasi detail seperti bagaimana karakter mengartikulasikan kata-kata dan menggerakkan bagian tubuh mereka hingga detail terkecil, seperti kedipan mata.

Karena sutradara tidak selalu dapat membagikan pertunjukan dan menjelaskan pengaturan waktunya secara langsung, penting bagi seorang pengatur waktu yang berpengalaman untuk membuat lembaran-lembaran tersebut. Karena lembaran eksposur seringkali merupakan satu-satunya sarana komunikasi antara sutradara dan animator dalam proyek tersebut, informasinya harus ringkas, jelas, dan terbaca; jika tidak, pertunjukan tersebut kemungkinan besar akan membutuhkan banyak pengambilan ulang.

Untuk tim animasi yang tidak berbahasa Inggris, bagan mulut untuk semua karakter utama ditambahkan ke paket model. Tujuan bagan mulut adalah untuk menunjukkan bagaimana mulut karakter terlihat saat mengucapkan berbagai suara. Mulut yang berlaku dilambangkan dengan huruf dan dicatat pada lembar eksposur di sebelah dialog. Pengarahan frame demi frame oleh pengatur waktu animasi ini memungkinkan seniman di studio subkontrak untuk mengikuti visi sutradara meskipun mereka terpisah ribuan mil, dan seringkali terpisah bahasa. Komedi atau momen komedi, misalnya, adalah sesuatu yang bisa hilang dalam penerjemahan. Sistem ini membantu para seniman memenuhi tujuan proyek.

Pada sejumlah produksi seri 2D, pengaturan waktu pengambilan gambar mungkin sengaja dibuat tidak tepat, sehingga memberikan lebih banyak fleksibilitas kepada animator. Dalam pengaturan ini, tidak ada lembar eksposur yang dibuat untuk menyertai episode: papan



cerita menggantikan tata letak dan animasi karakter dirancang langsung di atas seni papan cerita. Trek dialog dan efek suara temporer memberikan referensi untuk aksi, tetapi panjang akhir setiap pengambilan gambar ditentukan oleh animator.

Mempersiapkan Pengiriman: Lembar Pemeriksaan dan Rute

Semua materi harus diperiksa secara menyeluruh sebelum diserahkan kepada studio subkontraktor. Idealnya, sutradara sangat terlibat, meninjau semua konten termasuk papan akhir sebelum mengirimkan pertunjukan ke rumah animasi. Papan cerita harus sesuai dengan animatik final yang telah disetujui sebelum dikirim ke subkontraktor. Pemeriksa kontinuitas meninjau elemen-elemen produksi untuk setiap materi atau informasi yang hilang. Pada pertunjukan 2D, ia memeriksa ulang paket model, animatik, dan lembar eksposur (jika ada) untuk memastikan semuanya tertata dengan jelas dan mudah dipahami. Jika ada elemen yang hilang atau karya seni perlu direvisi, pemeriksa kontinuitas bekerja sama dengan sutradara untuk memperbaiki masalah tersebut sesegera mungkin.

Dalam proses penyusunan pengiriman, pemeriksa mengisi lembar rute sehingga baik studio domestik maupun studio subkontraktor memiliki catatan detail tentang materi yang dikirim. Informasi berikut dicatat pada lembar rute:

- Nama studio
- Judul produksi
- Nomor episode/nomor urut (jika ada)
- Rincian nomor pengambilan gambar termasuk nomor adegan dan nomor urut, rekaman/waktu pengambilan gambar, deskripsi pengambilan gambar, waktu, informasi efek (jika ada), materi apa pun yang akan digunakan kembali (termasuk daftar sumber asli untuk konten "sama dengan")
- Jumlah semua rekaman yang dikirim

Setelah langkah-langkah ini selesai, materi siap untuk studio subkontrak.

Lagu

Urutan lagu harus diidentifikasi dan diprioritaskan selama praproduksi. Ada alasan kreatif dan komersial mengapa penyertaan lagu dapat sangat meningkatkan sebuah proyek. Bagi sebagian orang, kombinasi animasi dan musik hampir merupakan bentuk seni yang lebih tinggi. Selain itu, banyak yang mengaitkan kesuksesan animasi secara global dengan penggunaan lagu kombinasi keduanya dapat melampaui batasan bahasa dan budaya. Lagu juga dapat memainkan peran kunci dalam memajukan narasi sebuah proyek, terutama ketika lagu-lagu tersebut terjalin secara kohesif dengan cerita. Seringkali, lagu digunakan sebagai alat untuk menggambarkan perjalanan waktu. Tujuan lainnya adalah untuk mengungkapkan informasi penting mengenai motivasi para tokoh, seperti keinginan mereka untuk mendapatkan kembali cinta sejati mereka atau untuk menguasai dunia.

Dari perspektif komersial, lagu menambah dimensi lain pada daya jual sebuah proyek. Jika artis populer dipilih untuk menulis lagu dan/atau menyanyikannya, soundtrack-nya pasti akan menghasilkan pendapatan tambahan. Di saat yang sama, penonton yang mungkin tidak tertarik menonton proyek animasi dapat mempertimbangkan kembali posisi mereka ketika



mengetahui bahwa artis favorit mereka telah berpartisipasi dalam pembuatannya. Ada juga beberapa proyek di mana filmnya sendiri hanya tayang cukup singkat di bioskop, tetapi soundtrack-nya tetap memiliki kehidupannya sendiri. Adaptasi Broadway dari musikal animasi juga telah menjadi cara yang sangat sukses untuk menjaga waralaba tetap berkembang dan menguntungkan. Lagu-lagu sebaiknya didiskusikan terlebih dahulu saat naskah masih dalam tahap awal pengembangan.

Sejak awal, penting untuk menentukan berapa banyak lagu yang dibutuhkan, di mana lagu-lagu tersebut akan ditempatkan, dan genre musik apa yang paling sesuai dengan proyek tersebut. Pertanyaan yang perlu dijawab meliputi: Apakah akan ada beragam jenis lagu, seperti balada, lagu hits, atau anthem? Apa tujuan setiap lagu? Karena produksi lagu bisa sangat mahal, sangat penting bagi semua pemain kunci untuk memiliki visi yang sama, terutama bagaimana persyaratan artistik berkorelasi dengan anggaran dan jadwal. Setelah semua masalah ini diputuskan, produser dan/atau eksekutif musik di studio dapat mulai menghubungi agen yang mewakili penulis lagu dan komposer.

Pada beberapa produksi, supervisor musik dapat dipekerjakan secara lepas untuk menangani semua konten terkait musik. Dengan memanfaatkan koneksi mereka, mereka merekrut artis-artis terkenal untuk menciptakan soundtrack yang layak secara komersial. Melibatkan selebritas musik menjamin perhatian media terhadap proyek tersebut, tetapi penting juga bahwa karya dan gaya penampil sesuai dengan branding proyek tersebut.

Dengan memastikan adanya keselarasan nilai-nilai keseluruhan, produser dapat mencegah potensi konflik di masa mendatang dan menghindari kerugian tambahan bagi proyek. Jika anggaran tidak mencukupi untuk mendatangkan penampil ternama, produser atau supervisor musik akan meminta demo reel dari agen untuk mengidentifikasi dan memilih talenta yang tepat untuk proyek tersebut. Segera setelah talenta musik terpilih dan telah dipastikan bahwa mereka tertarik dengan proyek tersebut, proses negosiasi dimulai.

Setelah diskusi kontrak selesai, sutradara, produser, penulis lagu, dan komposer mulai bekerja sama. Kejelasan visi sangat penting pada tahap ini. Semakin penulis lagu dan komposer memahami tujuan spesifik yang ingin dicapai melalui lagu-lagu tersebut, semakin baik. Penting juga untuk memberi tahu mereka tentang persyaratan produksi dan memastikan mereka memiliki semua materi yang dibutuhkan untuk memenuhi semua tenggat waktu, termasuk tinjauan eksekutif dan hukum.

Idealnya, lagu-lagu tersebut adalah urutan pertama dari proyek yang akan disiapkan untuk produksi. Ada sejumlah alasan untuk memprioritaskan urutan ini. Secara eksternal, lagu dapat digunakan sebagai alat penjualan dan periklanan di media sosial dan juga oleh tim pemasaran dan publisitas. Secara internal, urutan dengan lagu dapat memerlukan upaya artistik yang lebih besar daripada urutan non-musikal.

Contohnya adalah nomor tari yang mungkin perlu menyewa koreografer dan menyiapkan pemotretan aksi langsung untuk memfilmkan para penari sebagai referensi. Karena produksi tidak dapat dimulai pada bidikan ini sampai referensi video selesai, penting untuk fokus pada jenis urutan ini sedini mungkin. Seringkali, sutradara mungkin menginginkan



animator utama dan kru untuk menganimasikan seluruh urutan lagu. Dalam keadaan ini, lagu perlu direkam sesegera mungkin sehingga para seniman dapat mengerjakan bidikan tanpa menciptakan hambatan produksi. Dalam hal kompleksitas, urutan lagu yang umum memerlukan karya seni dan sinematografi yang cukup rumit. Kecuali jika pengambilan gambar ini diberikan waktu yang cukup dalam produksi, mungkin akan ada terlalu banyak kompromi kreatif.

Dari sudut pandang produksi, aspek positif dari urutan lagu adalah pengaturan waktunya tidak dapat diubah karena detik dan frame untuk setiap pengambilan gambar terikat dengan musik. Fakta bahwa pengaturan waktunya tetap berpotensi memungkinkan urutan tersebut melewati alur kerja dengan kecepatan yang lebih cepat. Kelemahan dari urutan lagu adalah bahwa tergantung pada bagaimana adegan-adegan terhubung satu sama lain, animator mungkin tidak dapat mengerjakan pengambilan gambar yang ditugaskan sampai pengambilan gambar sebelumnya telah dianimasikan.

Lebih lanjut, kebutuhan untuk menghubungkan dapat mengurangi jumlah pengambilan gambar yang dapat dikerjakan secara bersamaan. Untuk memulai produksi pada urutan lagu, trek klik dan musik tempo direkam segera setelah urutan disetujui. Trek klik adalah perangkat pengaturan waktu. Ini adalah rekaman ketukan yang cocok dengan animasi. Ketukan ini ditransposisi dan disediakan untuk animator. Dalam pascaproduksi, trek klik bersama versi sementara lagu disediakan untuk konduktor, desainer efek suara, dan pengisi suara sebagai referensi. Sambil mendengarkan rekaman, mereka dapat mencocokkan karya mereka dengan film. Musik sementara, sebagaimana dirujuk oleh namanya, adalah bagian rekaman yang digunakan sebagai pengganti hingga musik akhir dikomposisi dan direkam. Setelah trek klik dan musik sementara selesai, sutradara dapat mengunci urutan untuk produksi.

Rangkaian langkah yang diperlukan untuk produksi lagu dimulai dengan memilih dan memilih pengisi suara. Setelah direkam menggunakan trek klik, tahap selanjutnya adalah mencocokkan musik dengan gambar yang terkunci. Tahap proses ini mengharuskan produser dan sutradara untuk membahas aransemen musik dan orkestrasi akhir proyek dengan komposer. Komposer kemudian menulis musik dan merekamnya di bawah pengawasan produser dan sutradara. Tahap terakhir dalam produksi lagu adalah pencampuran akhir di mana rekaman musik digabungkan dengan gambar untuk menghasilkan proyek yang lengkap.

Urutan Judul

Untuk acara serial, urutan judul terpisah diproduksi dan ditempatkan di awal setiap episode. Tujuan dari urutan judul, termasuk musik atau lagu tema, adalah untuk memperkenalkan karakter utama, ciri khas, dan misi mereka, dan yang terpenting untuk menarik penonton agar menonton program. Oleh karena itu, urutan judul harus diprioritaskan dalam produksi karena juga dapat menjadi alat pemasaran yang efektif. Karena alasan ini, sebagian besar produser biasanya menghabiskan banyak uang untuk memastikan bahwa urutan judul tersebut berhasil memenuhi misinya.



Urutan judul melewati langkah-langkah produksi yang sama seperti serial, meskipun dalam skala yang jauh lebih kecil. Tergantung pada kebutuhan pembeli/eksekutif, urutan judul dapat berdurasi antara 30 hingga 60 detik. Setelah konsep dipilih, papan cerita dibuat dan ditinjau. Setelah disetujui, urutan judul berlanjut melalui proses praproduksi. Jika dialog diperlukan, sesi rekaman diadakan. Untuk menghemat biaya, rekaman tersebut dapat direkam sebagai bagian dari sesi rekaman untuk salah satu episode.

Bagi produser, produksi rangkaian judul menghadirkan kesempatan unik untuk menguji studio baru. Studio subkontrak yang sedang naik daun selalu bersemangat membuktikan kemampuan mereka dalam rangkaian judul dengan harapan mendapatkan kontrak di masa mendatang. Dibandingkan mempertaruhkan seluruh seri dengan biaya yang sangat rendah, produser dapat mengevaluasi kualitas animasi yang mampu diciptakan studio dan melihat bagaimana bisnis tersebut ditangani. Jika anggaran terbatas, pilihan lain adalah menjadikan rangkaian judul sebagai bagian dari keseluruhan kesepakatan. Dalam banyak kasus, studio subkontrak mungkin bersedia mengerjakan rangkaian judul dengan biaya minimal untuk memenangkan kontrak.

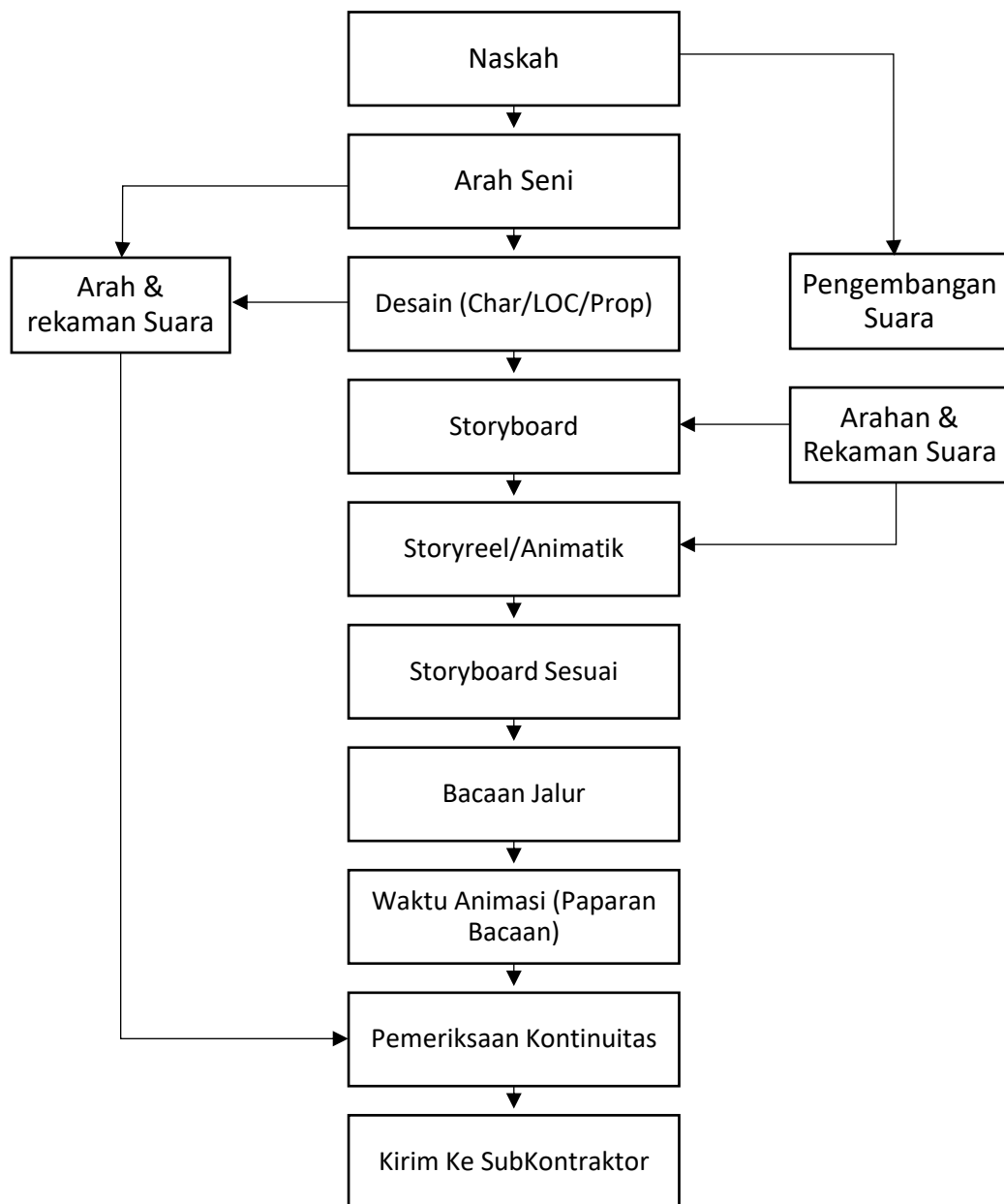
Dalam dunia yang ideal, rangkaian judul harus diselesaikan melalui pascaproduksi sebelum episode sebenarnya mencapai tahap ini. Memproses rangkaian judul melalui pascaproduksi merupakan peluang bagus lainnya bagi produser untuk memilih tim yang tepat. Proses ini menguji berbagai fasilitas dan mengidentifikasi potensi masalah sebelum sebagian besar pekerjaan mulai berjalan. Ini juga merupakan kesempatan untuk menentukan arah musik dan suara seri serta mengeksplorasi berbagai pilihan. Setelah rangkaian judul diselesaikan, rangkaian tersebut ditambahkan ke gulungan elemen.

Kredit

Mengumpulkan kredit untuk semua individu yang mengerjakan proyek membutuhkan perhatian yang konsisten dari awal hingga akhir karena daftar harus mencakup semuanya. Selain perjanjian kontraktual mengenai ukuran, urutan, dan penempatan kredit terkait dengan anggota tim di atas garis, sangat penting bahwa semua nama dieja dengan benar dan jabatan akurat. Produser menghasilkan informasi ini termasuk semua kata-kata hukum dan logo untuk ditandatangani oleh eksekutif studio/pembeli dan departemen hukum. Jika ada beberapa studio yang berpartisipasi dalam produksi, setiap studio harus meninjau kredit dan menandatangani bagiannya masing-masing untuk memastikan keakuratannya.

Pada produksi film panjang, kredit akhir juga menawarkan kesempatan bagi lelucon untuk muncul kembali dan/atau karakter untuk terus berinteraksi dan bermain. Karena ada ratusan nama yang tercantum, akan sangat membantu jika pemirsa tetap terlibat dan menonton sehingga seluruh tim mendapat pengakuan Gambar 8.3.





Gambar 8.3 Proses praproduksi: produksi seri tradisional 2D.



BAB 9

PRODUKSI

9.1 PERAN PRODUSER SELAMA FASE PRODUKSI

Produksi adalah tahap proses di mana kemampuan multitasking produser benar-benar diuji. Produser adalah perekat yang menyatukan semuanya. Ia harus bekerja berjam-jam agar dapat berhasil menangani berbagai tanggung jawab. Pada sebagian besar proyek, ketika produksi meningkat, sebagian acara masih dalam tahap praproduksi. Produser harus menguasai semua langkah dari sudut pandang anggaran, kreatif, dan teknis, selain mengurus semua kebutuhan eksternal proyek, seperti materi pemasaran dan produk konsumen.

Berikut adalah daftar elemen yang harus diselesaikan dalam praproduksi agar fase produksi dapat dimulai dengan sukses. Pada proyek seri atau proyek dengan anggaran lebih rendah, semua item ini dianggap terkunci pada awal produksi. Namun, pada fitur, semua item yang ditandai dengan tanda bintang (*) biasanya dianggap sebagai pekerjaan yang sedang berjalan. Urutan memasuki alur produksi saat aset dan papan cerita diselesaikan.

- ❖ Desain karakter dan properti final
- ❖ Desain lingkungan/lokasi final
- ❖ Arah seni final
- ❖ Aset final dengan animasi uji yang telah selesai
- ❖ Pengembangan tampilan (CG)*
- ❖ Build dengan gaya warna/tekstur dan pustaka aset rigging (rigging 2D)
- ❖ Latar belakang utama dan susunan karakter dengan gaya warna (2D tradisional)
- ❖ Trek suara*
- ❖ Papan cerita*
- ❖ Reel pra-visualisasi (CG) atau animatik (2D tradisional dan rigging)*
- ❖ Informasi pengaturan waktu/lembar eksposur*

Setelah sekuens melalui animatik dan/atau pra-visualisasi dan pengambilan gambar telah disiapkan untuk produksi, masing-masing proses berjalan melalui alur kerja dengan kecepatan yang berbeda dan sering diubah untuk meningkatkan penceritaan. Karena revisi ini, trek animatik dan suara film teater jarang final hingga film terkunci dan siap untuk pascaproduksi. Setelah membuat anggaran yang efektif, menjalankan produksi secara efisien memiliki beberapa persyaratan utama. Naskah yang siap produksi adalah unsur terpenting yang harus ada.

Selanjutnya, arahan seni harus ditetapkan bersama dengan gaya animasi. Untuk mendukung visi kreatif pertunjukan, alur produksi harus sepenuhnya diuji dan dipersiapkan untuk pembuatan bidikan. Tim harus direkrut, dilatih, dan siap untuk memulai. Setiap saat, dua hal penting harus diseimbangkan: memenuhi tujuan estetika proyek dan memenuhi kuota mingguan. Setelah cukup banyak pekerjaan dalam alur produksi, tekanan untuk mencapai



kuota yang ditargetkan inilah yang mendorong produksi. Kecuali inventaris tersedia untuk para seniman di masing-masing departemen, mustahil untuk membangun momentum yang diperlukan. Alur kerja yang stabil memungkinkan produser untuk memastikan bahwa persyaratan kreatif proyek terpenuhi.

Oleh karena itu, inventaris yang memadai merupakan kunci efisiensi proyek dan pengiriman tepat waktu serta tepat kualitas. Selain itu, waktu perlu disisihkan atau dikompensasi dalam jadwal kuota yang meningkat secara bertahap agar para seniman dapat meningkatkan dan mempelajari persyaratan gaya spesifik proyek. Faktor lain yang harus dipertimbangkan saat menghitung kuota meliputi Hari Libur Nasional, liburan kru, dan potensi hari sakit.

Untuk sebagian besar proyek seri dan subkontrak, setelah elemen praproduksi selesai, proyek tersebut dialihdayakan untuk fase produksi. Setelah episode atau rangkaian dikirim ke studio yang ditugaskan, produser mengambil peran makro dalam hal mengelola elemen-elemen tersebut. Manajer produksi adalah orang yang bertanggung jawab untuk subkontraktor (yaitu, orang yang darinya subkontraktor dapat meminta materi lebih lanjut, klarifikasi, atau informasi). Produser menerima laporan produksi mingguan dari subkontraktor untuk memantau status proyek. Jika produser khawatir dengan kemajuan acara, menjadi tanggung jawabnya untuk mengomunikasikannya kepada subkontraktor atau supervisor luar negeri.

Bukan tugas produser untuk memecahkan masalah sehari-hari subkontraktor kecuali jika pengiriman acara terancam. Pada tahap ini, subkontraktor bertanggung jawab untuk memenuhi tenggat waktu penyelesaian proyek dengan tingkat kualitas yang telah disepakati. Selama produksi, produser juga terus mengawasi berbagai episode/sekuens lain yang sedang diproduksi sebelumnya, biasanya dengan kecepatan satu episode per minggu atau satu episode setiap dua minggu sekali, tergantung pada anggaran dan jadwal acara.

Untuk fitur, produser mengandalkan produser asosiasi, supervisor efek visual, manajer produksi, dan tim produksi untuk menangani detail produksi sehari-hari memfasilitasi alur kerja, mengelola inventaris, melacak pengambilan gambar, memenuhi kuota, dan sebagainya. Bidang fokus produser film biasanya meliputi:

- ✚ Pengembangan cerita
- ✚ Desain produksi dan pengarahan seni
- ✚ Pengisi suara dan rekaman
- ✚ Musik
- ✚ Kepatuhan anggaran dan jadwal
- ✚ Alur kerja produksi sesuai dengan "tampilan" yang telah ditetapkan serta kualitas dan kuantitas yang diharapkan
- ✚ Catatan dan komunikasi pembeli/eksekutif
- ✚ Grup pendukung dan pemasaran

Pekerjaan produser film terbagi antara ranah internal produksi itu sendiri dan faktor-faktor eksternal yang memfasilitasi kesuksesan proyek setelah dirilis. Seringkali, kedua area ini



tumpang tindih, seperti dalam kasus pemilihan pengisi suara ketika suara selebritas digunakan baik sebagai elemen produksi maupun sebagai alat promosi. Secara internal, produser harus memastikan bahwa proyek tersebut memenuhi tujuan kreatifnya, mulai dari naskah dan animatik hingga desain produksi dan pengarahan seni. Setelah proyek tersebut disiapkan dalam hal visual dan konten ceritanya, keterlibatan internalnya biasanya lebih terbatas.

Secara umum, produser menghadiri rapat-rapat produksi utama seperti kick-off, turnover (ketika sebuah rangkaian dibagikan di sebuah departemen), sesi penerbitan, dan rapat harian (dijelaskan kemudian dalam bab ini) untuk melihat kemajuan proyek dan memberikan masukan kreatif bila diperlukan. Sehari-harinya, produser terus mengawasi perkembangan acara baik secara kreatif maupun finansial. Semakin sering, ia berurusan dengan entitas eksternal, berinteraksi dengan kelompok-kelompok pendukung, dan menyiapkan cara untuk mempromosikan dan memasarkan proyek tersebut dalam persiapan untuk perilisannya. Mengawasi detail produksi didelegasikan kepada manajer berpengalaman.

Titik Pemeriksaan Kreatif Pembeli

Secara eksternal, produser harus selalu berkomunikasi dengan pembeli/eksekutif. Titik pemeriksaan kreatif yang umum bagi pembeli/eksekutif berada pada tahap-tahap berikut:

- ✓ Naskah
- ✓ Desain karakter dan lokasi kunci (dan pembuatan model, jika ada)
- ✓ Karakter dengan gaya warna/tekstur
- ✓ Kunci latar belakang
- ✓ Animasi (berdasarkan setiap urutan dan/atau setelah keseluruhan proyek ditayangkan)
- ✓ Reel pra-visualisasi (jika ada)
- ✓ Pemilihan pengisi suara
- ✓ Pemilihan komposer musik
- ✓ Pemilihan penulis lirik (jika ada)
- ✓ Pemilihan vokalis (jika ada)
- ✓ Materi promosi (jika tidak dibuat oleh entitas pembeli) termasuk kampanye media sosial dan peluncuran
- ✓ Kredit
- ✓ Hasil akhir

Kelompok Pendukung

Produser bekerja sama erat dengan kelompok pendukung, termasuk publisitas, pemasaran, lisensi, dan promosi. Masukan dan dukungan dari produser dan sutradara diperlukan untuk materi pemasaran, seperti poster atau cuplikan trailer, teaser, dan kampanye viral. Dengan anggaran publisitas dan pemasaran untuk film layar lebar yang seringkali hampir menyamai biaya produksi, produser bekerja sama erat dengan para eksekutif kunci dalam kelompok ini untuk menyusun strategi dan kampanye demi eksposur dan penjualan optimal dari proyek yang telah selesai. Sangat penting untuk selalu memberi informasi terbaru kepada kelompok-kelompok ini tentang karya seni baru dan rekaman yang telah selesai. Untuk tujuan ini, sistem pelacakan produksi lintas platform yang aman dari proyek harus disiapkan untuk



menyediakan konten bagi kelompok-kelompok pendukung yang dapat digunakan untuk media sosial, pemasaran, publisitas, dan pemasaran.

Produser juga terlibat dalam menganalisis dan mengimplementasikan hasil riset pasar dan uji coba pemutaran untuk proyek tersebut. Umpan balik yang diterima dapat memainkan peran penting dalam bagaimana sebuah proyek dibentuk agar dapat menarik dan menghibur target audiens. Bukan hal yang aneh jika desain karakter dan pewarnaan proyek, misalnya, dipengaruhi oleh kebutuhan produk konsumen. Jika demikian, produser harus menjembatani kesenjangan antara tujuan kreatif sutradara dan tujuan komersial produk konsumen. Kemungkinan besar, prioritas terakhir sutradara adalah pemasaran atau lini mainan, tetapi produserlah yang harus menemukan cara agar seni dan perdagangan dapat hidup berdampingan dan memastikan bahwa permintaan dari kelompok pendukung segera dipenuhi.

9.2 PROSES DAN PROSEDUR PRODUKSI

Sementara produser menangani semua faktor eksternal yang berkaitan dengan proyek, tim produksi bersiap untuk maraton selanjutnya. Persiapan yang krusial untuk proses produksi adalah tinjauan mendalam terhadap kebutuhan kreatif acara terkait sumber daya yang tersedia, yaitu waktu dan dana. Sejak tahap penulisan naskah, penting untuk membuat daftar terperinci semua aset yang dibutuhkan, dengan mempertimbangkan analisis kompleksitas dan jumlah total kemunculan setiap aset. Pada produksi rig 2D, pustaka aset dibuat berdasarkan storyboard dan animatik yang telah disetujui. Pustaka ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan semua elemen yang akan digunakan kembali seperti rig karakter, animasi stok, dan pose kunci. Pada proyek CG atau 2D tradisional, investigasi terperinci ini dimulai setelah fase pra-vis/animatik selesai.

Pada proyek CG, pembuatan proksi beresolusi rendah untuk karakter dan lingkungan yang ditampilkan dalam naskah harus dimulai segera setelah desain disetujui selama praproduksi, meskipun daftar aset akhir baru akan direalisasikan setelah proses pra-visualisasi selesai, urutan demi urutan. Lingkungan tidak boleh dibuat berlebihan karena akan lebih efisien untuk melihat apa yang ada di dalam bingkai setelah tata letak atau pengaturan pengambilan gambar selesai.

Detail harus ditambahkan ke set agar sesuai dengan kebutuhan yang ditentukan oleh kamera dan pencahayaan awal: misalnya, jangan membangun seluruh kastil Gotik jika hanya ruang singgasananya yang akan ditampilkan dalam satu pengambilan gambar. Setelah urutan disetujui untuk produksi, tim dapat menganalisis konten setiap pengambilan gambar dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan artistik mereka. Fase produksi yang tepat saat tinjauan jenis ini dilakukan mungkin berbeda di setiap studio, tetapi tujuan keseluruhannya tetap sama: cara terbaik menggunakan sumber daya produksi untuk memfasilitasi produksi pengambilan gambar yang optimal.



Editorial

Sebelum memulai produksi, penting untuk memahami peran departemen editorial. Departemen ini berfungsi sebagai pusat produksi karena di sinilah gambar disatukan dalam banyak fase kunci. Ketika sebuah urutan disetujui sebagai animatik, rincian adegan langsung dimasukkan ke dalam perangkat lunak pelacakan dan diperbarui dari sana, untuk selanjutnya. Setiap entri mencakup deskripsi adegan, pengaturan waktu, informasi dialog, aset yang dibutuhkan, catatan sutradara, dan seni referensi (jika ada).

Selama produksi, animatik terus berkembang. Departemen ini diperbarui setiap adegan dalam editorial saat adegan melewati pengaturan pengambilan gambar, tata letak, animasi kasar, dan seterusnya hingga seluruh film melewati semua langkah. Pada titik pemeriksaan yang direncanakan selama produksi, editorial akan melakukan pemutaran bagian-bagian dari gambar yang sedang dalam proses pengerjaan. Saat proyek berjalan, departemen ini juga akan menjalankan jurnal harian di mana film dievaluasi dari sudut pandang estetika dan teknis oleh semua pengawas produksi dan artistik utama. Di sela-sela penayangan kelompok proyek tersebut, sutradara dan editor meninjau rangkaian adegan yang sama berulang kali dan melakukan penyuntingan yang mengakibatkan perubahan waktu, penghapusan adegan, dan/atau pembuatan adegan baru.

Ada sejumlah alasan mengapa perubahan dilakukan. Alasan utamanya adalah penyuntingan akan meningkatkan penceritaan. Revisi naskah dan perubahan papan cerita menentukan sebagian besar perubahan animatik. Terkadang, seorang animator mungkin menemukan bahwa pengaturan waktu yang diperlukan untuk penampilan karakter tertentu perlu diubah. Dalam kasus lain, keputusan dapat dibuat untuk memilih kembali pengisi suara, dan rekaman baru kemungkinan besar akan membutuhkan pengaturan waktu baru dan animasi yang direvisi. Ketika ada perubahan durasi pengambilan gambar pada tahap produksi mana pun, bagian editorial harus diberitahu sebagai pusat produksi.

Penting bagi produser untuk berkomunikasi langsung dengan staf editorial agar selalu mengetahui semua perubahan yang diminta oleh sutradara. Keputusan editorial dapat menjadi sangat penting untuk kecepatan urutan dan peningkatan keseluruhan proyek. Produser harus menyetujui semua perubahan tersebut. Perubahan berarti uang dan waktu yang mungkin tidak diperhitungkan dalam anggaran. Oleh karena itu, produserlah yang menentukan bagaimana proyek akan berjalan secara keseluruhan, baik secara kreatif maupun finansial, ketika, misalnya, revisi naskah diminta setelah sebuah rangkaian telah diluncurkan dan pengambilan gambar telah melalui proses produksi.

Analisis Kompleksitas

Sebelum resmi memasuki alur produksi, sebuah rangkaian film panjang harus menjalani evaluasi yang ketat untuk menilai persyaratan yang tepat untuk setiap pengambilan gambar per departemen. Bahkan, sebagaimana telah disebutkan dalam pembahasan praproduksi, bentuk peninjauan ini dimulai pada fase desain, karena akan sangat memengaruhi anggaran. Serial yang dialihdayakan memiliki proses evaluasi serupa selama fase penyusunan papan cerita untuk memastikan bahwa proyek diproduksi sesuai dengan



parameter yang disepakati. Dalam kedua kasus tersebut, selama analisis kompleksitas inilah tujuan kreatif dan tantangan fiskal proyek harus diartikulasikan dan diseimbangkan.

Tergantung pada struktur produksi dan tingkat keahlian anggota tim, individu yang biasanya bertanggung jawab untuk mengelola tingkat kompleksitas sebuah film panjang adalah produser asosiasi dan supervisor efek visual. Tugas mereka adalah menetapkan parameter anggaran untuk setiap urutan dalam konteks keseluruhan proyek. Selain itu, semua pimpinan produksi/kepala departemen berpartisipasi dalam rapat ini untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan kreatif proyek sekaligus mengeksplorasi cara-cara untuk menyelaraskan upaya mereka. Bersama-sama, tim membahas maksud sutradara, meninjau opsi yang tersedia, dan menentukan cara terbaik menggunakan sumber daya mereka untuk mencapai tujuan artistik yang diinginkan. Setelah tahapan kompleksitas selesai, langkah selanjutnya disebut rapat kick-off.

Kick-Off

Menunggu bagaimana produksi disiapkan, fase ini dapat disebut tinjauan buku biru atau tinjauan buku kerja. Bahkan dapat dilakukan pada tahap produksi selanjutnya setelah pengaturan pengambilan gambar atau penyelesaian tata letak, yang dalam hal ini disebut pergantian tata letak. Apa pun namanya, inilah saatnya untuk mencurahkan sebanyak mungkin pemikiran untuk menganalisis persyaratan setiap pengambilan gambar sehingga semua seniman yang mengikutinya dapat mengerahkan upaya terbaik mereka untuk menciptakan dan menyempurnakan pengambilan gambar tersebut alih-alih berkutat dengan ekspektasi kreatif dan/atau masalah teknis.

Selama pertemuan kick-off, sutradara menyampaikan visinya untuk seluruh rangkaian pengambilan gambar per pengambilan gambar. Tergantung pada apakah proyek tersebut CG atau 2D, peserta untuk kick-off biasanya meliputi sutradara, produser, produser asosiasi, supervisor efek visual, direktur seni, manajer produksi, semua pimpinan departemen, supervisor stereoskopik (jika ada), dan berbagai supervisor CG atau direktur teknis yang berfungsi sebagai pakar alur kerja, jika muncul pertanyaan tentang kemampuan.

Selama pertemuan ini, setiap pengambilan gambar dalam rangkaian ditinjau dan dinilai secara individual per departemen dan diberi tawaran (perkiraan tingkat kesulitan dan/atau waktu dan tenaga kerja) untuk beban kerja yang diharapkan oleh setiap pimpinan departemen. Sambil menunggu alur kerja produksi, langkah ini dapat dilakukan setelah penyaringan awal untuk mengukur beban kerja seteliti mungkin. Hal ini selalu dilakukan dengan tujuan mengalokasikan waktu dan uang di tempat yang paling sesuai dengan cerita. Semua informasi yang berkaitan dengan setiap pengambilan gambar termasuk aset yang dibutuhkan, catatan sutradara, dan penawaran departemen kemudian dimasukkan ke dalam sistem pelacakan produksi.

Perincian pengambilan gambar yang terperinci seperti ini merupakan langkah penting untuk menghubungkan semua anggota tim secara kohesif. Misalnya, pada proyek CG, analisis awal ini akan secara langsung memengaruhi departemen tata letak dalam menentukan seberapa luas set harus dibangun atau apakah lukisan matte sudah cukup, yang akan



menghasilkan penghematan waktu dan biaya langsung untuk produksi pengambilan gambar tersebut.

Pada saat yang sama, ketika tim produksi memiliki penghitungan akurat jumlah karakter, properti, dan lokasi, serta jumlah efek yang dibutuhkan, mereka dapat menghasilkan kuota mingguan realistis yang sangat sesuai dengan proyek. Seiring mereka memahami jumlah pengambilan gambar dengan kompleksitas tinggi, mereka dapat mengatur kecepatan produksi agar diarahkan untuk memenuhi kuota "pengambilan gambar yang sulit" tertentu dan menghindari kemacetan di akhir. Penilaian awal setiap pengambilan gambar ini memungkinkan tim kreatif dan manajemen untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang kebutuhan urutan dan memfokuskan sumber daya yang sesuai. Pengawas efek visual memainkan peran penting dalam rapat kick-off; tugasnya adalah menyederhanakan dan memprioritaskan pengambilan gambar agar sumber daya produksi digunakan secara kreatif dan efisien.

Setelah kick-off selesai, departemen editorial mengeluarkan pengambilan gambar agar produksi dapat dimulai. Detail pengambilan gambar juga dimasukkan ke dalam basis data produksi untuk tujuan pelacakan. Nama semua artis dan anggota staf yang mengerjakan pengambilan gambar saat proses produksi berlangsung akan dicatat ke dalam sistem pelacakan ini, disertai dengan tanggal penerimaan, penyelesaian, dan persetujuan sutradara atas karya tersebut.

9.3 PRODUKSI CG

Bagian-bagian berikut merinci langkah-langkah produksi dasar yang terlibat dalam memproduksi proyek film animasi CG. Setelah desain produksi ditentukan, aset utama (karakter, lokasi, dan properti) telah diproduksi dan diuji selama pra-produksi, dan sekuens telah disetujui melalui pra-produksi, kru CG dapat memulai produksi shot. Meskipun hal ini jarang terjadi, skenario ideal pada proyek film adalah membiarkan shot memasuki alur produksi dalam konteks sekuensnya masing-masing, sehingga shot tersebut dibuat, dievaluasi, dan disetujui secara berkesinambungan. Sebisa mungkin, tujuannya adalah untuk menyetujui seluruh sekuens sekaligus, alih-alih shot yang terpisah-pisah. Alur kerja dapat bervariasi antar studio dan antar paket perangkat lunak, tetapi langkah-langkah dasar produksi CG adalah sebagai berikut:

- Pengaturan/tata letak pengambilan gambar
- Animasi
- Finalisasi karakter/animasi teknis
- Tata letak akhir/set dressing
- Efek
- Matte painting
- Pencahayaan dan pengomposisian



Pengaturan/Tata Letak Pengambilan Gambar

Sebuah adegan pertama kali memasuki alur produksi dalam pengaturan pengambilan gambar, di mana pengaturan waktu, komposisi, penataan panggung, pengaturan kamera, dan pencahayaannya ditetapkan. Tahap pengaturan pengambilan gambar juga dapat disebut sebagai persiapan pengambilan gambar atau tata letak, dan tergantung pada nomenklatur studio, seniman pengaturan pengambilan gambar dapat disebut sebagai sinematografer. Pada langkah ini, elemen dan arahan berikut ditempatkan di setiap shot:

- Model kasar set (dapat dilihat dalam 360°, jika ada)
- Penempatan karakter beresolusi rendah, yang menampilkan aksi, postur, dan interaksi secara luas
- Properti beresolusi rendah
- Dialog produksi akhir
- Efek suara yang memengaruhi karakter (jika ada)
- Kontinuitas karakter dan arahan layar
- Penggambaran aksi karakter secara real-time terhadap latar belakang dalam kaitannya dengan kamera
- Posisi, sudut, gerakan, dan pilihan lensa kamera
- Efek awal dan pencahayaan

Tahap pengaturan shot membuka alur produksi yang lancar untuk sebuah proyek dengan memecahkan potensi masalah sejak awal fase produksi. Tahap ini juga merupakan tahap untuk mengidentifikasi kemungkinan penggunaan kembali set dan/atau penggabungan shot. Tahap ini memungkinkan sutradara untuk menentukan posisi mata penonton dan menghindari rendering karya seni yang tidak perlu. Pekerjaan animator mengikuti posisi dan aksi karakter di set sebagaimana ditunjukkan oleh pengaturan shot. Dengan menempatkan efek visual awal dalam bidikan, seniman dapat melihat elemen spesifik apa yang dibutuhkan (seperti debu, air, atau hujan) dan bagaimana pengaturan waktu serta kehadirannya akan memengaruhi bidikan.

Pencahayaan awal juga memberi tahu semua seniman hilir tentang bagaimana karya mereka akan muncul baik dalam sorotan, cahaya jenuh, cahaya bulan, atau cahaya siang hari yang dapat sangat membantu upaya animasi karakter khususnya. Beberapa alur kerja memilih untuk menetapkan sinematografi dan pengaturan waktu selama langkah pra-visualisasi dalam praproduksi. Dalam hal ini, langkah penyiapan bidikan berfungsi sebagai fase yang lebih teknis dari proses tersebut, di mana model proksi ditukar dengan model akhir dan bidikan dipersiapkan untuk memasuki tahap produksi. Pertukaran model semacam itu juga mencakup beberapa pekerjaan yang akan dijelaskan nanti di bagian yang disebut Tata Letak Akhir. Variasi dalam cara tugas penyiapan bidikan ini dapat diatur merupakan contoh dari berbagai cara untuk menyederhanakan atau memisahkan pekerjaan dalam alur kerja produksi yang umumnya didorong oleh alokasi staf, sumber daya, dan anggaran.

Jika belum ditangani dalam pra-visualisasi, pengaturan pengambilan gambar juga merupakan periode waktu di mana pertimbangan stereoskopik harus diperhatikan agar dapat menghasilkan pengalaman 3D yang efektif bagi penonton secara efisien. Naskah kedalaman



dapat disusun untuk memungkinkan produksi memetakan penggunaan stereo, menguraikan informasi tentang di mana harus mengatur titik konvergensi dan nuansa stereo secara keseluruhan di sepanjang film. Beberapa pengambilan gambar memerlukan versi yang diubah untuk memaksimalkan efek stereoskopik; yang lain dapat mengakomodasi kebutuhan sinematik dengan memanfaatkan versi pengambilan gambar yang sama persis dan menyesuaikan kedalaman selama pengomposisian.

Setelah selesai, pengambilan gambar diteruskan ke bagian editorial dan gulungan pra-visualisasi diganti dengan berkas pengaturan pengambilan gambar yang telah diperbarui sementara pengaturan waktu disesuaikan seperlunya. Setelah sutradara menyetujui urutannya, pengambilan gambar siap untuk dianimasikan.

Animasi

Pada fase animasi inilah energi cerita mulai terbangun. Animator (atau aktor, dalam istilah live-action) menghidupkan karakter melalui gerakan dan ekspresi wajah. Selama proses animasi, sutradara dan/atau direktur animasi menelusuri seluruh rangkaian adegan bersama supervisor dan pemimpin animasi. Ia menjelaskan maksud setiap adegan secara individual dan persyaratan performa secara berkesinambungan untuk rangkaian adegan tersebut. Di bawah bimbingan pemimpin animasi, animator merencanakan aksi karakter menggunakan pengaturan waktu dan dialog yang telah ditentukan.

Di sini, animator memanipulasi rig untuk menampilkan pose model karakter dalam bingkai-bingkai utama. Dengan menggambarkan karakter dalam ketukan akting, ia memblokir aksi dan memungkinkan pemimpin animasi untuk meninjau adegan dari sudut pandang performa. Pada tahap ini, animasi sengaja ditampilkan dalam sapuan lebar agar aksi dapat dengan mudah diubah, dan pilihan akting alternatif dapat dieksplorasi jika diperlukan. Setelah shot disetujui untuk animasi kunci dan blocking, shot tersebut ditempatkan dalam urutan, yang memungkinkan sutradara untuk meninjau bagaimana performa berjalan dari shot ke shot dalam sesi harian departemen animasi.

Setelah disetujui untuk animasi kunci dan blocking, shot tersebut siap untuk animasi kasar. Di sinilah animator mulai menyempurnakan animasi dan memberikan nuansa pada performanya. Ia menambahkan ekspresi wajah. Sambil mendengarkan dialog, animator menentukan letak fonem dan menyesuaikan gerakan bibir karakter untuk mencapai sinkronisasi bibir. Performa karakter semakin disempurnakan saat animator menambahkan animasi sekunder. Animasi sekunder adalah gerakan yang merupakan tindak lanjut alami dari aksi karakter, misalnya bagian tubuh yang bergoyang saat menunggang kuda. Setelah animasi disetujui dalam sesi harian dengan kehadiran semua kepala departemen, animasi tersebut dikirim ke bagian editorial untuk dipotong menjadi gulungan dan dipersiapkan untuk departemen berikutnya dalam alur kerja yang, tergantung pada persyaratan shot, dapat berupa departemen animasi teknis atau tata letak akhir.

Finalisasi Karakter/Animasi Teknis

Seniman finalisasi karakter/animasi teknis terutama berfokus pada penyesuaian yang diperlukan untuk simulasi rambut, bulu, dan kain. Pekerjaan mereka adalah kunci untuk



meyakinkan penampilan karakter saat ia bergerak, bereaksi, dan berinteraksi dengan dunia luar. Untuk beberapa pertunjukan, rambut atau bulu karakter dapat menjadi bagian penting dari penampilan mereka. Baik simulasi rambut maupun kain digerakkan langsung dari gerakan karakter, tetapi kompleksitas hubungan sebab dan akibat ini diperparah oleh fakta bahwa perangkat lunak simulasi didasarkan pada realitas fisik, meskipun penampilannya seringkali tidak dimaksudkan untuk realistis.

Pada fase ini, gangguan animasi diperbaiki oleh animator teknis, mengatasi masalah seperti geometri yang rusak, titik kontak yang tidak akurat, dan masalah skinning yang disebabkan oleh animasi yang kompleks: rig bahu yang menembus pakaian ketika karakter menggerakkan lengannya secara liar, atau bulu yang bergerak aneh saat karakter menekuk sayapnya adalah dua contohnya. Perlu dicatat bahwa tuntutan pada tim animasi teknis dapat diminimalkan jika cukup waktu dihabiskan dalam fase rigging selama praproduksi, dengan pengujian dan penyesuaian rig yang intensif sebelum animasi dimulai.

Setelah shot disetujui melalui langkah ini dalam sesi harian departemen, shot tersebut dikirim ke bagian editorial dan tersedia untuk tata letak akhir.

Animasi Kerumunan

Pada proyek yang membutuhkan banyak karakter latar belakang, departemen animasi kerumunan dapat dibentuk. Biasanya terpisah dari animasi karakter, gaya animasi ini cenderung lebih teknis daripada karya pertunjukan. Animasi kerumunan menambah nilai produksi sebuah proyek, tetapi lebih dari itu, animasi ini dimaksudkan untuk mempercantik set: model dan gerakan mereka harus tampak seolah-olah berada di dunia yang sama dengan karakter utama, tetapi tidak boleh mengalihkan fokus dari shot.

Tata Letak Akhir/Penataan Set

Tata letak akhir (juga dikenal sebagai penataan set), adalah tahap di mana para seniman mengganti aset beresolusi rendah dengan versi beresolusi tinggi sebagai persiapan untuk pencahayaan. Bekerja sama erat dengan direktur seni, departemen ini menata set agar sesuai dengan kamera sekaligus melengkapi animasi. Mereka juga mengelola kebutuhan perencanaan adegan lainnya, seperti finalisasi pengambilan gambar.

Selanjutnya, sutradara, supervisor efek visual, direktur seni, dan supervisor departemen meninjau keseluruhan rangkaian adegan (sejauh mungkin) dalam format harian. Ini adalah kesempatan bagi sutradara untuk akhirnya melihat bagaimana pengambilan gambar disusun dan memberikan catatan seperlunya, seperti bagaimana menghindari garis singgung dalam bingkai, atau bagaimana set mungkin tampak terlalu ditata dan, oleh karena itu, mengganggu.

Sekali lagi, tujuannya adalah untuk memastikan fokus pengambilan gambar jelas. Tugas seniman tata letak akhir adalah menyesuaikan kamera, melakukan penempatan properti, dan menjaga kontinuitas pengambilan gambar untuk mendukung animasi dan penceritaan sebaik mungkin. Sebagaimana disebutkan dalam pembahasan tentang pengaturan pengambilan gambar, beberapa pekerjaan ini dapat dimasukkan lebih awal dalam alur produksi, tergantung



pada pembagian kerja. Setelah semua catatan sutradara ditangani, pengambilan gambar tersebut dikirim ke bagian editorial dan tersedia untuk departemen efek.

Harian

Ketika pengambilan gambar disiapkan oleh bagian editorial untuk ditinjau bersama oleh sutradara dan anggota tim inti lainnya, sesi peninjauan disebut sebagai harian. Pada tahap awal, peninjauan ini dapat dilakukan dua hingga tiga kali seminggu, tetapi ketika proyek sudah dalam tahap produksi penuh, peninjauan dilakukan setiap hari. Pada tahap inilah semua tingkatan yang ada digabungkan sehingga kelompok peninjau dapat melihat bagaimana pengambilan gambar tersebut bekerja secara keseluruhan dalam konteksnya. Umumnya yang hadir di harian adalah sutradara, produser, editor, supervisor efek visual, supervisor departemen, produser asosiasi, manajer produksi, dan APM/PDM.

Di sinilah sutradara mengevaluasi bagaimana pengambilan gambar tersebut bekerja dalam hal akting, komposisi, dan pergerakan kamera secara berkesinambungan dengan pengambilan gambar lainnya. Sangat penting bagi semua orang untuk mendapatkan informasi terbaru tentang setiap perubahan atau pengambilan ulang yang dipanggil selama harian. Sering kali, sebuah shot mungkin memerlukan perbaikan dan, oleh karena itu, dianggap sebagai pengambilan ulang.

Akan sangat membantu bagi semua yang hadir untuk mengamati mengapa shot tidak disetujui dan, jika memungkinkan, untuk menerapkan solusi yang dapat menjaga pekerjaan pengambilan ulang seminimal mungkin. Ini adalah pertemuan yang sangat penting bagi produser untuk hadir sehingga ia dapat melihat langsung status shot yang sedang berlangsung dan menjadi bagian dari proses pengambilan keputusan dalam menyetujui shot. Dengan menghadiri harian, pimpinan artistik diberitahu tentang jenis shot yang akan datang kepada mereka. Mereka juga dapat membuat catatan ketika penanganan khusus diperlukan untuk shot tertentu. Pada saat yang sama, jika sutradara atau produser memiliki pertanyaan tentang shot yang sedang dilihat, supervisor departemen siap memberikan jawaban.

Efek

Efek meliputi animasi yang melibatkan properti dan elemen alami. Seniman efek bertanggung jawab untuk merancang dan menghasilkan semua animasi yang tidak terkait dengan karakter, dan pekerjaan mereka berperan penting dalam membangun atmosfer dan menciptakan suasana hati. Tergantung pada bagaimana alur produksi disiapkan, tim efek dapat mulai membuat efek kasar segera setelah pengambilan gambar ditetapkan dalam pra-visualisasi atau pengaturan pengambilan gambar. Bahkan, untuk memaksimalkan inventaris di beberapa departemen, bukan hal yang aneh bagi seniman efek untuk bekerja secara bersamaan pada pengambilan gambar dengan animasi karakter yang sedang berlangsung juga, jika efek dan animasi karakter tidak saling bergantung.

Animasi properti dapat berkisar dari kendaraan yang bergerak, bangunan yang meledak, hingga pepohonan yang tertiuip angin. Animator efek juga mengontrol gerakan dan efek elemen alami seperti debu, air, kabut, api, dan asap. Ada berbagai jenis animasi efek seperti dinamika benda tegar yang digunakan dalam bidikan kehancuran, render partikel yang



digunakan untuk menciptakan percikan api, simulasi fluida untuk menciptakan samudra dan sungai, atau volumetrik yang digunakan untuk menciptakan kabut atau asap dan semua ini dapat diciptakan melalui beragam sistem perangkat lunak.

Jika proyek tersebut dimaksudkan untuk ditampilkan dalam format stereoskopik, seniman efek harus memperhatikan penciptaan gambar mereka dengan mempertimbangkan kedalaman yang tepat. Misalnya, jika seniman efek menerapkan karyanya pada permukaan datar, menggunakan apa yang disebut cheat 2D untuk menambahkan lapisan api, perhatian terhadap detail akan dibutuhkan agar elemen tersebut tidak muncul sebagai kartu datar di layar. Di sisi lain, beberapa efek render mungkin dimainkan terlalu cepat atau terlalu intens, menyebabkan penonton menjadi bingung dan kehilangan arah. Dalam media apa pun animator efek bekerja, elemen-elemennya harus diciptakan selaras dengan departemen pencahayaan untuk memastikan integrasi dan tampilan yang tepat dalam lingkungan bidikan. Setelah pengambilan gambar disetujui oleh sutradara, gambar tersebut dipersiapkan untuk ditampilkan ulang dalam sesi harian.

Lukisan Matte

Secara tradisional, lukisan matte digunakan untuk mengisi lingkungan secara lebih efisien dan murah. Prosedur ini melibatkan pengecatan tekstur pada kartu bertingkat atau permukaan model sederhana lainnya untuk memberikan efek kedalaman tanpa harus membangun geometri model yang lengkap dan kompleks. Metode ini bekerja dengan baik untuk elemen seni yang dimaksudkan untuk memberikan isian tetapi bukan fokus pengambilan gambar, seperti langit yang jauh atau pegunungan di latar belakang. Bagian ini lebih umum digunakan sebagai "stasiun perbaikan" yang diminta untuk membuat overlay agar menyatu dengan set CG di latar depan, untuk mengecat tambahan set dressing, atau bahkan untuk menambahkan debris jika diperlukan, selama kamera terkunci dan pengambilan gambar tersebut merupakan pengambilan gambar satu kali.

Namun, jika proyek tersebut dimaksudkan untuk ditampilkan secara stereoskopis, penting untuk memberikan kedalaman 3D yang cukup pada permukaan yang dicat matte agar memungkinkan paralaks saat kamera bergerak, mencegah kartu datar benar-benar muncul di layar sebagai kartu datar yang mengambang di layar. Sekalipun permukaan yang dicat umumnya berupa potongan geometri datar dengan sedikit lengkungan, hal itu mungkin cukup untuk berdiri tegak dalam proyeksi stereoskopik.

Pencahayaan dan Pengomposisian

Pencahayaan dan pengomposisian, juga disebut shot finaling, berfungsi sebagai tahap akhir produksi, menentukan waktu dan berpotensi meningkatkan intensitas emosional sekaligus menciptakan tampilan akhir sebuah shot. Warna, bayangan, kecerahan, kontras, sumber cahaya, dan arahnya, semuanya dikaji secara mendalam pada tahap produksi ini.

Langkah pencahayaan sangat mirip dengan produksi live-action di mana lampu sungguhan diatur untuk menerangi lingkungan; namun, lampu-lampu tersebut ditempatkan di dunia virtual komputer. Yang paling mendasar dari apa yang disebut lampu virtual ini adalah lampu sorot, lampu titik, lampu paralel, lampu area, dan lampu volumetrik. Lampu sorot



memancarkan seberkas cahaya tunggal ke satu arah, seperti halnya bola lampu yang ditempatkan di dalam kap lampu silinder. Lampu titik menghasilkan pencahayaan omnidirectional seperti halnya bola lampu biasa. Lampu paralel memancarkan jumlah cahaya yang sama ke arah yang sama, sebanding dengan cara kerja sinar matahari. Lampu area digunakan untuk menciptakan bayangan lembut, seperti halnya bohlam lampu fluoresen sepanjang 90 cm. Lampu volumetrik digunakan untuk menghasilkan kerucut cahaya, seperti bohlam yang ditempatkan di dalam kap lampu standar.

Pertimbangan utama adalah bagaimana cahaya berinteraksi dengan berbagai permukaan dan apakah cahaya tersebut dipantulkan atau disebar. Bidang CG menawarkan fleksibilitas dan opsi pencahayaan teatrikal yang lebih besar daripada yang dimungkinkan pada set live-action. Misalnya, jika pengambilan gambar lebih baik tanpa bayangan yang dihasilkan oleh karakter yang disinari, hal tersebut dapat dengan mudah dihilangkan.

Efek cahaya juga dapat diatur gayanya, jika perlu. Jika sutradara ingin melihat cahaya merah dan biru dalam satu bidikan tetapi tidak ingin keduanya bercampur untuk menciptakan rona ungu (seperti yang wajar terjadi pada set live-action), pemisahan yang jelas tersebut dapat dicapai dengan pencahayaan CG. Proses penetapan opsi pencahayaan awalnya diinformasikan oleh skrip warna dan pencahayaan dan dieksplorasi lebih lanjut selama tahap pra-visualisasi dan kemudian tata letak.

Setelah rangkaian selesai melalui tata letak akhir, kunci pencahayaan dibuat menggunakan bidikan pilihan dan disetujui oleh sutradara dan direktur seni. Peluncuran pencahayaan rangkaian dilakukan bersama sutradara, supervisor efek visual, direktur seni, supervisor pencahayaan, dan pimpinan pencahayaan untuk rangkaian tersebut. Setelah rangkaian resmi dibagikan, tim mulai menggunakan kunci pencahayaan untuk menyebarkan sisa bidikan: di beberapa studio, ini disebut sebagai bidikan induk dan bidikan anak.

Setelah pengaturan pencahayaan utama atau bidikan induk oleh pemimpin, penata cahaya menerapkan rig pencahayaan yang sesuai pada bidikan yang ditentukan dan memodifikasinya. Penata cahaya kemudian merender iterasi frame uji sambil menyesuaikan posisi dan intensitas cahaya dalam bidikan. Ketika pencahayaan paling sesuai dengan pencahayaan utama, ia memisahkan bidikan ke dalam beberapa level dan merendernya sebagai lapisan. Rendering adalah proses di mana semua karya digital dan pengkodean diterjemahkan menjadi gambar visual. Pada titik ini, semua elemen termasuk karakter, efek, dan lingkungan diberi pencahayaan dan dirender sebagai lapisan individual. Selanjutnya, elemen-elemen tersebut disiapkan untuk pengomposisian sehingga semua lapisan saling terhubung, menciptakan bidikan yang terintegrasi sepenuhnya dan kohesif.

Setelah meninjau bidikan akhir, skenario idealnya adalah melakukan koreksi sebanyak mungkin menggunakan program pengomposisian, alih-alih harus merender ulang. Jika suhu pencahayaan tidak tepat, misalnya, hal tersebut dapat diubah dalam pengomposisian jauh lebih efisien daripada jika seluruh bidikan harus disinari ulang.

Di saat yang sama, manfaat mengomposisi bidikan menggunakan masing-masing lapisan adalah memungkinkan penata cahaya/kompositor lebih mengontrol elemen-elemen



dalam bidikan. Misalnya, jika bidikan perlu diperbaiki animasinya karena perubahan dialog setelah pencahayaannya, Anda cukup mengimpor data animasi baru dan menggunakan pengaturan pencahayaan asli untuk merender ulang level karakter saja dan mengomposisikan bidikan tersebut lagi, daripada harus merender ulang semua elemen, yang mahal dan memakan waktu.

Meskipun penata cahaya dapat mengubah tampilan dan "nuansa" suatu objek atau lingkungan, penting untuk dicatat bahwa mereka bekerja dalam parameter yang ditetapkan oleh departemen hulu. Misalnya, meskipun seorang penata cahaya dapat memanipulasi karakteristik spekular suatu objek (seperti pantulan dari permukaan halus seperti cermin) dengan menambah atau mengurangi sorotan, ia hanya dapat melakukannya jika lapisan spekular telah dibangun ke dalam tekstur dan itu pun hanya dalam rentang yang telah ditetapkan sebelumnya oleh departemen permukaan.

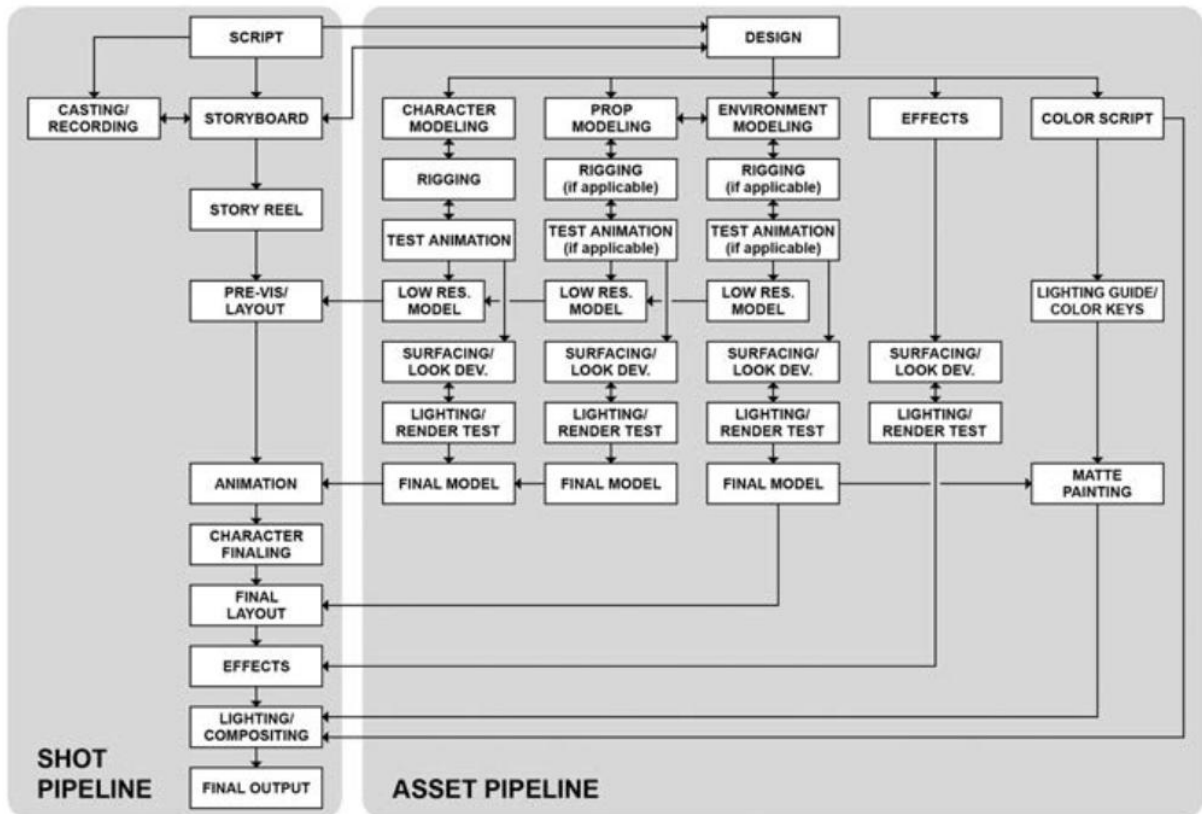
Hal yang sama khususnya berlaku untuk pencahayaan animasi efek dan seringkali menjadi sumber kekhawatiran bagi penata cahaya maupun seniman efek. Penata cahaya tidak dapat mengubah kecepatan aliran air, misalnya, atau seberapa kentalnya air tersebut. Sekali lagi, mereka hanya dapat menyesuaikan dalam batasan atribut yang ada, yang dapat memengaruhi tampilan efek, tetapi tidak memengaruhi mekanika dasarnya. Hasil yang diinginkan perlu diciptakan melalui kolaborasi yang erat dan sering antara departemen efek dan pencahayaan, serta melalui pengujian bolak-balik yang ekstensif.

Meskipun rendering dan pengomposisian sederhana dilakukan di seluruh proses produksi untuk memberikan pemeriksaan visual terhadap pekerjaan yang sedang berlangsung (seperti halnya dalam uji tata letak dan pencahayaan awal), hal ini umumnya dilakukan pada resolusi yang jauh lebih rendah daripada render akhir ini. Semakin banyak lapisan yang ditambahkan, seperti tekstur dan pencahayaan, semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk merender gambar. Namun, ketika bidikan akhir siap untuk ditampilkan, adegan perlu dikompositkan dalam resolusi tinggi untuk melihat bagaimana bidikan tersebut akan terlihat di layar teater dan/atau televisi.

Tahap rendering terpisah diperlukan untuk tampilan stereoskopik. Render frame mata kiri dan kanan dapat dilakukan secara bersamaan dalam alur kerja; bidikan ini membutuhkan jumlah rendering dua kali lipat, tetapi tidak dua kali lipat jumlah pekerjaan. Bidikan stereoskopik dilihat dalam sesi peninjauan terpisah dari bidikan non-stereo. Tahap ini harus disetujui oleh supervisor stereoskopik, yang akan mencari elemen dan artefak yang mungkin tidak langsung tampak membutuhkan perbaikan ketika dilihat sebagai frame standar.

Setelah bidikan komposit dilihat oleh sutradara dan disetujui sebagai final, bidikan tersebut dipersiapkan untuk pascaproduksi (Gambar 9.1).





Gambar 9.1 Alur produksi CG.

9.4 PRODUKSI TRADISIONAL 2D

Alur produksi 2D tradisional adalah bentuk animasi klasik di mana seniman menciptakan semua konten melalui gambar tangan. Tergantung pada bagaimana produksinya diatur, seniman dapat menggambar langsung di tablet digital (proses tanpa kertas) atau menggunakan kertas dan pensil (proses berbasis kertas) untuk membuat gambar yang dipindai dan diintegrasikan ke dalam alur digital.

Beberapa produksi memilih untuk menggunakan kombinasi kedua metode ini karena garis pensil yang dibuat di atas kertas memiliki tekstur uniknya sendiri yang tidak dapat dibuat ulang menggunakan pena digital. Baik dalam alur produksi tanpa kertas maupun berbasis kertas, gambar garis berubah dari kasar menjadi bersih dan kemudian diserahkan ke proses tinta dan cat digital untuk aplikasi warna. Daftar berikut menjelaskan langkah-langkah kunci dalam produksi tradisional 2D:

- Tata letak kasar
- Perencanaan adegan
- Pergantian tata letak
- Animasi
- Tata letak bersih
- Pengecatan latar belakang
- Animasi bersih
- Efek



- Pemeriksaan animasi
- Penataan warna
- Tinta dan cat
- Pengomposisian

Tata Letak Kasar

Tujuan utama seorang seniman tata letak adalah menata bidikan seefektif mungkin untuk memfasilitasi penceritaan. Selama tata letak kasar, "kamera" setiap bidikan disiapkan untuk penampilan animator. Animatik dipecah menjadi bidikan-bidikan individual, yang diberi nomor dan direncanakan secara sinematik. Dalam beberapa alur produksi, terdapat fase buku kerja yang membahas penempatan bidikan, kontinuitas, dan mekanika kamera. Pada titik inilah opsi penggunaan kembali harus ditentukan untuk bidikan yang memiliki latar belakang yang sama.

Membuat tata letak untuk sebuah bidikan melibatkan perancangan lokasi, penentuan pose karakter, dan efek. Tujuan dari penguraian elemen-elemen dalam shot adalah agar seniman tata letak dapat menentukan bagaimana karakter, properti, dan/atau efek akan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Mengikuti instruksi dari sutradara, direktur seni, dan supervisor tata letak, seniman tata letak menggunakan komposisi kamera, sudut, gerakan, cahaya, dan bayangan untuk menyampaikan maksud dan suasana shot. Di departemen tata letak pula, masalah kontinuitas dan hubungan antar shot harus diatasi.

Baik pada serial 2D tradisional maupun serial yang di-rigged dengan anggaran terbatas, alur produksi seringkali diatur sedemikian rupa sehingga panel storyboard direncanakan dengan cermat agar dapat melewati fase tata letak. Dengan menggunakan metodologi ini, penempatan karakter, properti, dan efek yang ditunjukkan pada storyboard menjadi titik awal bagi animator, dan lokasi yang digambar pada panel storyboard diperindah untuk menghasilkan latar belakang yang dilukis. Dalam jenis alur ini, pengecatan latar belakang berpotensi dilakukan sebelum animasi atau pada jalur paralel, selama tidak ada masalah registrasi yang terlibat. Namun, ketika terdapat titik kontak antara level animasi dan objek dalam bidikan atau antar level animasi, pengecatan latar belakang diprioritaskan agar versi resolusi rendahnya dapat dimanfaatkan oleh animator untuk memfasilitasi tumpang tindih.

Perencanaan Adegan

Tugas perencana adegan adalah memastikan bahwa semua elemen dalam bidikan dapat dipadukan secara kohesif dan semua masalah registrasi ditangani. Selama proses perencanaan adegan, jalur aksi dan interaksi karakter dengan lingkungannya diatur secara digital agar dapat dilihat dalam gerakan. Bekerja sama dengan seniman tata letak, perencana adegan menyusun semua mekanika kamera, komposisi, kontinuitas, transisi bidikan, bidikan "sama dengan", dan arahan layar untuk urutan tersebut. Selanjutnya, supervisor tata letak melihat animatik yang telah diperbarui dan menandatangani pengaturan waktu sebagai persiapan untuk peninjauan sutradara. Segera setelah sutradara menyetujui animatik tersebut, tim pemikir dikumpulkan untuk peninjauan dan pemecahan bidikan.



Pergantian Tata Letak

Tujuan pergantian tata letak adalah untuk mengumpulkan pimpinan produksi pada produksi fitur dan mengevaluasi tingkat kompleksitas urutan adegan per adegan. Saat mengalokasikan sumber daya dan menetapkan/mengatur ulang kuota, analisis kompleksitas yang berkelanjutan (dibahas secara rinci sebelumnya di bab ini) harus dilakukan untuk memperkirakan siapa yang melakukan apa dan berapa lama waktu yang dibutuhkan. Pada tahap ini, adegan dipecah menjadi beberapa level agar dapat mengakomodasi maksud naratifnya dengan sebaik-baiknya. Level adegan dapat mencakup:

- ✚ Hampan (OL): elemen-elemen ini berada di atas animasi
- ✚ Lapisan Bawah (UL): level ini berada di bawah animasi
- ✚ OL/UL: di mana animasi berada di atas dan di bawah level tata letak tertentu
- ✚ Latar Belakang (BG): latar untuk aksi; setiap adegan harus memiliki latar belakang agar dapat memberikan informasi kepada animator tentang titik registrasi, ukuran bidang dan karakter, serta bidang dasar. Elemen ini selalu berada di bawah semua artwork lainnya.

Saat rangkaian ditinjau, bidikan yang akan ditandai untuk tujuan kunci warna dipilih. Setiap detail dalam setiap bidikan dinilai secara menyeluruh, misalnya, mengenai apakah properti seperti kendaraan harus dibuat dalam 2D tradisional atau CG, atau apakah karakter latar belakang paling cocok untuk animasi rigged 2D, dan bagaimana menggabungkan penggunaan perangkat lunak yang berbeda untuk mempercepat proses tanpa memengaruhi kualitas. Pada saat yang sama, tim akan mengeksplorasi opsi untuk menyederhanakan bidikan dan meminimalkan masalah registrasi.

Semua detail yang dihasilkan dari pertemuan ini dimasukkan ke dalam sistem pelacakan sehingga seniman yang mengerjakan bidikan tersebut dapat mengetahui persyaratan khusus apa pun.

Animasi

Tujuan dalam animasi adalah untuk memberikan karakter dengan kepribadian yang cukup sehingga ia tampil sebagai jiwa yang mandiri dengan semua kemampuan aktor live-action dan bahkan mungkin lebih dari itu, karena penampilannya tidak terikat oleh batasan realitas. Mirip dengan aksi langsung di mana setiap aktor memiliki "proses"-nya sendiri, animator 2D tradisional mungkin lebih suka membuat gambar kasar yang sepenuhnya dirancang bingkai demi bingkai, atau menggambar menggunakan garis-garis bersih hanya dengan sedikit jeda (bingkai yang muncul di antara pose-pose kunci). Apa pun pilihannya, produser harus memfasilitasi kekuatan mereka untuk menampilkan keterampilan performa terbaik mereka. Sutradara menetapkan visi untuk keseluruhan proyek dan para animator mengikuti arahnya dalam gaya animasi yang dipilih.

Animator harus memiliki akses ke tata letak kasar, trek audio, informasi pengaturan waktu, dan lembar model desain karakter untuk memulai pekerjaan. Tata letak kasar setara dengan set aksi langsung atau panggung teater; ini adalah latar untuk penampilan karakter yang akan mereka hidupkan. Animator menggunakan animatik sebagai referensi untuk



memahami tujuan kreatif spesifik mereka dalam konteks pengambilan gambar sebelum dan sesudah penugasan mereka.

Dengan demikian, mereka dapat memiliki gagasan yang kuat tentang apa yang terlibat dalam pengambilan gambar mereka dan bagaimana hal itu terkait dengan gambaran yang lebih besar. Mendengarkan cara dialog disampaikan oleh aktor, animator mencoba meniru emosi dan ketukan yang digunakan dalam pertunjukan.

Animator yang tidak berbahasa Inggris yang mengerjakan serial mengacu pada informasi pengaturan waktu yang diberikan dan menggunakan pembacaan trek sebagai panduan, yang menunjukkan suara atau bagian dialog apa yang muncul pada frame yang tepat. Bergantung pada jumlah karakter dan cara level didekonstruksi dalam sebuah bidikan, animator menggunakan informasi pengaturan waktu untuk menunjukkan pencahayaan yang tepat untuk setiap gambar atau menunjukkan di mana gambar tersebut harus ditempatkan.

Berdasarkan gaya animasi yang dipilih, animator menghasilkan karya seni per frame. Animator juga membuat catatan tentang apa yang disebut bagan rincian. Tujuan bagan ini adalah untuk mengilustrasikan pemikiran animator di balik gambar-gambar utama atau untuk menunjukkan "alur" aksi. Ia menggunakan bagan untuk menunjukkan jarak antar gambar, misalnya, untuk mendukung ekstrem pertama atau kedua, yang menciptakan efek visual perubahan pengaturan waktu. Bagan ini juga digunakan untuk menunjukkan aksi mulut khusus. Setelah pose utama untuk pengambilan gambar disetujui, animator boleh menggambar sendiri inbetween atau mendelegasikannya ke inbetweenner.

Dalam produksi skala besar, biasanya terdapat sejumlah supervisor atau pimpinan animasi yang mengawasi tim animator dan inbetweenner. Supervisor tersebut mungkin bertanggung jawab untuk menganimasikan sebuah urutan atau bertanggung jawab atas salah satu karakter utama. Tergantung pada sifat acaranya, metode kedua mungkin merupakan pilihan yang lebih baik karena animasinya akan lebih konsisten.

Dalam jenis struktur produksi ini, supervisor animasi mengembangkan kepribadian karakter berdasarkan instruksi sutradara. Supervisor mengeksplorasi karakter dengan menggambar ekspresi wajah, pose, dan postur. Selanjutnya, supervisor menganimasikan gerakan karakter melalui siklus berjalan dan dapat menggali lebih jauh kepribadian karakter dengan menemukan keistimewaan yang tepat yang memungkinkannya menjadi unik. Supervisor memecah desain karakter yang disetujui menjadi bentuk-bentuk geometris dasar untuk mengajarkan tim dan pimpinan pembersihan bagaimana karakter harus digambar. Perincian ini terkadang bahkan dilakukan oleh desainer karakter dan/atau supervisor pembersihan. Supervisor juga dapat memberikan informasi ini kepada pematung agar maquette (patung) dapat dibuat untuk karakter, atau untuk menghasilkan cetakan 3D. Tujuan maquette adalah untuk memungkinkan animator dan seniman pembersih memiliki referensi tiga dimensi ketika mencoba untuk menjaga karakter pada model saat ia, dia, atau karakter tersebut sedang bergerak. Setelah animator menyelesaikan pengambilan gambar mereka dan mendapatkan persetujuan supervisor mereka, gambar tersebut ditunjukkan kepada sutradara.



Tinjauan ini dapat ditangani baik secara individual di monitor atau dengan sekelompok animator dalam apa yang biasanya disebut sebagai sesi tinjauan harian.

Sesi kelompok adalah proses yang sangat bermanfaat, karena seniman memiliki kesempatan untuk mendengar berbagai kritik dan umpan balik dari sutradara dan belajar dari rekan-rekan mereka. Jenis komunikasi ini menyederhanakan jumlah waktu yang dimiliki sutradara atau supervisor untuk mengomunikasikan informasi penting. Setelah persetujuan animasi, karya seni dikirim ke tata letak pembersihan.

Tata Letak Pembersihan

Pada proyek 2D tradisional, departemen tata letak pembersihan merupakan langkah penting dalam menetapkan bagaimana semua tingkatan karya seni akan digabungkan, sebagaimana diuraikan dalam sesi brain trust. Tugas utama seniman tata letak pembersihan adalah memastikan bahwa animasi kasar dapat diintegrasikan ke dalam bidikan. Tata letak disesuaikan untuk mengakomodasi gambar yang dihasilkan dalam animasi. Untuk melakukan ini, seniman tata letak pembersihan memeriksa bidikan untuk mekanika kamera, penyesuaian skala atau waktu yang dikaitkan dengan setiap perubahan dalam tempo atau gerakan karakter, dan membuat penyesuaian pada materi agar semuanya bekerja sama.

Setelah semua perbaikan dilakukan, latar belakang atau lingkungan harus disiapkan untuk pekerjaan pewarnaan. Seniman tata letak pembersihan juga bertanggung jawab atas kontinuitas gaya dan set. Ia memperketat garis kasar sebagai persiapan untuk pelukis latar belakang. Pada titik inilah panduan pencahayaan dibuat jika belum ada yang dibuat selama praproduksi. Panduan ini juga dapat disebut sebagai kunci tonal, dan ini menunjukkan pencahayaan adegan dan posisi sumber cahaya. Setelah tata letak pembersihan selesai, pengambilan gambar diteruskan ke alur produksi untuk animasi pembersihan dan pengecatan latar belakang.

Pengecatan Latar Belakang

Keahlian yang dibutuhkan dalam pengecatan latar belakang merupakan kombinasi dari ahli pencahayaan dan pelukis latar. Pada tahap ini, latar atau tata letak yang sebelumnya hitam putih akhirnya siap untuk diwarnai. Dengan mengaplikasikan warna pada tata letak, pelukis latar belakang memberikan bobot, dimensi, dan tekstur pada objek. Warna membantu menciptakan suasana dan atmosfer dalam sebuah adegan.

Pelukis latar belakang menggunakan referensi visual seperti kunci warna untuk memandu pekerjaannya. Kunci warna atau papan warna dibuat oleh direktur seni selama praproduksi. Papan warna ini memberikan panduan untuk perlakuan warna dan nuansa pencahayaan untuk urutan atau seri fitur tertentu. Tugas pelukis latar belakang adalah meniru kunci-kunci ini saat ia melukis karya seni yang dihasilkan dalam tata letak pembersihan.

Dalam produksi skala besar, pengawas latar belakang bertanggung jawab untuk mengawasi pekerjaan yang sedang berlangsung dan memastikan bahwa tujuan sutradara dan direktur seni terpenuhi oleh tim pelukis latar belakang. Art director dan pengawas latar belakang bekerja sama dengan seniman latar belakang dalam menetapkan tampilan awal dan mempertahankannya selama proyek berlangsung. Setelah latar belakang disetujui, latar



belakang tersebut akan diserahkan kepada departemen pengecekan animasi sebagai persiapan untuk proses tinta dan cat.

Animasi Pembersihan

Animasi pembersihan dilakukan setelah animasi utama dan animasi di antaranya telah disetujui. Proses ini memastikan bahwa karakter tetap sesuai model dan memiliki gaya garis yang konsisten dan cukup solid untuk mempersiapkan animasi untuk aplikasi warna. Seniman pembersih memainkan peran penting dalam menjaga performa karakter sebagaimana diatur oleh animator. Mereka berfokus pada hubungan ukuran antar karakter dan konsistensi volume. Pekerjaan ini sebanding dengan yang dilakukan oleh departemen tata rias, tata rambut, dan kostum pada produksi live-action. Seniman pembersih perlu menambahkan detail yang sesuai pada karakter, seperti gerakan rambut atau jumlah kancing atau jahitan yang tepat pada pakaian.

Namun yang terpenting, garis pembersihanlah yang muncul di layar. Oleh karena itu, keahlian ini sangat penting untuk kesuksesan dan kredibilitas akting. Kepala pembersih utama berkolaborasi erat dengan kepala animasi untuk menggambar lembar model pembersihan akhir untuk desain dan pose karakter. Sebelum produksi dimulai, kepala pembersih menginstruksikan anggota tim cara menggambar karakter dan nuansa spesifiknya. Setelah pengambilan gambar siap untuk pembersihan, kepala pembersih utama bertanggung jawab untuk mengelola kru, tugas, dan alur kerja mereka untuk memastikan bahwa mereka melacak kuota dan memenuhi tingkat kualitas yang disepakati.

Setelah pengambilan gambar selesai, gambar pembersihan ditinjau oleh kepala. Jika pengambilan gambar siap, gambar tersebut akan diserahkan kepada sutradara untuk dievaluasi dalam sesi tinjauan internal departemen pembersihan. Setelah disetujui oleh sutradara, gambar tersebut diteruskan melalui alur produksi ke bagian efek atau, jika tidak ada efek yang diperlukan, ke bagian pemeriksaan animasi.

Efek

Seniman efek adalah pesulap di lokasi syuting, menciptakan ilusi bangunan yang meledak dan merancang elemen-elemen alami seperti hujan, api, dan asap. Mereka bertanggung jawab atas animasi item apa pun yang tidak berhubungan dengan akting, seperti sorotan karakter, bayangan, dan kilauan kostum. Departemen efek menggunakan animasi gambar tangan dan program perangkat lunak untuk menghasilkan tampilan yang diinginkan. Program pengomposisian sangat berguna dalam menyempurnakan bidikan dengan berbagai pilihan efek. Animasi efek memainkan peran penting dalam menciptakan tampilan aktual sebuah proyek.

Selain menciptakan kegembiraan dan memukau mata dengan citra yang fantastis, efek pencahayaan dasar seperti tone dan bayangan dapat sangat meningkatkan nilai produksi sebuah pertunjukan. Tone memberikan dimensi pada wajah dan tubuh. Bayangan kontak yang muncul di bawah karakter ketika terdapat sumber cahaya langsung dapat membantu menguatkan animasi sehingga karakter tidak tampak melayang. Elemen-elemen ini dapat



dengan mudah dicapai melalui penggunaan perangkat lunak digital, atau digambar tangan jika metode tersebut lebih disukai secara gaya.

Peran supervisor efek adalah mengikuti arahan sutradara dan direktur seni dalam menciptakan gaya efek untuk proyek tersebut dengan menetapkan pendekatan untuk tampilan yang diinginkan, seperti bagaimana serangga terbang yang bersinar dalam gelap harus diperlakukan. Supervisor efek juga bertanggung jawab untuk mengajarkan anggota tim teknik-teknik khusus untuk menciptakan berbagai efek dan penerapannya. Bagian penting dari tanggung jawab posisi ini adalah mengenali bidikan mana yang paling diuntungkan dengan adanya efek dan bidikan mana yang tidak. Pepatah lama "less is more" harus dipatuhi agar bidikan yang penting mendapatkan waktu dan perhatian yang dibutuhkan, dan agar gambar memiliki tampilan keseluruhan yang konsisten.

Animator efek menggunakan tata letak pembersihan dan animasi pembersihan, lalu menerapkan efeknya. Ia memperbarui informasi pengaturan waktu dan/atau lembar pencahayaan untuk menunjukkan bagaimana level efek akan terintegrasi dengan karya seni lainnya. Setelah sutradara menyetujui efek kasar yang diselesaikan oleh animator efek, bidikan tersebut akan menjalani proses pembersihan jika diperlukan dan kemudian dikirim ke redaksi untuk disetujui di harian. Hal yang perlu diingat sebagai produser adalah departemen ini sering kali terabaikan dalam hal penganggaran dan penjadwalan. Ketika proyek tertinggal dalam memenuhi kuota, hal pertama yang tampaknya disederhanakan atau dihilangkan adalah efek, karena efek tidak selalu dianggap sebagai bagian penting dalam penceritaan. Keputusan semacam itu harus dipertimbangkan dengan matang agar tidak secara membabi buta mengurangi kualitas artistik proyek secara keseluruhan.

Pemeriksaan Animasi

Pemeriksaan animasi, pada dasarnya, adalah sebuah langkah di mana pemeriksaan kendali mutu menyeluruh dilakukan. Setelah sebuah shot selesai melalui pembersihan animasi dan efek, serta latar belakang telah dicat, pemeriksa meninjau shot secara keseluruhan dan juga satu tingkat pada satu waktu, dan bertanggung jawab untuk menemukan solusi atas masalah apa pun pada shot tersebut, seperti karya seni yang hilang atau penyesuaian mekanis. Pada tingkat yang lebih detail, pemeriksa bertanggung jawab untuk memastikan animasi sesuai model, memastikan semua area pemisahan warna berjalan dengan baik, dan mengatasi masalah kontinuitas. Misalnya, jika seorang karakter memiliki lengan kiri yang diperban dalam satu pengambilan gambar, tetapi dalam pengambilan gambar berikutnya perban berada di lengan kanan, terdapat masalah kontinuitas.

Dalam hal ini, pemeriksa animasi akan meminta seniman pembersih untuk melepas perban dari lengan yang salah dan menggambar ulang pada lengan yang benar. Atau, jika ledakan terjadi dalam satu pengambilan gambar dan berlanjut ke pengambilan gambar berikutnya tetapi intensitas efeknya tidak konsisten dari satu pengambilan gambar ke pengambilan gambar lainnya, pemeriksa animasi akan meminta bantuan seniman efek untuk menambahkan, menghapus, atau mengubah gambar tambahan demi tujuan kontinuitas. Jika masih ada masalah registrasi yang tersisa, hal ini juga akan diselesaikan oleh pemeriksa



animasi, yang harus menguraikan cara paling efisien untuk menyelesaikan tugas tersebut, tergantung pada cakupan masalahnya.

Dalam mempersiapkan pengambilan gambar untuk tahap tinta dan cat, pemeriksa animasi mempelajari kualitas garis secara cermat, memverifikasi apakah kerapatan garis atau resolusi yang diperlukan untuk layar lebar telah tersedia. Tujuannya adalah agar pengambilan gambar tersebut meninggalkan pemeriksaan animasi sedekat mungkin dengan kesempurnaan untuk memastikannya siap untuk tahap produksi utama berikutnya: penataan warna serta tinta dan cat.

Penataan Warna dan Tinta serta Cat

Fase penataan warna atau pemodelan warna dalam produksi melibatkan pemberian warna pada karakter, properti, dan efek melalui pembuatan palet warna dan keselarasan dengan latar belakang yang dilukis. Setelah semua animasi pembersihan selesai dan karya seni telah melalui pemeriksaan, karya seni siap untuk diwarnai. Tujuan penata warna adalah menghasilkan skema warna yang melengkapi animasi dan menampilkan tata rias, rambut, kostum, dan efek yang disarankan dalam kunci warna atau papan warna.

Ia menetapkan palet warna terindeks yang memungkinkan pilihan warna yang mudah diakses berdasarkan skenario pencahayaan (malam versus siang) atau kondisi lingkungan (basah versus kering). Penata warna juga memilih warna untuk efek pencahayaan seperti tone, rims, dan contact shadow, yang dapat diterapkan selama tahap pengomposisian. Dalam memilih warna, penting untuk memastikan bahwa level karakter dan efek tidak terlalu menyatu atau kontras dengan latar belakang, kecuali ada alasan kreatif untuk melakukannya.

Area utama yang menjadi fokus penata warna adalah kulit karakter, bagian dalam mulut, rambut, dan kostum. Tinta dan cat adalah langkah selanjutnya dalam proses ini. Seniman tinta dan cat menerapkan palet warna yang telah ditetapkan dari satu pengambilan gambar ke pengambilan gambar lainnya. Penting untuk dicatat bahwa keputusan untuk menggunakan garis-garis berwarna yang canggih sebagai bagian dari desain dapat menghemat waktu lebih dari dua kali lipat untuk menyelesaikan pengecatan karakter karena perhatian terhadap detail yang dibutuhkan pada perpotongan garis. Dengan mempertimbangkan pengetahuan tersebut, departemen tinta dan cat harus memiliki pengaturan waktu dan staf yang sesuai.

Karena perubahan pencahayaan yang halus dapat menyebabkan lebih dari sekadar perubahan warna yang halus, keahlian penata warna juga diperlukan setelah proses tinta dan cat untuk menyempurnakan setiap pengambilan gambar pada produksi film. Misalnya, jika sebuah karakter berada di ruangan yang agak gelap dengan penerangan lilin, skema warnanya akan berbeda dibandingkan jika karakter yang sama terlihat di siang bolong; bahkan jika salah satu lilin tersebut padam dari satu pengambilan gambar ke pengambilan gambar berikutnya, ada nuansa pencahayaan yang perlu dipertimbangkan. Dengan demikian, meskipun palet warna yang diindeks dapat menginformasikan sebagian besar pengerjaan warna dalam skenario ini, elemen-elemen individual kemungkinan masih memerlukan penyesuaian estetika



tambahan agar sesuai dengan detail setiap bidikan. Setelah penataan warna dan pengerjaan tinta serta cat disetujui, bidikan tersebut diteruskan ke tahap pengomposisian.

Pengomposisian

Pengomposisian adalah proses menyusun semua karya seni yang khusus dibuat untuk sebuah bidikan. Ini adalah salah satu departemen terpenting dalam alur kerja animasi. Kompositor bertanggung jawab atas sebagian besar tampilan bingkai akhir, mulai dari menambahkan elemen atmosfer, hingga simulasi kamera 3D, penyempurnaan kamera 2D, dan menambahkan paralaks, atau isyarat kedalaman, ke berbagai lapisan latar belakang. Kompositor juga dapat memengaruhi pembacaan karakter dengan mengimbangi karakter tersebut terhadap dirinya sendiri untuk menciptakan apa yang disebut offset rim atau offset tone.

Sebelum pengomposisian, ada tahap kontrol kualitas akhir untuk memeriksa bidikan bingkai demi bingkai secara cermat guna mencari visual yang berpotensi bermasalah seperti inkonsistensi warna. Setelah peninjauan dan penyelesaian perbaikan (jika diperlukan), komposer memastikan semua elemen sudah pada tempatnya dan hasil rekaman benar-benar sempurna. Selanjutnya, rekaman dirender untuk keluaran akhir sebagai persiapan pascaproduksi (Gambar 9.2).

9.5 PRODUKSI RIG 2D

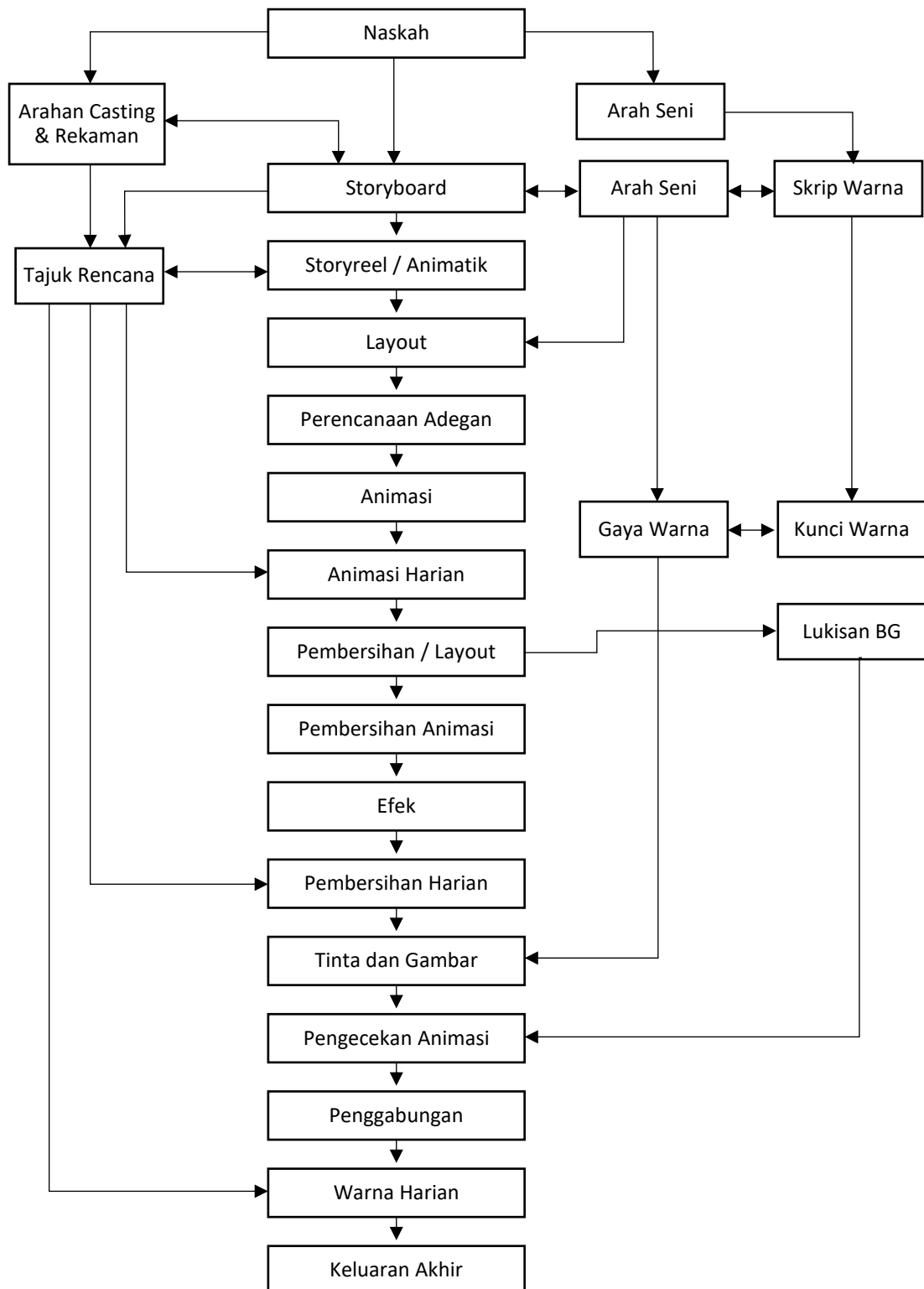
Pada tahap produksi animasi rig 2D, langkah-langkah berikut berlaku:

- Tata Letak
- Persiapan Adegan
- Lukisan Latar Belakang
- Animasi
- Efek
- Pengomposisian

Tata Letak

Storyboard menentukan bagaimana sebuah adegan divisualisasikan, animatik menyediakan pengaturan waktu, dan tata letak merupakan tahap selanjutnya dalam alur produksi. Pada tahap inilah ditentukan bagaimana aksi akan digambarkan melalui penempatan kamera, sudut, dan lensa. Visual dalam adegan dibagi menjadi beberapa lapisan untuk animasi karakter, animasi efek, dan cat latar belakang.





Gambar 9.2 Alur produksi tradisional 2D.

Persiapan Adegan

Persiapan adegan adalah tahap di mana struktur folder shot disiapkan. Untuk setiap adegan, folder individual disiapkan untuk karakter, latar belakang, properti, efek, trek suara, musik, efek suara, dan animatik sehingga animator memiliki semua materi yang siap untuk



mulai bekerja. Pada tahap ini, tata letak atau panel storyboard (apa pun yang digunakan dalam animatik) harus diperiksa secara menyeluruh untuk setiap desain baru atau pose khusus yang memerlukan pembuatan aset baru sehingga pustaka dapat dimodifikasi untuk menyediakan semua informasi yang dibutuhkan animator untuk mulai mengerjakan shot. Aksi performa yang luas dan masuk serta keluarnya karakter ditentukan selama persiapan adegan, memungkinkan sutradara untuk mengevaluasi apakah diperlukan penyuntingan, kamera, atau penyesuaian penempatan karakter. Ukuran karakter juga difinalisasi pada tahap ini agar animasi dibuat sesuai skala.

Pengecatan Latar Belakang

Dengan pembingkai, pilihan lensa, dan sudut yang ditetapkan untuk setiap adegan, menjadi jelas di mana aksi akan berlangsung dan tingkat detail pengecatan latar belakang yang diperlukan. Dengan menggunakan kunci warna, setiap adegan latar belakang yang dicat dicat sebagai persiapan untuk pengomposisian, sementara versi latar belakang beresolusi rendah digunakan untuk keperluan animasi.

Animasi

Saat pengambilan gambar mencapai tahap animasi, perlu ada seperangkat aturan yang berlaku agar semua pekerjaan animator dapat konsisten karena mereka menggunakan rig yang sama. Aset dalam pustaka dibuat berdasarkan urutan signifikansi peran karakter selama tahap praproduksi. Pertanyaan yang menjadi penentu utama dalam penyusunan pustaka adalah tingkat ekspektasi terkait kemampuan karakter untuk berputar. Berdasarkan jawaban, apakah sudutnya 90°, 180°, atau 360°, bagian tubuh dan ciri-ciri karakter berikut akan terbentuk:

- Bagan kepala, leher, lengan, tangan, badan, kaki, mata, kelopak mata, dan mulut
- Gestur umum
- Gerakan khas
- Ekspresi
- Pose khusus
- Siklus berjalan
- Siklus berlari

Untuk memulai animasi, animator menerima berkas adegan yang telah disiapkan. Dengan menggunakan linimasa, animator diberikan seperangkat alat untuk membuat pose-pose kunci yang menangkap tujuan performa umum dari pengambilan gambar. Langkah ini disebut sebagai pemblokiran. Setelah sutradara atau supervisor animasi menyetujui pose-pose kunci ini, animator kemudian menyempurnakan animasi di antara bingkai-bingkai kunci dengan menambahkan inbeen, sehingga semakin menyempurnakannya. Untuk meminimalkan tampilan potong-tempel, animator harus memanfaatkan aset yang tersedia. Kemampuan untuk menggerakkan dan membentuk ulang pupil dan kedipan mata karakter, misalnya, dapat sangat membantu dalam meningkatkan performa.

Trek dialog atau berkas audio memainkan peran penting karena langkah terakhir dalam menyelesaikan fase animasi karakter adalah sinkronisasi bibir. Dengan mendengarkan cara dialog disampaikan oleh aktor, animator meniru emosi dan ketukan yang digunakan dalam



pertunjukan dan mencapai sinkronisasi bibir dengan memilih bentuk mulut yang telah dirancang sebelumnya dan menyempurnakannya sesuai kebutuhan.

Produser harus mempertimbangkan pengujian dan perbaikan model dalam linimasa produksi. Terlepas dari perencanaan matang tentang bagaimana rig dibangun, model baru dapat dipadatkan setelah animasi sepenuhnya dimulai. Perlu dicatat bahwa pustaka aset dan animasi stok terus berkembang seiring dengan animasi pertunjukan baru. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan pemrograman agar rig utama selalu digunakan untuk memberi tahu model yang dianimasikan dan semua pembaruan serta tambahan tersedia untuk tim. Tergantung pada ukuran proyek, memiliki manajer aset khusus dapat menjadi sangat penting. Ia dapat memastikan bahwa semua protokol pelabelan diikuti secara konsisten dan aset diarsipkan dan dipelihara dengan benar.

Efek

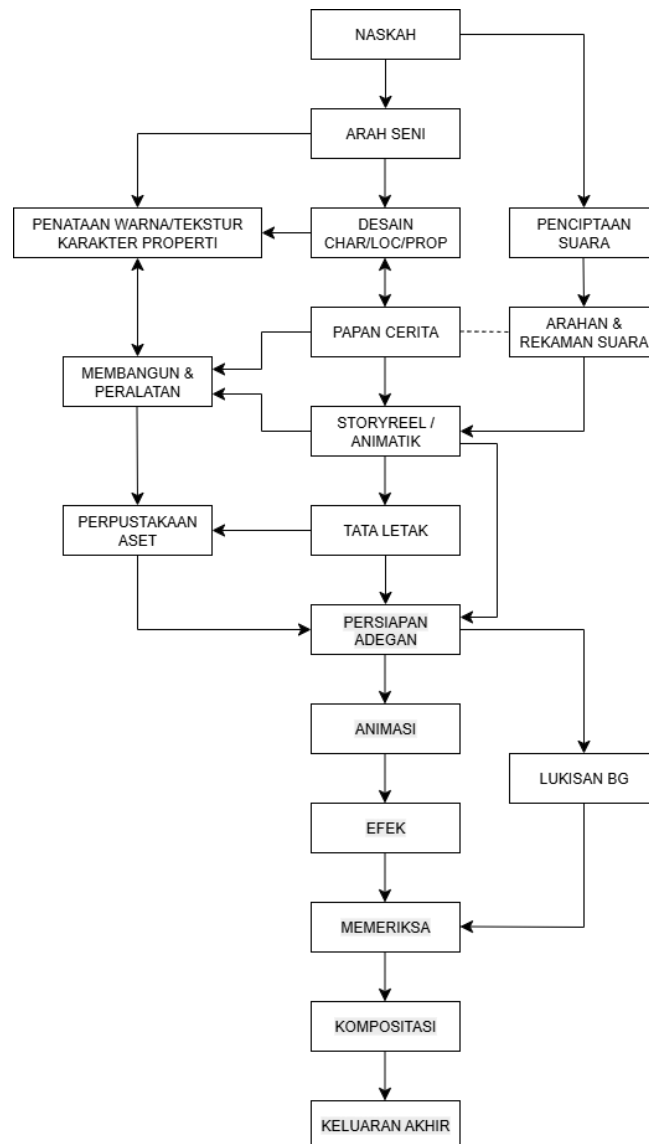
Setelah animasi karakter disetujui, animasi tersebut akan diserahkan ke departemen efek. Para seniman ini menambahkan bayangan cor, elemen alami seperti air dan api, atau menghasilkan gerakan latar belakang saat karakter bersentuhan dengan latar belakang, seperti berjalan di antara dedaunan.

Komposisi

Komposisi adalah proses menyusun semua karya seni yang dibuat untuk adegan tertentu untuk menghasilkan bidikan akhir. Pemeriksaan kontrol kualitas menyeluruh harus dilakukan dengan meninjau konten di setiap berkas, memverifikasi keselarasan folder, dan penempatan data yang benar. Dengan melakukan pemeriksaan teknis ini, para kompositor dapat mengekspor konten secara efisien sebagai persiapan untuk render dan keluaran akhir. Sambil menunggu alur kerja, departemen ini dapat dibentuk untuk lebih lanjut menyempurnakan adegan, biasanya terkait dengan efek atau detail latar belakang yang dapat memperkaya tampilan akhir.

Jika ada perbaikan teknis, kompositor dapat mengisolasi masalah pada lapisan tertentu dan merender ulang konten yang telah diperbaiki untuk pengiriman akhir (Gambar 9.3).





Gambar 9.3 Jalur produksi yang dirancang 2D.

STUDI PROSES: Stop Motion

Oleh Phil Chalk

Produser Eksekutif, Norman Picklestripes, Clangers, dan Scream Street

Stop motion atau animasi stop frame adalah teknik di mana boneka atau objek fisik digerakkan dalam potongan-potongan kecil dan difoto bingkai demi bingkai.

Dunia stop motion diciptakan dengan perhatian forensik terhadap detail yang menghasilkan lingkungan dan karakter yang memiliki banyak lapisan tekstur dan kenyataan buatan tangan. Kenyataan inilah yang menjadi salah satu faktor pembeda utama stop motion dibandingkan dengan animasi digital 2D atau 3D, dan menjadi alasan mengapa penonton begitu terlibat dengan film stop motion.



Dari layar kaca tempat Bob the Builder menjadi salah satu merek prasekolah tersukses sepanjang masa, hingga auteur seperti Tim Burton dan Wes Anderson, hingga studio khusus seperti Aardman dan LAIKA, stop motion telah mengumpulkan banyak pengikut yang sangat berdedikasi, layak atas kerja keras yang dilakukan dalam produksinya. Teknologi juga berperan dalam popularitas film stop motion yang baru ditemukan, terutama dengan integrasi perangkat lunak animasi digital dan teknologi pencetakan 3D ke dalam alur kerja stop motion yang umum. Kombinasi teknologi digital ini, yang dipadukan dengan teknik pembuatan model tradisional dan artisanal, telah memungkinkan para pembuat film untuk menciptakan karakter yang sangat ekspresif di dunia yang semakin ambisius, memfasilitasi penceritaan yang menarik secara visual dan berpotensi untuk menjangkau audiens yang lebih luas (Gambar 9.4).



Gambar 9.4

Norman Picklestripes. (© 2019 Universal Kids' Network LLC.)

ALUR KERJA STOP MOTION YANG UMUM

Alur kerja stop motion serial umumnya menggabungkan pembuatan film fisik dan teknologi digital di setiap tahapan proses, mulai dari desain karakter dan lingkungan awal hingga pengomposisian akhir, efek visual, dan grading. Ada banyak proses dan disiplin dalam alur kerja produksi stop motion serial yang umum untuk alur kerja digital 2D dan 3D, tetapi ada juga banyak perbedaan unik yang akan kita bahas lebih lanjut.

Di awal, penting untuk menetapkan ruang lingkup, premis, dan format proyek serta menentukan batasan atau batasan apa pun yang akan dikenakan pada penulis, dengan perhatian khusus pada penggunaan cairan, jumlah karakter dan lokasi, efek visual, dll. Penting juga untuk memperjelas jumlah urutan aksi yang diizinkan dan batasan fisik apa pun yang mungkin melekat pada karakter tertentu. Berikut adalah proses-proses utama alur kerja stop motion, dengan penjelasan lebih detail tentang proses-proses yang ditandai dengan "*" setelah daftar:

Pra-Produksi

- Alur cerita dan naskah
- Rekaman suara
- Papan cerita



- Sulih suara
- Animatik
- Desain karakter, properti, dan lingkungan

Produksi

- Pembuatan model karakter fisik*
- Pembuatan set, lingkungan, properti, dan properti aksi*
- Pemecahan fonetik trek suara dan pra-visualisasi digital*
- Rigging karakter/properti*
- Penataan set*
- Pencahayaan*
- Rigging kontrol gerak*
- Animasi stop motion*
- Manajemen aset

Pasca-Produksi

- Gambar offline
- De-rigging*
- Matte painting
- Kompositing
- VFX Digital
- Desain suara dan tata letak trek
- Musik: musik latar dan lagu
- Dub suara
- Gambar dan penilaian daring final
- QAR dan hasil akhir

PEMBUATAN MODEL KARAKTER FISIK

DESAIN KARAKTER 2D, LEMBAR MODEL, DAN MODEL 3D

Desain karakter awal (seperti kebanyakan serial animasi) biasanya dibuat dengan pensil, mengeksplorasi atribut fisik dan ekspresi kunci para pemain. Setelah desain awal disetujui, perangkat lunak pemodelan digital 3D digunakan untuk mempersiapkan perubahan 3D setiap karakter. Pada tahap ini, kostum, bulu, rambut, dan aksesori apa pun akan dipahat untuk membantu mengeksplorasi tekstur dan kemungkinan warna.

Pahatan digital 3D kemudian dikonversi menjadi Berkas Litografi Stereo untuk menghasilkan cetakan 3D fisik dan model karakter. Dalam beberapa kasus, model fisik dipahat dengan tangan di tanah liat alih-alih pendekatan digital, tetapi ini sepenuhnya bergantung pada preferensi pribadi dan alur kerja. Model 3D fisik ini menjadi cetak biru definitif yang menjadi dasar penentuan semua aspek proses pembuatan boneka, termasuk:

PEMBUATAN INTI BONEKA

Langkah-langkah konstruksi dasar terdiri dari elemen-elemen berikut:



- Pembuatan cetakan komponen-komponen utama: lengan, kaki, badan, dan kepala
- Desain dan pembuatan rangka bola dan soket, atau rangka kawat
- Aplikasi bulu dan tekstur, jika tidak ada dalam desain cetakan
- Kostum

Salah satu keputusan penting yang harus diambil pada tahap ini adalah menentukan teknik pembuatan model mana yang akan digunakan untuk memfasilitasi karakteristik karakter dan penampilan wajah secara optimal.

Ada tiga jenis teknik utama yang perlu dipertimbangkan:

1. **Mekanisme Kepala Terpadu.** Mekanisme kepala untuk memfasilitasi manipulasi fisik langsung pada wajah boneka. Teknik ini sering kali menggabungkan serangkaian dayung yang dilapisi silikon dan digerakkan secara individual untuk membentuk bentuk mulut utama, dan dalam beberapa kasus, pipi dan alis. Teknik ini bisa sangat terbatas dan rumit karena keterbatasan ruang di dalam kepala boneka dan dapat menyebabkan masalah perawatan selama pengambilan gambar akibat keausan komponen internal. Rentang ekspresi juga bisa sangat terbatas, lagi-lagi karena kemampuan fisik mekanika kepala. Namun, teknik ini dapat digunakan dengan efektif untuk menciptakan serangkaian gerakan yang sangat bergaya yang membantu mendefinisikan dan membedakan serangkaian karakteristik utama karakter.
2. **Pengganti Mulut "Tempel" 2D.** Metode ini menggabungkan serangkaian bentuk mulut dari kertas atau vinil bergambar 2D yang langsung diaplikasikan ke kepala boneka karakter. Ini adalah pendekatan yang fleksibel dan hemat biaya, dan menghasilkan karya yang sangat bergaya yang menggabungkan stop-motion dengan bentuk mulut 2D.
3. **Penggantian Mulut 3D.** Metode ini menggunakan serangkaian pengganti mulut yang dipahat 3D (baik dicetak, dicetak, atau ditekan 3D) yang langsung diaplikasikan ke kepala boneka dan dikunci pada posisinya melalui perangkat lokasi sederhana atau magnetik. Jumlah dan rentang ekspresi menjadi tak terbatas dan pose-pose khusus yang dilebih-lebihkan seperti siklus mengunyah dapat diintegrasikan ke dalam proses desain (Gambar 9.5).

SET, LINGKUNGAN, PROPERTI, DAN PEMBANGUNAN PROPERTI AKSI PERTIMBANGAN PRODUKSI

Jumlah set merupakan faktor kunci dalam menentukan skala dan cakupan produksi, serta ruang studio fisik yang dibutuhkan untuk menampung lokasi yang memadai guna memastikan efisiensi produksi. Pertimbangan juga harus diberikan pada alur kerja, penyeimbangan beban, dan jumlah lokasi duplikat yang mungkin muncul secara berkala dalam naskah, beserta persyaratan layar hijau/biru yang mungkin diperlukan.

Ketersediaan boneka seringkali menjadi pertimbangan utama di studio saat menjadwalkan pengambilan gambar. Biasanya, beberapa boneka duplikat dibuat agar



hingga sepuluh animator dapat bekerja bersama-sama dalam satu seri. Untuk fitur, seringkali terdapat lebih dari 30 duplikat pemeran utama.



Gambar 9.5

Norman Picklestripes: pembersihan dan pengecatan pengganti mulut yang dicetak digital.
(© 2019 Universal Kids' Network LLC.)

Perawatan boneka memainkan peran penting dalam proses ini karena material seperti plastisin, silikon, dan tekstil dapat rusak dan kehilangan integritasnya akibat manipulasi terus-menerus oleh animator dan dalam kondisi pencahayaan studio. Ini adalah alasan lain untuk menyertakan boneka duplikat cadangan. Ingat: semakin banyak yang dapat ditangkap kamera, semakin sedikit ketergantungan pada pascaproduksi.

PEMILIHAN MATERIAL UNTUK SET

Sangat penting bahwa set dibuat di atas alas yang kokoh dengan dukungan yang memadai di sepanjang alas tersebut. Alas seringkali dibuat dari baja untuk memastikan kekakuan dan meminimalkan pergerakan set yang tidak perlu dalam berbagai kondisi pencahayaan. Setiap ketidakteraturan dari satu pengambilan gambar ke pengambilan gambar lainnya harus diperbaiki dalam pascaproduksi.

Baja seringkali dipilih karena boneka biasanya diikat ke alas set melalui magnet untuk memastikan boneka mempertahankan posisinya secara konsisten dari bingkai ke bingkai.

PERINCIAN FONETIK TRACK SUARA DAN PRA-VISUALISASI DIGITAL

Sebagai bantuan bagi animator, perincian fonetik trek dialog seringkali diproduksi bersamaan dengan animatik. Hal ini terkadang dapat mempercepat proses animasi dan menghasilkan output harian yang konsisten.

RIGGING KARAKTER/PROP

Setiap kali karakter harus berlari, melompat, terbang di udara, atau menangkap objek, seringkali diperlukan penggunaan rig sekunder untuk membantu menopang boneka dan memberi animator potensi untuk mewujudkan aksi dan penampilan yang ditentukan.

Titik-titik rig terpasang pada rangka karakter untuk memastikan rig dapat dimasukkan secara efisien dan dari berbagai sudut. Penempatan rig juga sangat penting karena menentukan seberapa banyak de-rigging pasca-digital yang diperlukan untuk menghilangkan rig yang ada dalam bidikan.



Boneka stop-motion, menurut definisi, bukanlah yang paling terampil dan, seperti halnya rig tubuh utama, penting untuk mempertimbangkan bagaimana benda-benda dasar sehari-hari seperti peralatan masak, cangkir, dll. ditangani dan dipasang pada boneka.

PENATAAN SET DAN PENCAHAYAAN

Pemotretan stop motion sangat mirip dengan pemotretan live-action dalam hal cara studionya dikelola, meskipun dalam skala miniatur. Di studio, setiap bidikan didandani secara individual dan lokasi, jika memungkinkan, telah diberi pencahayaan terlebih dahulu oleh tim kamera sebagai persiapan untuk pengambilan gambar dengan semua karakter dan properti dalam bidikan. Pengaturan ulang pencahayaan seringkali diperlukan untuk mengakomodasi berbagai sudut pengambilan gambar. Sebagaimana pemotretan live-action, pengambilan gambar close-up, mid-shot, dan wide-shot dilakukan jika memungkinkan, sebelum pengambilan gambar reverse. Pelat latar belakang juga diambil untuk setiap bidikan guna membantu proses pasca-de-rigging.

PERANGKAT PENGENDALI GERAK

Perangkai pengendali gerak digunakan untuk gerakan kamera stop motion di mana gerakan telah diprogram sebelumnya frame demi frame agar animator dapat menyinkronkan animasi mereka dengan pengaturan waktu gerakan.

Pemotretan dengan kamera DSLR beresolusi tinggi dapat memfasilitasi gerakan kamera yang dapat diterapkan pada tahap penyuntingan offline sebuah produksi. Hal ini dapat menghilangkan kebutuhan akan rig kontrol gerak, menghemat waktu dan sumber daya, serta memberikan fleksibilitas lebih lanjut kepada tim sutradara dalam proses pascaproduksi.

ANIMASI STOP MOTION

Mengenai proses, penjadwalan, dan output, perlu diingat bahwa seorang animator serial stop motion yang berpengalaman dapat secara efisien menghasilkan animasi berdurasi antara 4 hingga 10 detik setiap hari, tergantung pada kompleksitas pengambilan gambar dan jumlah karakter di dalamnya.

DE-RIGGING

Sebagian besar elemen proses pascaproduksi mencerminkan proses animasi 2D dan 3D, kecuali de-rigging. Proses ini melibatkan pengecatan frame-by-frame yang melelahkan dari setiap rig karakter atau properti yang ada dalam pengambilan gambar.

Jika mulut yang dipahat 3D atau dicetak 3D digunakan, mungkin juga diperlukan pencampuran, perbaikan, dan pencahayaan digital pada jahitan (Gambar 9.6 dan 9.7).

PANDUAN STOP MOTION UNTUK PENULIS DAN PRODUSER

Berikut beberapa fakta umum dan perspektif penting yang perlu diingat saat mengerjakan proyek stop motion.

- Stop motion lebih terikat pada fisika daripada animasi 2D atau CGI.
- Hindari "squash and stretch" dan mengubah karakteristik fisik karakter, latar, atau properti utama.





Gambar 9.6

Norman Picklestripes: seorang animator Norm yang sedang bergerak, memasukkan bentuk mulut pengganti ke dalam Norman Picklestripes. (© 2019 Universal Kids' Network LLC.)



Gambar 9.7

Norman Picklestripes: Norman sebagai pemimpin band yang memegang tongkat konduktornya. (© 2019 Universal Kids' Network LLC.)

- Pertimbangkan skala karakter dan properti dalam kaitannya satu sama lain, terutama saat berinteraksi secara fisik satu sama lain dan properti fisik apa pun.
- Sebagai aturan, jika suatu hal perlu menjadi efek khusus dalam aksi langsung, hal tersebut juga perlu terjadi dalam stop motion dan memiliki implikasi produksi.
- Episode yang lebih kecil yang berfokus pada lebih sedikit karakter merupakan keuntungan bagi produksi dan berfungsi sebagai kontras dan penyeimbang untuk cerita yang lebih besar dan lebih mendalam.
- Adegan aksi membutuhkan waktu lebih lama untuk direkam karena pengambilan gambar cenderung pendek, melibatkan banyak pengaturan, dan animasi yang lebih rumit. Hal ini, sekali lagi, sama halnya dalam aksi langsung.

Tabel 9.1 memberikan saran proaktif dan reaktif untuk bekerja dalam stop motion:

Tabel 9.1 Apa yang Harus Dihindari dan Cara Mengatasi Masalah dalam Stop Motion

Apa?	Catatan	Solusi
Ledakan, dentuman, dan awan	Sulit diproduksi di kamera, tetapi dengan pasca-VFX	CGI dan efek pascaproduksi lebih



	dan CGI—Tidak sesulit dulu!	baik, lebih cepat, dan lebih efisien untuk dicapai.
Terbang/memantul/melompat	Menerbangkan objek yang sangat kecil jauh lebih sulit dilakukan di kamera.	Karakter dilengkapi dengan tongkat agar tetap stabil di udara. Hal ini
Foto grup	Tidak terlalu memengaruhi kualitas animasi, tetapi meningkatkan waktu yang dibutuhkan untuk menyiapkan dan menyelesaikan pengambilan gambar secara signifikan. Hal ini berlaku untuk semua jenis animasi, terutama untuk animasi stop motion. Menganimasikan dua karakter lebih cepat daripada enam karakter. Hindari menambahkan karakter tambahan ke dalam kelompok untuk menyeimbangkan representasi gender. Kedalaman fokus kamera dan lensa terbatas. Pengambilan gambar grup menyebabkan masalah dalam memfokuskan beberapa karakter secara bersamaan, tanpa menggunakan tarikan fokus.	Simpan adegan grup besar ke dalam beberapa shot per episode (akhir yang besar, atau resolusi adegan). Jika tidak, hindari jika memungkinkan. Karakter mungkin perlu dikeluarkan dari adegan pada tahap storyboard.
Kendaraan penuh dengan karakter	Semakin banyak karakter di dalam, semakin kecil kemungkinan mereka bergerak, bertindak, atau	Sulit untuk mengatakan dengan pasti berapa banyak yang akan muat di



	bahkan berbicara. Ingat kita tidak bisa merampingkan dan merenggangkan seperti di 2D. Mungkin ada masalah kepatuhan terkait kepadatan penumpang dan penggunaan sabuk pengaman.	keranjang sebelum desainnya diselesaikan.
Cuaca	Cuaca cerah, seperti hujan, tidak masalah. Cuaca buruk seperti salju dan angin kencang lebih sulit karena berinteraksi langsung dengan karakter dan set (Salju jatuh menimpa karakter. Angin menggerakkan properti dan latar).	Hindari cuaca buruk!
Cerat, basah kuyup, dan hal-hal menjijikkan!	Mungkin ada masalah logistik di sini. Jika boneka ditandai, atau berlumuran darah, ia hanya bisa syuting satu episode. Karena beberapa episode direkam secara bersamaan, hal ini dapat menyebabkan kekurangan karakter tertentu, sehingga memperlambat proses syuting. "Splats" sangat sulit dipasang pada boneka dan mungkin tidak terlihat bagus sama sekali. Selain itu, menutupi boneka dengan darah juga dapat merusak, sehingga membutuhkan perawatan yang lebih intensif.	Bisa dijadwalkan. Namun, jika terjadi setiap episode, hal ini dapat menyebabkan tekanan produksi yang tidak diinginkan.



Interaksi dengan/memanipulasi objek yang sangat kecil	Sulit bagi boneka untuk memanipulasi benda-benda yang sangat kecil. Sulit untuk membingkai dan menganimasikannya tanpa harus membangun sesuatu dalam skala yang lebih besar.	Hindari mendasarkan poin cerita penting pada alat peraga kecil (misalnya, sekrup yang hilang, kelereng, anting-anting, dll.).
Lokasi	Hindari menulis di lokasi baru yang belum dibangun dan tidak akan digunakan kembali. Perhatikan furnitur apa saja yang ada di setiap lokasi interior utama. Jangan membuat lemari dan laci baru. Usahakan memanfaatkan apa yang sudah ada.	Membangun set baru tidaklah praktis. Menata ulang set yang sudah ada agar terlihat seperti di tempat lain membutuhkan waktu.
Karakter baru	Karakter yang baru dan memerlukan boneka, atau bangunan CG, memerlukan pertimbangan waktu dan sumber daya yang besar.	Jangan menulis karakter baru, terutama jika cerita berpusat pada karakter tersebut.
Keterbatasan fisik boneka	Beberapa karakter mungkin memiliki: • Kemampuan berjalan terbatas • Jangkauan sangat terbatas • Ekspresi sedih terbatas • Tidak dapat menjangkau ke atas • Tidak dapat menekuk tubuh • Panjang kaki terbatas (kecuali jika menggunakan boneka kaki yang diluruskan)	Berhati-hatilah dengan apa yang Anda harapkan dari suatu karakter.





Gambar 9.8

Scream Street. (© 2019 Coolabi Productions Limited. Berdasarkan seri buku *Scream Street* karya Tommy Donbavand.)

Singkatnya, dunia stop motion adalah eksplorasi visual yang menarik, dan mengingat realitas produksinya akan membantu menciptakan proyek yang efisien dan sukses (Gambar 9.8).



BAB 10

PASCAPRODUKSI

10.1 PERAN PRODUSER SELAMA TAHAP PASCAPRODUKSI

Mencapai tahap pascaproduksi merupakan tonggak penting bagi produser. Pada tahap ini, yang masih harus disusun adalah elemen visual dan audio final yang dibutuhkan untuk membuat dan mengirimkan produk akhir. Jadwal proyek, format pengiriman untuk versi final, dan persyaratan audionya menentukan langkah-langkah pascaproduksi selanjutnya. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, dalam animasi, pascaproduksi sebenarnya dimulai pada tahap praproduksi dengan tim editorial bergabung langsung setelah pembuatan storyboard. Karena setiap frame dibuat dari awal, durasi setiap pengambilan gambar telah ditentukan sebelumnya sebelum produksi dimulai. Musik dan efek suara juga memainkan peran penting dalam meningkatkan penceritaan. Jadi, saat tim editorial menyusun animatik, desain suara, dan pilihan musik dieksplorasi dalam praproduksi dan dikaji sepenuhnya dalam pascaproduksi.

Peran produser selama pascaproduksi beragam. Aktivitas yang menjadi pusat perhatian selama fase ini termasuk memperoleh catatan dan persetujuan dari pembeli/eksekutif dan mengawasi penyelesaian semua pengambilan ulang untuk mengunci gambar. Selain itu, produser bekerja sama erat dengan semua kelompok tambahan dalam persiapan untuk rilis/pengiriman proyek. Ia bekerja sama erat dengan pengawas pascaproduksi, yang menyiapkan jadwal pascaproduksi dan memantau kemajuan dan anggarannya.

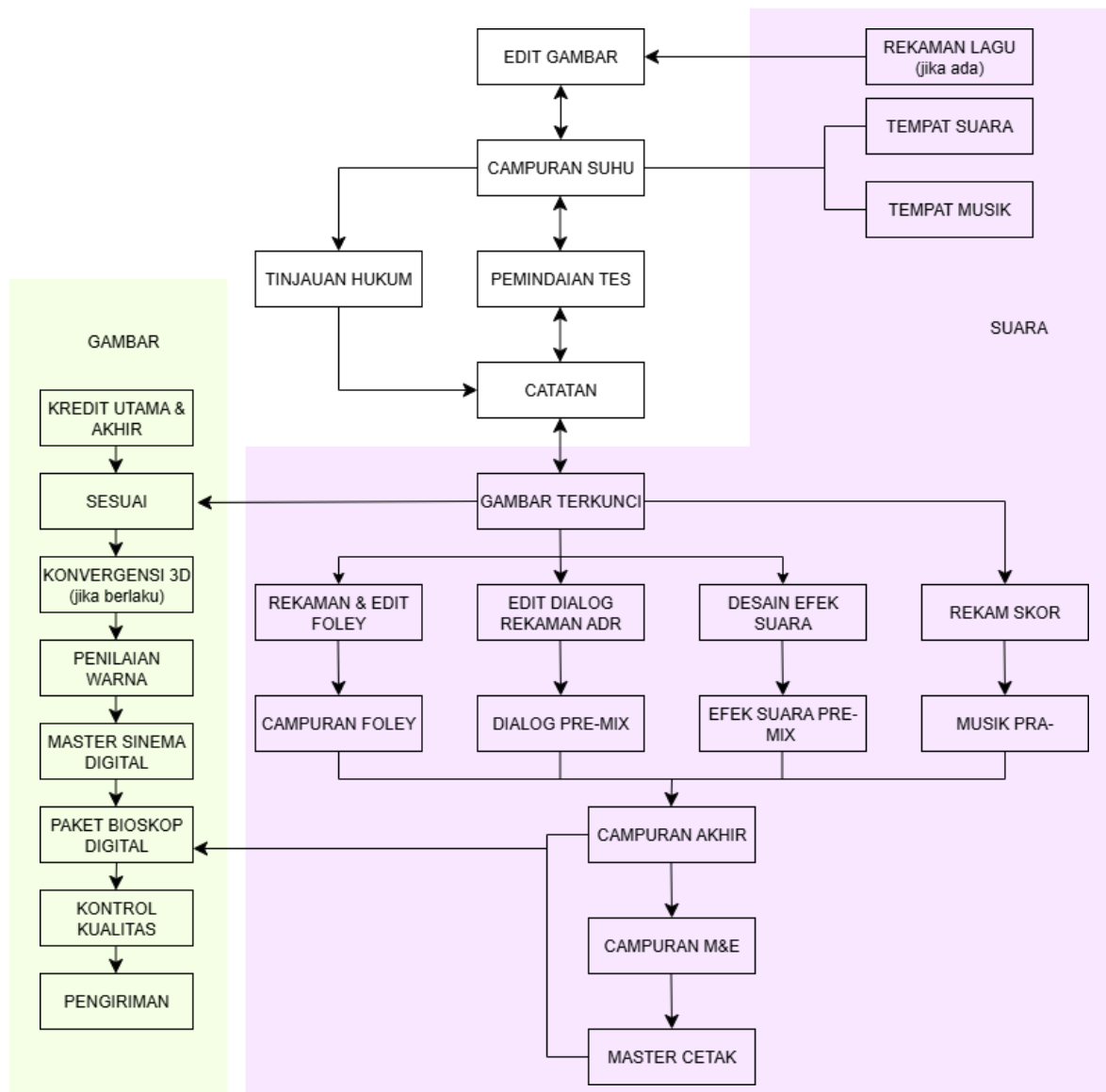
Jika proyek memiliki pengaturan akuisisi dengan pembeli, produser memiliki tanggung jawab tunggal untuk menyelesaikan semua item "hasil" sebagaimana ditetapkan dalam kontrak. Jika pengaturannya adalah kemitraan dengan pembeli, pembeli atau studio biasanya memiliki departemen pascaproduksi sendiri yang akan sangat terlibat dan mendukung tahap ini. Dalam kasus film independen, hasil harus diselesaikan dalam format yang ditentukan atau produser dapat melanggar kontrak. Dalam semua skenario ini, terdapat berbagai hal yang harus diselesaikan selama pascaproduksi selain penyelesaian hasil akhir suara dan gambar, termasuk: penyusunan dan penyelesaian dokumen seperti kontrak hukum, pembelian, dan pernyataan kerja untuk disewa dari kru dan pengisi suara; audio-visual segmen "di balik layar" untuk persiapan kit pers elektronik; dan materi untuk upaya pemasaran tradisional dan daring seperti trailer, teaser media sosial, dan situs web proyek.

Produser juga berfokus pada finalisasi kredit, sebuah tugas yang dapat memakan waktu lama dan harus dipertahankan selama proses produksi. Bekerja sama dengan departemen hukum, produser harus mendapatkan persetujuan mereka atas kredit serta izin untuk elemen visual dan audio akhir produksi.

Untuk serial, tergantung pada jumlah episode yang diproduksi dan jadwalnya, produser mungkin juga mengelola episode baik di tahap praproduksi maupun produksi pada saat ini.



Diagram alir pada Gambar 10.1 dan 10.2 menunjukkan secara detail langkah-langkah yang harus diambil produser dalam pascaproduksi, baik untuk proyek film panjang maupun serial.



Gambar 10.1 Diagram alur pascaproduksi: fitur.

Sebelum dimulainya pascaproduksi, produser dan supervisor pascaproduksi harus membentuk kru dan membuat kesepakatan dengan fasilitas pascaproduksi. Berikut adalah daftar kemungkinan anggota staf dan elemen yang harus ada pada awal tahap pascaproduksi, tergantung pada kebutuhan proyek.

Kru Pascaproduksi

- Editor gambar dan asisten
- Supervisor pascaproduksi
- Komposer
- Editor musik



- Supervisor suara
- Desainer suara (seringkali bertindak sebagai editor suara pengawas)
- Kru editor suara

Elemen Pascaproduksi

- Spesifikasi pengiriman
- Draf kredit akhir
- Gambar final/terkunci dengan panjang sesuai persyaratan pengiriman

Bekerja dengan Supervisor Pascaproduksi

Peran seorang supervisor pascaproduksi mencakup semua aspek, termasuk tanggung jawab atas jadwal, anggaran pascaproduksi, dan pada akhirnya penyampaian berbagai elemen produk akhir. Ia perlu direkrut jauh sebelum pascaproduksi dimulai agar dapat menyiapkan bagian proses ini dan ikut menavigasi jalur menuju garis akhir.

Di studio animasi yang memproduksi sejumlah besar proyek, supervisor pascaproduksi dapat direkrut sedini praproduksi untuk mengatur dan meluncurkan departemen editorial. Pada proyek film panjang, ia biasanya mengoordinasikan upaya dengan tim produksi dan editorial dalam mengatur materi harian, sesi uji warna atau stereoskopik, dan berbagai pemutaran film animatik.

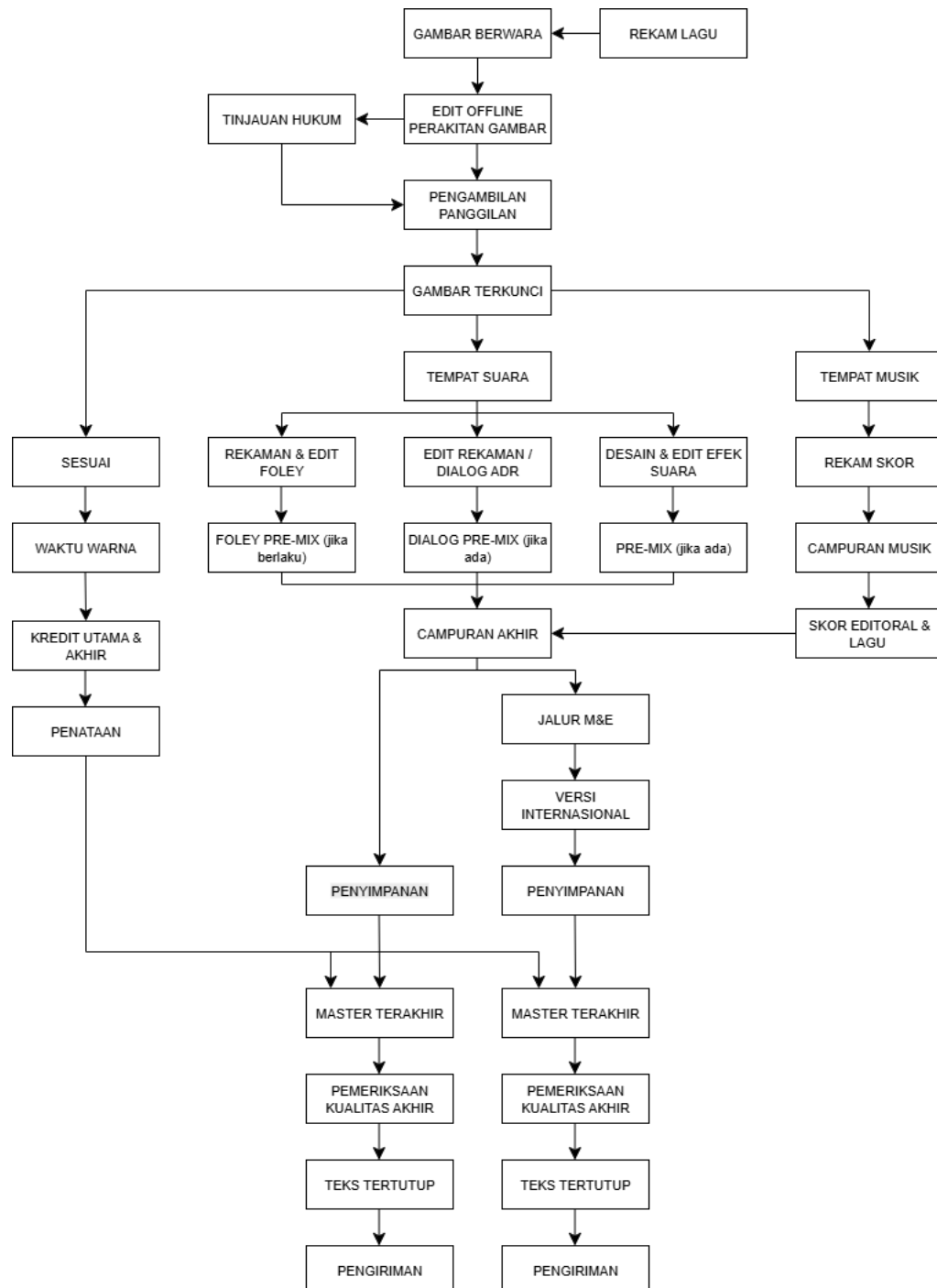
Supervisor pascaproduksi juga bertanggung jawab untuk menjadwalkan sesi rekaman. Ia memfasilitasi langkah-langkah yang diperlukan agar berkas proyek mencapai kesesuaian dan kemajuan melalui fase-fase yang mengarah ke penguasaan gambar dan suara. Supervisor pascaproduksi sering berinteraksi dengan tim pendukung, menyediakan media digital dan/atau audio serta elemen video yang dibutuhkan untuk menyusun trailer, gambar publisitas, konten media sosial dan situs web, materi pengembangan gim, atau spot televisi, misalnya. Selain itu, selama produksi, produser perlu menunjukkan beberapa bagian film kepada calon mitra promosi agar dapat memasarkannya secara efektif. Supervisor pascaproduksi harus memastikan semua elemen yang dibutuhkan untuk presentasi ini telah siap.

Sebelum pascaproduksi dimulai, supervisor bertanggung jawab untuk menyiapkan jadwal bagi produser serta mendapatkan penawaran dari berbagai fasilitas, termasuk studio audio, laboratorium film digital, dan fasilitas duplikasi. Setelah vendor-vendor ini dipilih, produser dan supervisor pascaproduksi menegosiasikan berbagai tarif dan kesepakatan. Sebagian besar fasilitas pascaproduksi memiliki kartu tarif per jam standar untuk layanan. Merupakan praktik umum bagi supervisor pascaproduksi untuk menegosiasikan tarif per jam yang lebih rendah atau mungkin paket yang mencakup semua layanan. Dalam kasus studio besar, proses negosiasi ini mungkin tidak lagi berada di tangan produser dan ditangani oleh departemen pascaproduksi. Kesepakatan dengan studio mungkin sudah terjalin karena mereka dapat bernegosiasi dalam jumlah besar dan menawarkan pekerjaan kepada fasilitas pascaproduksi untuk sejumlah acara.

Jadwal dapat memainkan peran penting dalam kesepakatan yang dinegosiasikan dengan rumah pascaproduksi. Sebelum menandatangani kontrak, produser harus memastikan



bahwa fasilitas tersebut dapat mematuhi jadwal dan persyaratan pengiriman agar tidak ada kejutan di kemudian hari. Dalam membuat pilihan akhir untuk rumah pascaproduksi, produser harus menentukan total biaya layanan yang akan diberikan agar dapat mengalokasikan dana yang sesuai untuk semua langkah yang tersisa.



Gambar 10.2 Diagram alur pascaproduksi: seri.

Penyelia pascaproduksi juga akan bekerja sama dengan produser dan sutradara untuk mengidentifikasi tim tata suara proyek. Untuk proyek dengan anggaran besar, seorang penata



suara biasanya akan dipekerjakan untuk mencari dan mengelola tim tata suara, baik dari perspektif kreatif maupun operasional. Jika penata suara tidak ada dalam anggaran, penata suara pascaproduksi dapat mempekerjakan seorang desainer suara di awal proses untuk mendorong kreativitas keseluruhan kebutuhan audio proyek.

Rintangan tak terduga merupakan bagian dari realitas pascaproduksi. Produser dan penata suara pascaproduksi harus fleksibel dan proaktif untuk menghadapi tantangan ini dan mengatasi semua hambatan yang ditimbulkan oleh penataan ulang jadwal yang umum. Misalnya, dalam sebuah serial, mungkin ada episode tertentu yang dikirimkan oleh subkontraktor memiliki persentase pengambilan ulang yang sangat tinggi dan tidak dapat diselesaikan sesuai jadwal semula.

Catatan eksekutif atau studio mungkin melibatkan pengambilan ulang kreatif yang memengaruhi panjang gambar. Dalam kasus seperti itu, mengunci gambar pada tanggal semula mungkin tidak memungkinkan. Untuk mengakomodasi perbaikan yang diperlukan, mungkin perlu untuk menunda dan merevisi jadwal. Pengawas pascaproduksi membantu produser dalam menentukan prioritas dan mengatur ulang jadwal untuk mengakomodasi perbaikan yang diperlukan. Ia harus berada di atas dalam mengoordinasikan dan mengomunikasikan perubahan ini kepada sutradara dan pembeli/eksekutif, dan ia harus memberi tahu semua vendor yang berlaku tentang perubahan penjadwalan untuk menghindari biaya mahal karena pembatalan yang terlambat.

Terakhir, adalah tugas produser dan pengawas pascaproduksi untuk mengawasi bahwa semua elemen audio, materi gambar, dan karya seni akhir diarsipkan. Semua berkas digital harus dikatalogkan dan diarsipkan jika sewaktu-waktu diperlukan untuk kembali ke materi sumber.

10.2 PROSES PASCAPRODUKSI

Berikut ini adalah langkah-langkah dasar pascaproduksi yang terlibat dalam proses pengerjaan proyek dari tahap pengerjaan hingga pengiriman akhir. Bagian produksi ini terus berubah karena kemajuan teknologi: oleh karena itu, ikhtisar ini akan memberikan pemahaman umum tentang prosesnya.

Ketika membahas pascaproduksi, penyuntingan gambar otomatis menjadi langkah pertama yang terlintas dalam pikiran. Namun, dalam animasi, merupakan anomali untuk menggambarkan proses penyuntingan gambar dari sebuah proyek animasi sebagai bagian dari pascaproduksi semata. Proyek ini mulai terbentuk sejak praproduksi ketika editor membangun animatik langsung dari awal, berlanjut melalui produksi seiring pengambilan gambar melalui alur kerja hingga fase pascaproduksi dimulai.

Kredit (Utama/Pembuka dan Akhir)

Setelah melacak dengan cermat nama-nama talent dan staf produksi di semua fase proyek, produser harus menyiapkan dan menyiapkan kredit dalam pascaproduksi. Kredit biasanya dapat dilihat di awal dan/atau akhir pertunjukan, tergantung pada gaya dan format yang disepakati. Penempatan dan ukuran kredit utama dan beberapa kredit akhir didasarkan



pada kesepakatan yang dinegosiasikan dengan talent kunci sebelum dimulainya produksi dan mengikat secara hukum. Kredit utama - biasanya mencakup penulis acara, produser eksekutif, produser, sutradara, dan talenta selebritas. Kredit penutup mencakup semua orang lainnya. Ada urutan dan hierarki standar yang diikuti oleh kredit penutup, dengan talenta kunci di awal dan departemen mengikuti urutan proses produksi.

Mengunci Gambar

Dimulai selama fase pembuatan papan cerita, editor memainkan peran sentral dalam proses kreatif, membangun proyek satu adegan pada satu waktu dan akhirnya mengunci gambar. Tujuan utama editor adalah membantu sutradara mewujudkan visinya saat acara dikembangkan, dari tahap awal hingga pewarnaan akhir. Memilih talenta yang tepat untuk peran ini sangat penting karena membutuhkan keterampilan mengedit di samping pemahaman tentang pengaturan waktu animasi dan penceritaan.

Bagaimanapun, kreativitas dan kepekaan editor terhadap pengaturan waktu selama fase animatik menentukan bagaimana pertunjukan akan berjalan. Sebagian besar waktu editor dan timnya dihabiskan untuk memelihara dan melacak semua elemen gambar dan audio saat proyek mengalami banyak evolusi. Secara internal, sebagai pusat produksi, departemen editorial adalah tempat setiap bidikan dikirim untuk ditinjau dan disetujui setelah semua langkah produksi utama.

Saat bidikan disetujui, animatik diperbarui untuk menyertakan iterasi terbaru. Secara eksternal, departemen ini bertanggung jawab atas semua tinjauan/pemutaran gambar saat produksi sedang berlangsung. Misalnya, ketika ada pemutaran uji atau presentasi untuk pembeli/eksekutif, gulungan dikunci untuk memfasilitasi campuran sementara. Campuran sementara atau dub sementara adalah potongan visual kasar yang dikombinasikan dengan campuran soundtrack kasar yang dibuat untuk pemutaran pratinjau. Ini berfungsi sebagai barometer untuk mengukur kemajuan dan efektivitas proyek. Pada produksi film, idealnya setidaknya satu campuran sementara dilakukan oleh satu atau kedua pencampur rekaman ulang akhir sehingga mereka menjadi terbiasa dengan film tersebut.

Setelah setiap pemutaran, hiruk-pikuk catatan mengenai adegan baru, pengambilan gambar yang dihapus, dan "perubahan waktu" pun terjadi. Pada titik ini, editor gambar akan melakukan perbaikan yang diperlukan dan mendokumentasikan semua revisi. Semua trek dialog dan efek, skor musik temporer, dan lembar eksposur (jika ada) perlu disesuaikan atau diperbarui agar sesuai dengan gambar. Idealnya, sistem pelacakan produksi akan langsung dan otomatis memberi tahu semua anggota kru yang sesuai tentang perubahan tersebut. Selain itu, tautan ke hasil terbaru perlu dibagikan dengan staf internal, tim pendukung, dan kontraktor eksternal (jika ada).

Saat proyek mulai selesai dan pengambilan gambar terakhir dipotong, tugas editor fitur beralih untuk memastikan trek siap untuk tahap pra-pengisian suara. Selama pascaproduksi, editor merupakan sumber daya yang sangat berharga karena ia tahu "pengambilan" apa yang telah dipilih serta kepekaan sutradara, yang mungkin sedang sibuk dengan tanggung jawab



atau proyek lain pada saat ini. Editor sering kali akan menggantikan sutradara dalam memandu proses mixing akhir, atau ia akan hadir untuk sutradara sebagai penyampai ide.

Untuk serial yang telah dialihdayakan, pascaproduksi dimulai ketika gambar dikembalikan. Versi tayangan ini disebut sebagai "take one". Staf produksi mengunduh karya yang telah selesai dan menyusun semua adegan secara editorial. Koordinator pengambilan ulang melihat animasi dan mencatat setiap pengambilan ulang teknis. Selanjutnya, produser, sutradara, editor, dan sutradara pengambilan ulang melihat gambar tersebut untuk menyusun daftar akhir pengambilan ulang kreatif dan teknis. Tugas sutradara pengambilan ulang adalah menemukan cara cepat untuk mengatasi perbaikan. Saat animasi akhir sedang dilihat, biasanya tidak ada artis papan cerita dalam tim, sehingga sutradara pengambilan ulang membuat panel papan cerita yang digunakan untuk membuat animasi baru.

Meskipun sejumlah pengambilan ulang dapat diperbaiki dengan cepat dan efisien oleh editor atau animator internal, pengambilan ulang lainnya mungkin lebih baik ditangani di sumbernya dan, oleh karena itu, disusun sebagai daftar pengambilan ulang yang akan dikirim ke subkontraktor. Sambil menunggu pengambilan ulang atau perbaikan gambar ini selesai, editor terus mengedit gambar. Setiap pengambilan ulang yang direvisi diterima, akan dilihat dan, setelah disetujui, akan dipotong. Jika gambar tersebut bermasalah, pengambilan ulang lebih lanjut akan dilakukan.

Memantau secara ketat jumlah pengambilan ulang yang dilakukan sangatlah penting. Persentase iterasi yang disepakati di awal oleh para pengambil keputusan utama sangat penting agar semua pihak memiliki pemahaman yang sama tentang berapa banyak perubahan yang dapat dilakukan berdasarkan parameter fiskal dan tanggal penyelesaian proyek. Sistem pelacakan produksi merupakan alat yang sangat baik bagi produser lini atau manajer produksi untuk terus memantau pengambilan ulang yang dilakukan dan mempertahankan kendali atas anggaran. Sistem ini harus terstruktur untuk melacak persentase perubahan yang dilakukan pada setiap gambar guna mengidentifikasi dan menghindari potensi kelebihan waktu sedini mungkin. Karena waktu dan sumber daya hampir selalu terbatas ketika pascaproduksi dimulai, tim dapat memutuskan untuk menyepakati daftar "bisa lebih baik" (atau "cbb") di mana pengambilan gambar diprioritaskan untuk diperbaiki berdasarkan signifikansinya dalam cerita.

Meskipun skenario ideal adalah untuk mengulang semua pengambilan gambar sebanyak yang diperlukan hingga sempurna, keterbatasan anggaran dan jadwal tidak memungkinkan opsi ini. Terkadang produser mungkin harus mengunci gambar sebelum semua pengambilan gambar akhir diterima, karena keterbatasan waktu. Dalam skenario ini, editor dapat mengganti pengambilan gambar yang salah dengan yang sudah diperbaiki selama durasinya tidak berubah dan tidak ada konten baru yang ditambahkan yang mungkin memengaruhi campuran suara.

Penting untuk membangun sistem pengkodean guna memastikan versi shot yang tepat melewati alur produksi dan masuk ke dalam potongan akhir. Nomor shot baru dapat diberikan pada shot yang telah dikoreksi, atau huruf alfabet dapat ditambahkan ke nomor tersebut untuk tujuan identifikasi yang efisien dan konsisten. Setelah semua shot yang disetujui dipotong,



gambar dapat dikunci. Potongan terkunci atau gambar terkunci secara teknis berarti panjang pertunjukan telah ditentukan. Namun, "gambar terkunci" memiliki arti yang berbeda tergantung pada format, anggaran, dan linimasa proyek.

Secara teoritis, seharusnya tidak mungkin lagi mengubah satu frame pun. Namun, secara realistis, sebagian besar sutradara mencoba melakukan perbaikan pada shot hingga saat-saat terakhir: oleh karena itu, sangat penting bagi produser dan supervisor pascaproduksi untuk berkolaborasi dengan sutradara untuk menyepakati dan menyeimbangkan perbaikan mana yang diperlukan. Pada produksi film panjang, misalnya, proses spotting musik dan efek suara dilakukan sebelum gambar terkunci untuk mempersiapkan film untuk uji pemutaran dan juga memberi komposer dan editor efek suara waktu yang cukup untuk menyempurnakan karya mereka agar sesuai dengan gambar. Sebaliknya, pada produksi serial, langkah-langkah pascaproduksi audio biasanya dilakukan setelah gambar terkunci secara resmi.

Catatan umum penting yang perlu diingat selama pascaproduksi adalah melindungi proyek dari segala bentuk pembajakan: langkah-langkah pencegahan pencurian semacam itu sangat penting dan harus ditangani sedini dan saksama mungkin. Dengan perpindahan berkas digital antar beberapa fasilitas, risiko akses yang tidak disengaja menjadi semakin besar. Produser harus memahami semua sistem yang terlibat dalam transfer animasi final secara aman dari studio satelit (jika ada) ke studio domestik; ke semua fasilitas yang terlibat dalam proses pascaproduksi suara dan gambar; hingga mengirimkan proyek dengan aman untuk disiarkan, ditayangkan, atau dirilis di bioskop.

Uji Pemutaran

Untuk proyek film, biasanya ada beberapa uji pemutaran yang dijadwalkan. Tujuan pemutaran ini adalah untuk mendapatkan umpan balik dari audiens target tentang kejelasan cerita dan alur karakter, misalnya. Dalam kasus komedi, penting juga untuk memeriksa apakah humornya diterima dengan baik oleh penonton. Tergantung pada hasilnya, pemutaran uji coba tambahan mungkin perlu dijadwalkan untuk memungkinkan umpan balik atas revisi yang dibuat berdasarkan respons awal, yang dapat mencakup penambahan, penghapusan, atau perubahan waktu pengambilan gambar.

Menentukan waktu terbaik untuk menjadwalkan pemutaran uji coba sangat menantang dalam proyek animasi karena rata-rata penonton mungkin tidak merespons dengan baik terhadap pengambilan gambar "yang masih dalam proses". Karena mereka tidak terbiasa melihat potongan kasar film, penting untuk menjelaskan di awal bahwa gambar tersebut disertai dengan musik, suara, dan efek suara sementara. Sebagai aturan umum, pemutaran pertama idealnya dilakukan setelah setidaknya 50% animasi telah selesai dan cukup banyak pengambilan gambar akhir yang telah dipotong untuk memberi penonton gambaran tentang tampilan gambar. Oleh karena itu, sebaiknya ada sebanyak mungkin pengambilan gambar yang telah selesai dalam gulungan.

Di saat yang sama, semakin lama Anda menunggu, semakin mahal potensi perubahannya, karena pengambilan gambar telah melewati tahap produksi yang lebih jauh dan, oleh karena itu, biaya revisinya pun lebih mahal. Namun, melakukan perbaikan dan revisi



untuk membuat film lebih baik merupakan bagian dari proses tersebut, dan karena alasan ini, dana harus disisihkan secara kontingensi untuk menangani pekerjaan yang diperlukan.

10.3 INSTRUMEN MUSIK

Musik memainkan peran sentral dalam proyek animasi. Musik menciptakan suasana hati, atmosfer, tempo, dan momentum. Musik judul utama pada serial televisi adalah musik yang digubah untuk urutan animasi yang muncul di awal setiap episode, yang mencakup judul acara, kredit awal yang menampilkan karakter acara, atribut masing-masing, dan latarnya. Musik berperan penting dalam mempromosikan acara berdasarkan genre dan rencana perjalanannya. Musik merupakan komponen penting yang berpotensi membentuk tema musik yang akan digunakan dalam acara itu sendiri.

Pada produksi film panjang, langkah pertama dalam memenuhi persyaratan musik proyek terjadi ketika editor gambar membuat trek musik sementara untuk melengkapi maksud setiap adegan, urutan, dan keseluruhan pertunjukan. Musik ini berfungsi sebagai panduan bagi komposer terkait nada dan emosi yang ingin dicapai sutradara. Dengan mendengarkan pilihan musik atau skor, penonton dapat mendefinisikan film berdasarkan genrenya (thriller, musikal, komedi, dll.). Skor tersebut diwujudkan oleh komposer. Sejak tahap naskah (jika memungkinkan), akan sangat membantu jika sutradara bertemu dengan komposer dan berbagi visinya agar komposer dapat memikirkan kebutuhan kreatif proyek dan bagaimana musik dapat memenuhinya. Tujuan utama komposer adalah menangkap esensi proyek dan menciptakan skor orisinal yang sesuai.

Produser harus mempertimbangkan tiga elemen saat memilih komposer: bakat, anggaran, dan jadwal. Pada produksi dengan anggaran lebih rendah, mereka dapat menghubungi agen musik yang mengirimkan sampel rekaman klien mereka. Komposer yang sedang naik daun terutama mereka yang bekerja dalam tim komposer yang lebih mapan di industri ini juga merupakan pilihan yang baik untuk dipertimbangkan untuk proyek dengan anggaran lebih rendah. Produser dan sutradara memilih kandidat terbaik dan meneruskan nama mereka kepada pembeli/eksekutif. Tergantung pada tingkat pengalaman dan gaya musik yang dicari, mereka mungkin memutuskan untuk menguji beberapa komposer guna menentukan kecocokan terbaik untuk proyek tersebut. Pada produksi dengan anggaran lebih tinggi, produser bekerja sama dengan pembeli/eksekutif dan sutradara menghubungi agen yang mewakili komposer mapan.

Keuntungan memilih komposer "A-list" adalah kualitas karya mereka dan potensi pendapatan dari penjualan soundtrack. Tingkat bakat ini cenderung sangat terlibat langsung selama proses produksi. Namun, karena jadwal produksi yang panjang, komposer ini memiliki ketersediaan yang terbatas, karena mereka hanya dapat mengerjakan beberapa proyek dalam setahun, dan kesepakatan harus dibuat sedini mungkin agar mereka dapat terlibat.

Setelah komposer terpilih dan negosiasi selesai, komposer bertemu dengan sutradara dan produser untuk membahas rangkaian kunci proyek menggunakan naskah atau papan cerita sebagai dasar diskusi mereka. Mengartikulasikan kebutuhan musik sangatlah sulit. Oleh



karena itu, komposer harus berfungsi sebagai detektif yang mencari petunjuk. Ia harus memahami sutradara secara naluriah. Di sisi lain, sutradara harus mengarahkan komposer ke karya musik lain dan dengan bebas berbagi reaksi emosionalnya. Produser bertanggung jawab untuk melakukan segala daya yang dimilikinya guna menjaga jalur komunikasi antara sutradara dan komposer sejelas dan sekonsisten mungkin. Produser atau, lebih tepatnya, supervisor pascaproduksi juga bertanggung jawab untuk memberi tahu komposer tentang kebutuhan spesifik proyek, seperti tanggal penyelesaian partitur.

Bermusik: Melukis dengan Suara dalam Bahasa Global

Oleh Heitor Pereira

Komposer untuk *The Angry Birds Movie*, *Despicable Me*, *Minions*, *Curious George*, *The Smurfs* dan *Smallfoot* di antara proyek-proyek lainnya

Musik itu penuh warna: terutama dalam musik film animasi, orang-orang menyukai melodi dan orkestrasi yang menggunakan seluruh palet suara dan semua jenis instrumen, menjangkau hingga nuansa etnik, pop, klasik, dan sebagainya. Alih-alih membiarkan penonton dalam dunia monokromatik, animasi adalah media yang sempurna untuk menyampaikan pengalaman sonik yang semarak, dan kami, para komposer film animasi, merasa terhormat untuk memandu pengalaman tersebut bagi para pembuat film dan penonton.

Sering kali, saya dilibatkan dalam sebuah proyek, entah atas keinginan sutradara, studio, atau produser. Saya telah bergabung dengan berbagai proyek dalam berbagai tahap produksi mereka, tetapi yang paling saya nikmati adalah ketika saya memulai sedekat mungkin dengan awal setiap orang selama diskusi naskah, papan cerita pertama, curah pendapat, dan rapat-rapat panjang. Saya menghargai kesempatan untuk mengetahui bagaimana masing-masing kreator memimpikan proyek tersebut yang, pada akhirnya, memicu inspirasi dan motivasi saya sendiri untuk menemukan tempat saya di film itu.

Begitu kami memulai, saya mengandalkan produser untuk membantu saya menavigasi pasang surut proses yang terkadang sangat panjang: dari sesi spotting, hingga pemutaran ulang musik pertama dan seterusnya, hingga persetujuan dari sutradara dan studio. Hubungan dengan produser ini membantu menjamin bahwa pada akhirnya saya akan memiliki orkestra terbaik, musisi terbaik, dan teknisi terbaik untuk merekam dan mix semua ini. Sebagai imbalannya, saya mencoba menjadikan pengalaman bekerja dengan saya dan tim saya positif bagi semua yang terlibat. Orang-orang di industri ini mengalami banyak tekanan, tetapi saya tahu musik menyembuhkan jiwa dan memainkan peran penting dalam menyampaikan visi para pembuat film kepada penonton.

Saya menyadari betapa musik selalu bersifat terapeutik, dan saya memastikan bahwa semua orang yang bekerja sama dengan saya selalu diingatkan akan kekuatan musik



dan suara. Saya menganggap posisi saya dalam hubungan ini sebagai berkah, jadi ketika orang-orang datang ke studio saya, kami melakukan segala yang kami bisa untuk membuat mereka merasa nyaman, aman, dan terlindungi.

Ketika saya memulai proyek baru, saya memiliki proses yang sangat spesifik yang saya yakini membantu saya mempelajari karakter dan alur cerita mereka melalui narasi. Di Pro Tools, saya mengambil klip setiap momen kemunculan setiap karakter dalam film, lalu membuat film mini untuk perjalanan mereka masing-masing. Ini membantu saya memahami perjalanan masing-masing karakter dengan mengenali apakah melodi spesifik yang telah saya tulis untuk setiap karakter berhasil di awal film dan juga berhasil di akhir film. Setelah itu, saya menambahkan visi sutradara tentang karakter-karakter tersebut ke dalam campuran musik, menggabungkan apa yang ingin ia tekankan melalui musik tersebut.

Tentu saja, salah satu bagian paling ajaib dari proses saya adalah bagaimana sebuah karakter ikonik berbagi musiknya dengan saya. Misalnya, saya menatap mata Red (*Angry Birds*) atau Gru (*Despicable Me*) dan berkata, "Siapa kamu? Tolong nyanyikan melodimu untukku (Gambar 10.3)." Syukurlah, mereka semua telah melakukan hal itu sejauh ini dalam karier saya. Dalam sebuah proyek, seorang tokoh kunci datang kepada saya dalam mimpi di mana tokoh itu sedang berada di atas panggung membawakan melodinya. Di tengah malam, saya terbangun, mengambil iPhone, dan menyanyikan seluruh melodi itu ke dalamnya. Keesokan paginya, saya mengorkestrasi ide itu. Bagi saya, semua tokoh ini adalah jendela menuju musik baru. Saya berterima kasih kepada mereka: mereka adalah teman-teman saya, dan seiring persahabatan kami tumbuh, mereka menjadikan saya musisi yang lebih baik.



Gambar 10.3

Despicable Me 3. (© 2017 Universal Animation Studios LLC dan Universal City Studios LLC.)

Memikirkan komunitas global saat ini, saya senang bahwa musik pada dasarnya bersifat internasional karena berasal dari banyak hal yang kita sebagai manusia miliki bersama. Saya percaya pada musik dunia sebagai musik dunia, dan hal itu telah ditegaskan kepada saya sebagai orang Brasil artinya Afrika, Eropa, dan pribumi yang pernah tinggal di Irlandia, Inggris, dan Amerika; yang telah berkeliling dunia berkali-kali; yang telah



berkolaborasi dengan seniman dari mana-mana; dan yang telah membuat film dengan orang-orang dari berbagai latar belakang. Dari Baaba Maal hingga Jack Johnson, dari Pharrell Williams hingga Caetano Veloso, semuanya masih merupakan satu dunia besar. Ketika Gru atau Red bernyanyi untuk saya, saya percaya mereka bernyanyi dalam bahasa internasional, dan bahasa ini terputar dengan jelas di seluruh dunia.

Musik tidak mengenal batas. Sebagian besar, anak-anak adalah audiens utama kami. Secara inheren, mereka mewujudkan banyak imajinasi, kreativitas, dan harapan murni, dan mereka tidak melihat batasan. Jadi, musik yang saya tambahkan ke proyek-proyek animasi ini umumnya dengan karakter tanpa kewarganegaraan, untuk penonton yang tidak berpikir dalam batasan harus memiliki suara yang menjadi milik semua orang, dari mana pun mereka berasal. Saya tahu ini dari sejarah pribadi saya sendiri: salah satu film pertama yang saya tonton adalah *Bambi*, dan suara serta musiknya akan selalu saya ingat. Saya tahu bahwa musik yang diasosiasikan dengan gambar pasti memiliki dampak besar pada otak, hati, dan jiwa muda.

Kita memiliki tanggung jawab atas apa yang kita lakukan dan bagaimana kita melakukannya. Semua film ini memengaruhi otak, hati, dan jiwa seseorang sedemikian rupa sehingga dapat memulai mimpi baru, saat itu juga. Saya tidak sabar untuk mendengar mimpi begitu banyak orang dari budaya yang belum memiliki akses ke semua film ini seperti kita, karena saya percaya bahwa akan ada film baru dan musik baru yang akan datang dari seseorang dari sebuah desa kecil di Namibia dan sebuah kota kecil di Kolombia. Harapan saya adalah bahwa teknologi baru akan membuat warisan film ini (sebenarnya, penceritaan) dapat diakses oleh semua orang dan menjadi inspirasi bagi semua anak di semua kota kecil ini sehingga mereka dapat memberi kita dan generasi mendatang *Bambi* baru untuk ditonton.

Pada proyek-proyek dengan anggaran lebih tinggi, mempekerjakan editor musik merupakan hal yang umum. Peran editor musik dapat bervariasi, tetapi umumnya mencakup pembuatan trek musik sementara selama produksi, menghadiri semua sesi penentuan lokasi musik, bekerja sama dengan komposer untuk mempersiapkan skor, dan memotong musik akhir pada tahap mixing. Sesi penentuan lokasi musik berlangsung ketika sutradara dan komposer meninjau film bersama-sama, meninjau adegan demi adegan, dan mendiskusikan di mana isyarat dimulai dan berakhir, serta bagian mana yang harus dimainkan tanpa skor di latar belakang.

Pada produksi film panjang, baik editor gambar maupun editor musik juga berpartisipasi dalam pertemuan ini. Idealnya, langkah selanjutnya bagi komposer adalah menyusun mockup/orkestrasi sintetis lengkap (juga disebut demo) untuk setiap isyarat atau urutan kunci. Produser dan sutradara mendengarkan dan menyetujui setiap isyarat hingga seluruh skor selesai dibuat dan disetujui. Tergantung pada tingkat keterlibatan pembeli/eksekutif, persetujuan akhir skor mungkin memerlukan masukan mereka atau



mungkin tidak. Untuk proyek orkestrasi, jauh sebelum penyelesaian dan persetujuan skor, produser, supervisor pascaproduksi, dan komposer menetapkan tanggal rekaman.

Menunggu anggaran dan seberapa banyak skor dan lagu dalam film, mungkin ada supervisor musik. Waktu harus dialokasikan bagi komposer untuk bekerja dengan arranger guna mempersiapkan skor untuk pertunjukan oleh orkestra. Komposer seringkali memiliki tahap penilaian yang disukai, dan supervisor pascaproduksi, supervisor musik, atau eksekutif musik studio kemudian akan memesan panggung dan mengoordinasikan semua detail lainnya. Ia akan mengomunikasikan jumlah sesi yang dibutuhkan, jumlah musisi per sesi, format pemutaran gambar, dan format rekaman kepada individu yang bertanggung jawab untuk menyiapkan panggung. Komposer kemudian mempekerjakan kontraktor untuk membentuk orkestra berdasarkan anggaran dan jadwal proyek yang dialokasikan. Orkestra rata-rata dapat terdiri dari 60 hingga 100 musisi. Studio atau produser dapat memilih untuk menyewa orkestra terkenal di dunia atau pergi ke non-serikat pekerja, atau bepergian ke negara bagian atau negara dengan biaya lebih rendah. Mereka dapat "membeli" bakat tersebut untuk menghindari pembayaran iuran serikat pekerja atau sisa biaya.

Untuk proyek dengan anggaran dan waktu terbatas, seperti acara televisi, komposer akan menulis skor tetapi memangkas biaya di area seperti orkestrasi. Dalam keadaan ini, komposer dapat memilih untuk membuat skor dengan menggabungkan mockup skor elektronik yang diproduksi dengan komputer atau stasiun kerja audio digital (DAW) dan melengkapinya dengan beberapa rekaman langsung. Seringkali, sebelum pertunjukan dikembalikan dari subkontraktor, komposer menyusun pustaka tema musik asli dan isyarat karakter. Bagian dari skor, atau isyarat, untuk jenis produksi ini sering digunakan kembali agar memiliki iringan musik penuh untuk keseluruhan pertunjukan.

Setelah skor direkam, editor musik mengawasi campuran musik di bawah bimbingan komposer, membuat mixdown musik dan kemudian mengedit skor menjadi gambar. Mixdown musik adalah proses di mana semua rekaman instrumen dicampur menjadi sejumlah trek yang dapat dikelola. Dalam proses ini, instrumen-instrumen dalam keluarga yang sama dikelompokkan dan disebut stem, seperti stem brass atau stem woodwind. Stem mewakili kelompok-kelompok pra-campuran individual yang membentuk campuran musik akhir. Penggunaan stem memungkinkan mikser rekaman ulang untuk menekankan atau jika perlu, menghilangkan instrumen tertentu selama proses pencampuran akhir.

Setelah selesai, rekaman akhir dikirimkan sebagai sesi Pro-Tools ke tahap dub, atau tahap pencampuran akhir. Pada titik ini, skor siap untuk dicampur, yang menggabungkan musik, dialog, dan efek suara dalam trek audio akhir untuk proyek tersebut. Untuk informasi lebih lanjut tentang bagaimana trek musik diintegrasikan dengan gambar, lihat Gambar 10.1 dan 10.2.

Bidang musik dan penggunaannya sangat rumit dengan pertimbangan hukum, baik itu melibatkan izin musik, lisensi musik, atau musik asli yang dibuat untuk suatu proyek. "Sidebar" di bawah ini menyediakan terminologi dasar dan menyoroti perlunya panduan hukum yang tepat.



Lisensi Musik Film dan Televisi 101

Oleh Kevin Breen

Pengacara Musik

Untuk dapat menggabungkan komposisi musik yang sudah ada ke dalam produksi animasi berdurasi berapa pun, ada beberapa dasar yang harus diketahui semua orang. Berikut, secara ringkas, beberapa istilah yang menjadi dasar dari segala hal yang berkaitan dengan musik dalam setiap karya audiovisual.

Komposisi Musik (atau Komposisi) – istilah untuk musik yang mendasarinya.

Lagu – komposisi musik yang biasanya memiliki lirik dan musik.

Penulis Lagu – penulis asli sebuah lagu.

Partitur – komposisi musik tanpa lirik yang biasanya digunakan untuk mengatur suasana hati, perasaan, tempo, atau untuk menjembatani adegan.

Komposer Film atau Televisi – penulis asli partitur untuk produksi audiovisual.

Penerbit Musik – entitas yang biasanya mengelola dan melisensikan komposisi musik.

Eksklusivitas Penerbit – biasanya, penulis lagu saat ini terikat secara eksklusif dengan kesepakatan penerbitan musik. Pengecualian yang umum adalah penulis lagu dan komposer film atau televisi yang mapan.

Lisensi Sinkronisasi (atau "Sinkron") – perjanjian hukum yang mendefinisikan ketentuan penggunaan lagu dalam karya audiovisual.

Rekaman Master (atau Master) – rekaman suara dari komposisi musik dengan atau tanpa kata-kata.

Rekaman fonograf – rekaman master fisik dan/atau virtual yang didistribusikan untuk dijual dan diputar ulang.

Perusahaan Rekaman (atau Label) – biasanya pemilik dan pemberi lisensi rekaman fonograf yang memuat rekaman master.

Perjanjian Rekaman (atau Ditandatangani ke Label) – biasanya artis rekaman dikontrak oleh label yang terkadang membayar untuk rekaman baru atau merilis rekaman baru dari artis rekaman mereka.

Eksklusivitas Label – artis rekaman saat ini terikat kontrak eksklusif dengan label rekaman. Pengecualian umum adalah artis rekaman mapan dan komposer film atau televisi.

Lisensi Penggunaan Master (atau "Master") – perjanjian hukum yang mendefinisikan ketentuan penggunaan master dalam karya audiovisual.

Hak Cipta – pendaftaran kepemilikan komposisi musik atau rekaman master yang sah yang secara hukum menetapkan hak kepemilikan eksklusif yang dipegang oleh pemiliknya.

Kerja-untuk-Sewa – berdasarkan hukum hak cipta AS, kepemilikan kontribusi untuk karya kolektif seperti produksi audiovisual dapat dilakukan sebagai kerja-untuk-sewa, yang dalam hal ini kepemilikan hak cipta yang mendasarinya dialihkan melalui perjanjian tertulis kepada



perusahaan produksi atau pemberi kerja yang melibatkan talenta terkait untuk mengerjakan karya audiovisual dengan pembayaran untuk karya tersebut.

Hak Cipta Terpisah (atau Pembagian Hak Cipta) – komposisi musik seringkali ditulis oleh lebih dari satu penulis. "Bagian" kepemilikan atau "pembagian hak cipta" setiap penulis mengidentifikasi bagian dari komposisi musik yang berlaku yang dikendalikan oleh setiap penulis dan/atau penerbit musik mereka. Kepemilikan rekaman suara juga dapat dibagi antara lebih dari satu label/artis rekaman.

Domain Publik – ketika hak cipta untuk komposisi musik, rekaman master, atau kekayaan intelektual lainnya berakhir atau tidak diperbarui tepat waktu, karya yang berlaku dikatakan berada dalam domain publik untuk wilayah tempat hak cipta tersebut berakhir, yang memberi Anda hak untuk menggunakannya tanpa pembayaran. Dikenal juga sebagai "Domain Publik", Anda harus selalu sangat berhati-hati untuk memastikan apakah hak cipta telah berakhir di mana pun Anda berencana untuk mengeksploitasi karya audiovisual Anda. Tidak semua undang-undang hak cipta memberikan jangka waktu atau masa berlaku yang sama.

Wilayah – bagian dunia yang berlaku tempat komposisi dan master akan dieksploitasi ATAU bagian dunia tempat hak eksploitasi untuk komposisi dan master musik dimiliki atau dikendalikan oleh penerbit atau label musik yang berlaku.

Klaim Pelanggaran Hak Cipta – gugatan atau klaim yang dibuat oleh penerbit dan/atau label musik yang berlaku atas penggunaan komposisi dan/atau master musik yang tidak sah.

Asuransi Kesalahan dan Kelalaian (atau "Polis E&O") – polis asuransi film Anda – tergantung pada anggaran dan sumber dana, sebagian besar pemodal pihak ketiga, dan/atau distributor akan mewajibkan Anda memiliki pertanggungan ini untuk melindungi dari (antara lain) klaim pelanggaran hak cipta atas penggunaan komposisi musik dan/atau rekaman master tanpa izin. Daftar ini hanyalah pendahuluan, bukan kumpulan istilah dan masalah hukum seputar musik dalam proyek animasi. Setelah membaca istilah-istilah ini, Anda dapat memahami mengapa izin musik merupakan spesialisasi yang biasanya diawasi oleh petugas izin musik berpengalaman dan/atau seorang pengacara.

10.4 PASCAPRODUKSI AUDIO

Sesi Spotting

Dalam sesi spotting suara, setiap pengambilan gambar dan urutan adegan dievaluasi dari sudut pandang bagaimana audio dapat meningkatkan atau menambah kejelasan cerita secara optimal. Selama sesi ini, sutradara, editor, dan produser menentukan secara spesifik di mana musik dan efek suara harus ditempatkan bersama desainer suara dan/atau editor suara yang mengawasi. Biasanya, terdapat dua sesi spotting yang berbeda sound spotting dan music spotting; namun, jika memungkinkan, menggabungkan kedua sesi tersebut untuk memastikan semua orang selaras sangat disarankan, karena semuanya harus bekerja sama secara sonik dalam proses mixing akhir. Dalam kedua kasus tersebut, produser dan supervisor



pascaproduksi harus memfasilitasi kesempatan untuk berdiskusi sebanyak mungkin antar kelompok sesuai kebutuhan.

Selama sesi spotting, kebutuhan kreatif proyek, masalah teknis, dan jadwal dibahas. Untuk serial, sesi spotting suara biasanya diadakan setelah film selesai karena anggaran sangat terbatas, dan biasanya tidak ada uang atau waktu bagi tim suara untuk mengerahkan energi mereka dalam menyesuaikan audio dengan potongan yang telah direvisi. Biasanya sesi ini melibatkan produser, sutradara, editor suara pengawas, dan anggota kunci tim audio lainnya. Pada sebuah fitur, penentuan lokasi suara dapat dilakukan pada berbagai waktu selama produksi. Jika waktu memungkinkan, penentuan lokasi suara dapat dilakukan sebelum animasi dimulai, sebelum pemutaran pratinjau dan/atau sebelum trailer pertama dirilis. Jika tidak, sesi penentuan lokasi suara dilakukan beberapa bulan sebelum campuran akhir.

Sutradara, editor gambar, dan supervisor atau produser pascaproduksi meninjau pertunjukan bersama editor suara pengawas dan anggota kunci tim audio seperti editor dialog dan perancang suara. Sejak pembuatan animatik, editor gambar membuat trek audio "temp" yang berfungsi yang berisi dialog asli, skor musik temporer, dan efek temporer. Saat sesi penentuan lokasi suara berlangsung, trek temporer yang berfungsi digunakan sebagai templat untuk memandu arah audio. Efek dan musik temporer membantu memberikan perancang suara pandangan yang lebih menyeluruh tentang persyaratan proyek. Saat desain suara dibuat dan disetujui selama produksi dan pascaproduksi, seringkali trek sementara secara perlahan digantikan dengan audio yang disediakan oleh tim suara. Setelah sesi pencarian suara dan pencarian musik selesai, trek musik dan efek suara/trek dialog dikerjakan secara bersamaan.

Desain dan Penyuntingan Efek Suara

Tidak seperti film live-action di mana suara alami dapat direkam selama proses pengambilan gambar, tim suara animasi harus menciptakan keseluruhan trek efek suara. Efek suara dapat berkisar dari suara hewan, pesawat ruang angkasa yang melintas, hingga kebisingan sekitar yang dihasilkan oleh AC yang menyala di latar belakang pengambilan gambar. Efek suara memainkan peran penting dalam menyampaikan keseluruhan nada dan emosi sebuah proyek. Efek suara juga membantu menempatkan penonton dalam latar dan kerangka waktu cerita dengan menambahkan atmosfer atau suasana yang sesuai.

Orang kunci dalam tim ini yang bertanggung jawab atas keseluruhan gaya suara sebuah proyek adalah editor suara pengawas. Setelah sesi spotting selesai, editor suara pengawas meninjau pertunjukan dan memberi isyarat tentang berbagai suara yang akan dibuat dan/atau diambil dari pustaka efek suara. Pada pertunjukan dengan anggaran yang cukup besar untuk efek suara orisinal, editor suara pengawas bekerja sama dengan desainer suara untuk mengembangkan gaya suara untuk sebuah proyek. Tugas orang inilah untuk menciptakan suara orisinal dan unik yang tidak ada dalam pustaka suara. Pada beberapa produksi, istilah "perancang suara" digunakan untuk menggambarkan orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan suara trek akhir.

Setelah suara yang dirancang dibuat, suara tersebut digabungkan dengan suara yang diambil dari pustaka dan kemudian diedit menjadi gambar. Dengan menggunakan lembar



petunjuk sebagai panduan, editor efek suara memilih suara dan menyinkronkannya dengan gambar. Tugas editor efek suara adalah mencakup semua suara, termasuk latar belakang. Latar belakang atau atmosfer (juga dikenal sebagai trek ambien) adalah suara yang berkelanjutan seperti suara ruangan, suara jalan bebas hambatan, dengungan kulkas di dapur, atau gemuruh kereta bawah tanah.

Pengeditan Dialog dan Penggantian Dialog Otomatis (ADR)

Pengeditan dialog berlangsung di seluruh produksi saat dialog direkam, direkam ulang, disisipkan ke dalam, dan dihapus dari gambar. Saat proyek hampir selesai, sutradara dan editor gambar, bekerja sama dengan editor dialog atau supervisor ADR, meninjau gambar untuk menentukan dialog mana yang perlu diedit atau diganti. Dialog baru diperoleh melalui ADR, yaitu proses perekaman dialog baru atau perekaman ulang dialog lama yang kualitas audionya buruk. Proses ini juga dikenal sebagai looping. Sebagai persiapan untuk mixing akhir, editor dialog menyesuaikan sinkronisasi dan membersihkan audio (misalnya, menghapus smack bibir atau letupan) di setiap shot. Untuk melakukan ini, ia mencari dialog alternatif, mengganti suku kata dalam kata untuk mengoreksi pelafalan, atau memperbaiki gangguan audio.

Editor dialog bekerja sama dengan sutradara untuk menilai dialog tambahan apa yang diperlukan untuk shot yang tidak dapat diperbaiki, selain dialog di luar kamera yang diperlukan untuk memperjelas poin plot, misalnya. Dialog-dialog pilihan ini kemudian dikompilasi dan dimasukkan ke dalam kode waktu untuk menghasilkan lembar isyarat ADR. Sementara itu, studio dipesan dan pengisi suara dijadwalkan untuk melakukan pekerjaan rekaman guna "mengambil" berbagai dialog mereka dalam sesi yang dikenal sebagai sesi ADR. Tergantung pada jumlah aktor yang dibutuhkan, pekerjaan ini biasanya ditangani dalam beberapa sesi, karena tidak selalu mudah untuk menjadwalkan pengisi suara.

Aturan praktisnya adalah mengasumsikan sesi dapat mencakup 12–18 baris per jam, tergantung pada kemampuan aktor. Sesi ini bisa terdiri dari satu aktor atau grup loop, yang merupakan kumpulan pengisi suara yang disewa untuk mengisi suara karakter, suara penonton, dan suara-suara liar lainnya sesuai kebutuhan. Selama sesi ADR, baris yang telah diberi isyarat akan diputar agar aktor dapat memberikan pengaturan waktu dan nada suara. Ia juga dapat melihat adegan-adegan yang memerlukan ADR untuk mengetahui bagaimana mereka seharusnya menyampaikan dialog mereka. Aktor kemudian direkam saat membawakan dialog tersebut secara sinkron dengan gambar. Selanjutnya, editor dialog mengambil baris-baris ADR dan mengeditnya secara sinkron dengan gambar.

Setelah semua rekaman suara selesai, produser mungkin diminta untuk membuat laporan yang menunjukkan apakah bagian karakter telah direkam tetapi dihilangkan dari naskah atau mungkin direkam ulang oleh pengisi suara lain. Laporan ini disebut "Laporan Penghapusan" dan diperlukan untuk pencatatan kredit bakat yang akurat dan juga ketika ada residu SAG-AFTRA yang perlu dilacak untuk bakat suara tersebut.

Sesi Foley

Foley adalah penciptaan suara yang melibatkan pertunjukan yang selaras dengan gerakan fisik. Karya Foley diciptakan di studio yang menyediakan beragam properti dan elemen



berbeda yang khusus dikembangkan oleh seniman Foley untuk menghasilkan suara yang selaras dengan gambar. Suara yang berasal dari gerakan seperti langkah kaki, gerakan kain, dan pukulan merupakan contoh elemen audio yang diciptakan kembali selama sesi Foley. Setelah suara yang sesuai dipilih selama sesi spotting, suara tersebut diberi kode waktu oleh supervisor Foley. Di panggung Foley, suara-suara tersebut diciptakan sesuai dengan lembar isyarat oleh seniman Foley dan kemudian diedit ke dalam gambar oleh editor Foley.

Pra-mix

Tujuan pra-mix, juga dikenal sebagai pra-dub, adalah menggabungkan elemen-elemen suara yang serupa untuk mengurangi jumlah trek yang berlebihan sebuah upaya penyederhanaan yang membantu mempercepat proses mixing akhir. Langkah ini khusus untuk produksi kelas atas yang mencakup soundtrack yang penuh dengan dialog, efek, musik, dan Foley. Dalam skenario ini, karena jumlah trek jauh melebihi kemampuan papan mixing, sesi pra-mix diperlukan. Pada fitur, misalnya, trek sering kali disusun ke dalam kelompok logis seperti suara alam, kendaraan, dll. dan di-pre-mix untuk menghemat waktu.

Proses ini ditangani oleh mixer rekaman ulang, dan dilakukan sebelum sutradara meninjau suara selama proses mixing akhir. Jika salah satu mixer bukan salah satu editor dalam proyek tersebut, biasanya ini adalah pertama kalinya ia berkesempatan untuk melihat pratinjau audio akhir. Dengan melakukan pra-pencampuran, pencampur dapat terbiasa dengan trek suara dan lebih mudah mengendalikan berbagai elemen audio selama pencampuran akhir, membuat prosesnya jauh lebih efisien secara kreatif serta hemat biaya dan waktu.

Mix Final

Mix final, juga disebut sebagai dub final, adalah proses penggabungan dialog, Foley, efek suara, dan musik oleh satu hingga tiga mixer, yang masing-masing memiliki spesialisasi berbeda. Tergantung pada bakat dan studionya, biasanya akan ada mixer musik, dialog, dan efek, atau kombinasi dari ketiganya. Mix final dapat memakan waktu sesingkat satu hari dan selama sebulan, tergantung pada sumber daya, durasi, dan format proyek.

Selama mix final, mixer memiliki opsi untuk menggunakan trek yang telah di-premix atau, jika perlu, ia dapat kembali ke elemen asli dari bagian yang disediakan oleh tim editorial dan menyesuaikan levelnya. Stem dialog, musik, dan efek suara (termasuk Foley) yang terpisah dibuat dalam sesi ini. Stem ini digunakan untuk menghasilkan output audio final untuk sebuah proyek. Persyaratan pengiriman proyek menentukan format mix untuk acara tersebut. Produser, studio, dan/atau supervisor pascaproduksi menangani semua biaya lisensi dan perjanjian hukum yang terkait dengan format yang dipilih.

Setelah acara di-mix, biasanya akan ada pemutaran akhir semua gulungan di mana orang-orang penting, termasuk sutradara, produser, dan/atau pembeli/eksekutif, meninjau materi dan memberikan catatan akhir. Perbaikan yang dikomunikasikan pada pemutaran akhir akan ditangani selama sesi mixing tambahan, yang dijadwalkan sebagai bagian dari rencana. Untuk rilis teater, mixing akhir idealnya disetujui di teater besar agar tingkat audionya sesuai dengan tempat yang lebih besar.



Hasil Audio

Setiap proyek memiliki serangkaian hasil yang telah ditentukan sebelumnya. Produser harus mempertimbangkan semua hal tersebut selama tahap penganggaran dan perencanaan produksi, karena persyaratan ini secara langsung memengaruhi anggaran. Ada berbagai format dan media rilis untuk film akhir, dan ini terus berubah seiring perkembangan teknologi: misalnya, ATMOS, 7.1 domestik, 5.1 domestik, stereo 2.0, master musik dan efek (M&E). Pengiriman tambahan dapat mencakup IMAX, campuran "near field" yang dirancang untuk hiburan rumah seperti rilis DVD dan Blu-ray, dan trek untuk tunanetra, yang menggambarkan aksinya.

Printmaster dan Stem

Setelah campuran akhir disetujui, berbagai stem campuran akhir digabungkan untuk menghasilkan trek audio akhir yang disebut printmaster dan stem dialog, musik, dan efek individual. Printmaster dibuat berdasarkan persyaratan format pengiriman akhir untuk proyek tersebut. Untuk televisi, biasanya master stereo 2-trek domestik "diletakkan" atau ditempatkan pada keluaran pita master. Untuk film besar, ATMOS Master, 7.1, 5.1, 2.0 Domestic Theatrical Printmaster ProTools Supersessions dibuat di atas panggung dan ditayangkan. Selain itu, Supersession Domestic Theatrical Stem untuk Dialog, Musik & Efek juga dibuat. Stem Musik dan Efek kemudian dikirim untuk digunakan dalam pembuatan versi internasional.

Musik dan Efek (M&E)

Agar sebuah proyek dapat terjual di seluruh dunia, master M&E harus dibuat. Selama proses ini, stem musik dan efek suara digunakan untuk menghasilkan campuran yang tidak mengandung dialog asli karena akan digantikan di luar negeri. Versi ini digunakan di negara-negara asing yang kemudian menerjemahkan dialog asli ke dalam bahasa mereka masing-masing dan mempekerjakan aktor untuk melakukan ADR atau mengulang dialog agar sesuai dengan kode waktu gambar. Baris-baris ini kemudian dicampur dengan M&E.

10.5 PASCAPRODUKSI GAMBAR

Konform

Sesi penyuntingan akhir di mana gambar master yang terkunci dibuat dikenal sebagai konform, atau perakitan daring. Hal-hal yang diperlukan untuk sesi daring adalah sebagai berikut: semua materi sumber, spesifikasi teknis yang dapat diserahkan dari pembeli/eksekutif, dan daftar keputusan penyuntingan (atau EDL) berdasarkan potongan luring. Potongan luring adalah potongan yang dibuat pada sistem penyuntingan seperti Avid atau Premier, sebelum penyuntingan akhir dibuat.

EDL adalah notasi lengkap dari setiap penyuntingan akhir yang dibuat pada proyek tersebut. Editor daring menggunakan elemen asli berkualitas tinggi agar sesuai dengan potongan editorial beresolusi rendah melalui proses perakitan EDL. Proses penyesuaian ini dapat berjalan jauh lebih lancar dan efisien jika materi masuk ke sesi dengan konvensi penamaan yang konsisten di semua fase pengerjaan. Editorial dan produksi harus bekerja



sama untuk mengawasi penerapan sistem tersebut, mulai dari upaya pembuatan gulungan cerita paling awal hingga semua versi gulungan yang diperbarui selama produksi untuk memfasilitasi konsistensi ini. Detail penting lainnya yang perlu dipastikan adalah kecepatan bingkai EDL konsisten dengan yang digunakan dalam proses pascaproduksi. Setelah semua elemen visual dirakit dengan benar dalam sistem daring, gradasi warna dapat dimulai.

Grading Warna/Pewaktuan Warna

Fasilitas pascaproduksi memanfaatkan tabel pencarian warna yang juga dikenal sebagai LUT yang memiliki pengaruh kuat pada tampilan karya akhir, dengan menciptakan ruang warna yang sesuai dan tetap konsisten dalam keluaran yang diinginkan. LUT 3D dapat dibuat untuk membantu memetakan warna apa pun ke warna lain secara otomatis. Penyesuaian warna pada film atau video dalam hal kontras, rona, semburat, kecerahan, saturasi, dan kerapatannya disebut sebagai gradasi warna, pengaturan waktu warna, atau penyeimbangan warna. Proses menemukan keseimbangan elemen warna yang tepat ini rumit karena banyaknya keluaran akhir yang diperlukan untuk proyek animasi, seperti teater, hiburan rumah, dan streaming, baik dalam 2D maupun 3D.

Untuk saluran siaran televisi, tayangan dapat ditonton dalam definisi tinggi (HD), definisi standar (SD), atau stereo. Proses ini juga harus mempertimbangkan apakah format akhirnya adalah streaming, media untuk ponsel atau tablet, atau opsi hiburan rumah lainnya, atau yang paling menantang kombinasi dari keluaran yang disebutkan di atas. Pada rilis teater beranggaran tinggi, terdapat banyak transisi warna yang mencakup berbagai upaya kontinuitas dan penyeimbangan untuk mengakomodasi semua opsi pemutaran yang memungkinkan.

Pekerjaan kontinuitas warna melibatkan pemeriksaan bahwa transisi dari satu bidikan ke bidikan lainnya bersebelahan dan memastikan bahwa bingkai tidak tampak terlalu terang atau terlalu gelap, misalnya, dalam pengaturan yang sama. Keseimbangan warna adalah praktik untuk membuat warna netral terlihat netral. Langkah ini juga bisa disebut penyeimbangan putih (*white balancing*). Setelah kedua ekstrem ini ditetapkan, umumnya semua warna di antaranya akan dipaksa untuk berada pada tempatnya dengan cukup berdekatan, sehingga memberikan titik awal yang baik untuk pengaturan waktu warna. Koreksi rona diperlukan agar karakter dan objek memiliki tampilan yang konsisten di seluruh proyek. Semua pekerjaan ini harus diselesaikan di bawah pengawasan direktur proyek dan direktur seni.

Jenis sistem proyeksi yang akan digunakan untuk pertunjukan stereoskopik atau 3D juga harus dipertimbangkan dalam pemformatan hasil akhir proyek. Jika tidak, gangguan teknis yang mungkin muncul termasuk *ghosting*, atau ketidaksejajaran vertikal, yang semuanya harus ditangani dengan tepat. Misalnya, *ghosting* dapat terjadi ketika objek terang diletakkan di latar belakang gelap dan tampak memiliki gambar ganda karena sebagian cahaya yang ditujukan untuk satu mata juga direkam oleh mata yang lain. Artefak ini lebih mungkin terjadi ketika terdapat kontras yang tinggi dalam suatu gambar, dan dapat dihilangkan dengan menggelapkan cahaya atau mencerahkan bagian gelap gambar di layar. Secara umum, tepian gambar akan selalu tampak “jatuh” dari layar, dan gambar yang diproyeksikan akan tampak



lebih gelap secara keseluruhan karena filter terpolarisasi pada perangkat proyeksi, atau kacamata penonton, atau keduanya, dalam beberapa sistem.

Perhatian harus diberikan untuk memastikan konvergensi yang tepat digunakan dalam sebuah bidikan, yang menarik perhatian penonton untuk menangkap titik fokus yang diinginkan dengan jelas dan tidak membuat penonton merasa mabuk perjalanan. Untuk rilis teater, ketika menyelesaikan gambar sebagai subkontraktor, penting untuk mengatur pemutaran uji coba di bioskop lokal guna mengevaluasi kualitas gambar sebelum dikirimkan kepada pembeli.

Mengetahui hasil akhir yang dibutuhkan dan memercayai saran dari supervisor pascaproduksi akan membantu Anda membuat keputusan bijak tentang target ruang warna yang paling adaptif dan efisien untuk proyek Anda. Anggaran Anda juga akan menentukan apakah Anda memiliki sarana untuk mewarnai beberapa versi atau hanya dua versi, misalnya. Meskipun tidak ideal, jika masih ada pengambilan ulang yang belum selesai, ini adalah tahap terakhir di mana bidikan tetap dapat dimasukkan sebelum kontrol kualitas (QC) dan final daring.

Gulungan Elemen

Dalam kasus serial, gulungan elemen harus dibuat. Gulungan ini adalah perangkat penyimpanan digital tempat berbagai elemen berulang ditempatkan. Item-item ini meliputi: urutan judul (baik versi standar maupun tanpa teks, yang digunakan dalam distribusi internasional), logo studio dan distributor, logo serikat pekerja, dan sebagainya. Saat acara disusun, gulungan elemen membantu editor menggunakan waktunya secara efisien. Daripada harus bekerja dari gulungan sumber yang berbeda, mengakses semua materi ini dalam satu folder merupakan pendekatan pengorganisasian yang jauh lebih baik. Setelah serial selesai, gulungan elemen diarsipkan dengan semua episode master.

Teks Tertutup

Teks tertutup mengacu pada tampilan teks di layar yang memberikan informasi terkait audio kepada penonton. Teks ini mencakup dialog, nama pembicara, dan deskripsi musik serta efek suara. Proses ini biasanya dilakukan sebagai langkah terakhir dalam sebuah serial setelah episode menjalani QC akhir dan sebelum ditayangkan.

Versi Tanpa Teks

Setiap konten yang mengandung materi tertulis di dalamnya memerlukan pembuatan versi tanpa teks, yang diperlukan untuk distribusi ke luar negeri, karena setiap negara/wilayah memiliki peraturan dan spesifikasi distribusinya sendiri. Area utama yang perlu diperhatikan adalah urutan judul utama dan akhir, serta mungkin kredit. Jika subtitel atau burn-in telah digunakan dalam pengambilan gambar atau urutan, versi tanpa teks harus dibuat agar eksibitor teater, platform streaming, atau penyiar TV, misalnya, dapat membuat terjemahan deskripsi mereka sendiri di negara-negara yang tidak berbahasa Inggris. Selain itu, negara-negara tertentu mungkin mewajibkan versi netral dari pengambilan gambar yang menyertakan tanda-tanda tertulis yang merupakan bagian integral dari cerita, seperti "Bahaya", yang tanda-tanda tersebut kosong. Versi netral akan menggunakan simbol atau ikon, alih-alih kata tertulis,



sehingga maksudnya dapat dikenali secara universal, sehingga menghilangkan kebutuhan untuk membuat terjemahan khusus untuk setiap negara.

10.6 HASIL GAMBAR AKHIR

Untuk pengiriman fitur, berkas *digital intermediate* (DI) digradasi ke ruang warna yang sesuai dan digunakan untuk membuat paket sinema digital (DCP), yang kemudian dikirim ke berbagai bioskop melalui hard drive, dimuat ke server mereka, dan dibuka kuncinya menggunakan kunci elektronik khusus yang memberi tahu server berapa lama paket tersebut dapat diputar. Kunci ini merupakan elemen penting dari pemutaran DCP, karena membantu mencegah pembajakan dengan mengizinkan konten diputar hanya pada waktu tertentu. Berkas DI yang sama dapat dikoreksi warnanya lebih lanjut dan digunakan untuk membuat master HD dan SD untuk format hiburan rumah. Untuk program siaran, hasil master acara dapat mencakup berkas digital dan/atau berbagai format kaset. Sepanjang tahap pascaproduksi, terdapat berbagai fase peninjauan yang disebut sebagai QC. Prosedur ini diperlukan agar dapat ditentukan apakah semua konten audio, video, atau gambar memenuhi persyaratan pengiriman dari sudut pandang teknis dan tidak ada kesalahan dalam materi master mana pun. Dalam kasus sebuah film, jika akan dirilis dalam berbagai format, diperlukan satu tinjauan untuk setiap versi keluaran yang berbeda. Biasanya, supervisor pascaproduksi bertanggung jawab untuk mengawasi proses ini.

Dalam kasus QC audio, supervisor suara juga dapat menangani pekerjaan ini. QC akhir biasanya melibatkan semua pemangku kepentingan utama seperti sutradara dan produser karena ini adalah langkah terakhir sebelum proyek diserahkan kepada klien/pembeli. Jika diperlukan pengiriman ulang, sesi QC lain harus dijadwalkan untuk memastikan bahwa semua perbaikan telah ditangani dengan memadai dalam persiapan untuk pengiriman akhir dan peluncuran proyek.

10.7 PENGIRIMAN AKHIR UMUM

Pada tahap ini, proyek akhirnya siap untuk ditayangkan, dialirkan, atau dirilis di bioskop. Format pengiriman produk akhir bervariasi antar proyek, seperti DCP untuk setiap versi teater yang dibutuhkan untuk proyeksi digital; berbagai master hiburan rumah; dan dalam kasus Internet, mungkin sederhana berkas QuickTime. Hasil akhir mencakup beberapa atau semua hal berikut: Master Streaming, Master Teater, Master Gambar dan Elemen Pengarsipan, Master Non-Streaming, Master Cetak Jarak Dekat, M&E Jarak Dekat dan Campuran Tambahan, Stem Jarak Dekat, Master Cetak Teater, M&E Jarak Dekat dan Campuran Tambahan, Stem Teater, Elemen Suara, Proyek Editorial & Musik Asli.

Dokumen Hukum

Setelah pengiriman konten selesai, ada serangkaian dokumen yang diteruskan kepada pembeli. Berikut ini adalah daftar umum dokumen-dokumen utama, tetapi pastikan untuk memeriksa daftar pengiriman pembeli untuk dokumentasi spesifik yang berlaku untuk proyek Anda.

- Perjanjian Kontraktual di Atas Baris



- Dokumen Rantai Hak Milik:
 - Surat Keterangan Asal
 - Surat Pernyataan Rantai Hak Milik
 - Perjanjian Rantai Hak Milik
 - Sertifikat Pendaftaran Hak Cipta
 - Laporan Hak Cipta
 - Laporan Izin Judul
- Naskah final yang telah disesuaikan
- Kredit Akhir (judul utama dan akhir)
- Persetujuan Serikat (jika berlaku)
- Dokumentasi Asuransi, Asuransi Tanggung Jawab Produksi (juga dikenal sebagai Asuransi Kesalahan & Kelalaian)
- Perjanjian Lisensi (jika materi berhak cipta seperti foto, karya seni, atau rekaman stok digunakan)
- Dokumen Musik:
 - Lembar isyarat musik
 - Lisensi musik
 - Partitur komposer
 - Pendaftaran hak cipta
 - Lirik lagu (jika berlaku)
 - Lisensi sinkronisasi
- Perjanjian Layanan Produksi (jika berlaku)
- Informasi Residu (sebagaimana berlaku untuk serikat dan/atau serikat Perjanjian)
- Perjanjian Kredit Layar (termasuk logo jika berlaku)
- Laporan Izin Naskah dan Karya Seni
- Perjanjian Bakat

Pengarsipan

Produser dan pengawas pascaproduksi harus memastikan bahwa elemen-elemen berikut diarsipkan dengan benar untuk referensi dan penggunaan kembali di masa mendatang, serta hal-hal lain yang diuraikan oleh pembeli atau studio:

- Adegan yang dihilangkan
- Penayangan titik pemeriksaan dan pratinjau
- Elemen visual (master)
- Elemen audio (master)
- Log dari sesi ADR dan rekaman suara asli
- Subtitel (juga elemen bahasa asing)
- Teks tertutup
- Pra-sulih suara
- Pustaka efek suara khusus
- Elemen pengiriman digital



- Foto publisitas
- "Pembuatan" potongan video, foto, artikel yang diterbitkan



BAB 11

PELACAKAN PRODUKSI

11.1 PENTINGNYA PELACAKAN

Melacak sebuah proyek animasi bisa menjadi tantangan yang sangat besar kecuali jika ditangani dengan perencanaan, ketekunan, dan konsistensi. Hal ini didorong oleh data dan juga merupakan area di mana keahlian dan kreativitas produser berperan. Bekerja mundur dari tenggat waktu untuk menetapkan kuota mingguan hanyalah langkah awal karena produser akan berunding dengan sutradara dan supervisor (jika ada) untuk menghasilkan tujuan yang realistis sekaligus menyusun jadwal yang dapat menghadapi "bagaimana jika" yang tak terelakkan.

Kemampuan untuk mengakomodasi bakat pengisi suara yang akan diganti, mengatasi inefisiensi perangkat lunak, dan mengatasi kekurangan artis yang tersedia, semuanya merupakan bagian dari rencana cadangan yang harus dipahami oleh seorang produser. Pada akhirnya, tujuannya adalah untuk menyelesaikan proyek dengan kreativitas terbaiknya, alih-alih tepat waktu dan sesuai anggaran, tetapi di bawah standar dan mengecewakan.

Sistem pelacakan terdiri dari beberapa komponen yang bervariasi, berdasarkan jenis proyek yang diproduksi. Proses pengorganisasian inilah yang menentukan alur kerja untuk semua orang yang terlibat. Semua karya yang dibuat harus dilacak dari awal hingga iterasi akhir. Menghubungkan ke draf editorial dan menjaga versi yang terorganisir dan jelas sangat penting untuk memastikan bahwa setiap orang mengerjakan atau menggunakan aset yang tepat dan tidak membuang waktu untuk elemen yang sudah kedaluwarsa. Menyimpan catatan terkini dari semua catatan, baik kreatif maupun teknis, untuk setiap aset yang dibangun di sepanjang proyek sangat penting untuk alur kerja yang efisien.

Sebuah produksi film animasi biasanya memiliki puluhan ribu elemen kompleks yang saling bergantung untuk dilacak tidak hanya saat pertama kali dibuat, tetapi juga saat elemen-elemen tersebut menjalani beberapa iterasi. Menggabungkan kebutuhan untuk mengetahui lokasi dan status masing-masing elemen ini sambil mengelola kru yang terdiri dari lebih dari 100 seniman dan teknisi, seringkali di beberapa lokasi, menjadikan pengembangan sistem pelacakan yang kuat dan terorganisir dengan baik menjadi suatu keharusan. Oleh karena itu, pelacakan produksi yang sukses merupakan salah satu unsur utama yang harus disiapkan terlebih dahulu agar proyek selesai tepat waktu dan sesuai anggaran, bahkan berpotensi melebihi kualitas produksi yang diharapkan.

Tujuan utama sistem pelacakan adalah menghubungkan semua aspek proyek. Ini mencakup anggaran, jadwal, aset yang dibuat, dan rekaman yang diproduksi untuk mencerminkan saling ketergantungan dan statusnya, sehingga memungkinkan produser untuk memiliki gambaran "langsung" yang akurat dan ringkas tentang laju produksi, baik di tingkat



makro maupun mikro. Dengan menggunakan data yang dihasilkan oleh sistem pelacakan, produser siap untuk memandu dan mengelola proyek secara efisien dari awal hingga akhir.

Bekerja di studio produksi yang sudah memiliki sistem pelacakan yang teruji dan andal sangatlah ideal. Dengan langkah awal seperti itu, membuat bagan atau templat baru yang sesuai dengan gaya spesifik proyek dan/atau persyaratan uniknya seharusnya mudah dilakukan. Di sisi lain, jika sistem belum sepenuhnya dikembangkan, produser harus menentukan pendekatan yang paling efisien untuk menyiapkannya. Saat mempersiapkan sebuah proyek, penting untuk menyediakan waktu yang cukup untuk memilah elemen penting ini dan bekerja sama dengan pakar TI untuk menentukan jalur terbaik yang harus diikuti.

Tim produksi harus menguji sistem pelacakan untuk fleksibilitas dan kemampuan nonliniernya, dengan menyadari bahwa pembuatan animasi melibatkan revisi materi berkali-kali, dan perubahan cerita serta editorial terus-menerus memengaruhi tanggal produksi. Sistem ini membutuhkan kapasitas untuk beradaptasi, menyimpan catatan terperinci, dan dengan mudah memperbarui informasi seiring perubahan prioritas di sepanjang jadwal.

Membangun dari awal bisa mahal, tetapi jika opsi itu tersedia, pastikan untuk mengalokasikan waktu yang cukup untuk menentukan alur kerja dan perkembangan pengambilan gambar melalui alur produksi, karena pemrograman proses pasti akan memakan waktu lebih lama dari yang diperkirakan. Terdapat juga produk siap pakai yang dapat dilisensikan dan/atau digunakan sebagai templat untuk disesuaikan dengan proyek tertentu. Sistem pelacakan berlisensi yang umum digunakan seperti Shotgun memiliki manfaat tambahan berupa ketersediaan tim ahli yang dapat membantu melatih staf dan mengonfigurasi ulang perangkat lunak sesuai kebutuhan. Selain itu, sistem ini menyediakan pembaruan untuk sistem saat pengembangnya menghasilkan versi baru.

Rencana pelacakan harus didasarkan pada jadwal induk proyek. Rencana ini harus digunakan sebagai konteks untuk menganalisis bagaimana suatu proyek "melacak" sesuai anggaran, jadwal, dan daftar asumsi awal. Menentukan berbagai laporan, standar atau khusus, yang perlu dibuat sedini mungkin sangat membantu dalam mempersiapkan sistem untuk memenuhi kebutuhan Anda. Jenis informasi yang akan dikomunikasikan, kepada siapa, dan dalam bentuk apa juga harus diperhitungkan. Langkah pertama adalah menentukan data yang akan dilacak dan laporan yang akan dibuat dari sudut pandang "makro" dan "mikro". Manajemen produksi dan artis harus benar-benar menyadari pentingnya menjaga informasi yang relevan tetap mutakhir dalam sistem pelacakan.

Setiap pengguna harus memiliki akses ke bagian sistem pelacakan yang sesuai dengan bidang keahliannya dan bertanggung jawab atas entri yang dibuatnya. Akses khusus yang diberikan kepada anggota tim memungkinkan interaksi mereka menjadi lebih efisien dan terarah. Cara memasukkan informasi yang tepat ke dalam sistem merupakan bagian penting dari pelatihan kru yang harus dilakukan saat memulai produksi baru, atau saat anggota staf baru bergabung dengan tim. Jika tidak, laporan yang dihasilkan tidak akan berguna, karena datanya akan menjadi tidak valid dan kontraproduktif dalam membantu proyek tetap sesuai target.



Sama pentingnya dengan pelaporan yang akurat adalah bahwa sistem pelacakan berfungsi sebagai alat fungsional dalam memfasilitasi alur kerja harian kru. Staf produksi harus dapat masuk ke basis data untuk menentukan tugas harian mereka dan melihat catatan produksi serta komunikasi terkait. Dengan memanfaatkan sistem pelacakan, tim manajemen membantu para seniman dengan memprioritaskan tugas dan memberi mereka akses ke informasi terbaru terkait aset atau pengambilan gambar. Sistem pelacakan ini akan berfungsi sebagai pusat produksi virtual tempat anggota tim dapat berkolaborasi sebagai satu kesatuan. Para seniman dapat melihat progres karya anggota tim lain dan melihat bagaimana karya mereka selaras dengan gambaran yang lebih besar.

Sistem pelacakan dapat diintegrasikan ke dalam proses produksi untuk melayani tujuan-tujuan berikut:

- Jadwal induk
- Pengembangan karya seni konseptual dan naskah
- Pengembangan dan aplikasi perangkat lunak
- Diagram makro dan mikro
 - Praproduksi
 - Produksi
 - Pascaproduksi
- Karya seni untuk kelompok pendukung
- Pengarsipan konten digital

11.2 JADWAL INDUK

Anggaran yang disetujui menyediakan konteks untuk pembuatan jadwal induk yang pada gilirannya menghasilkan informasi untuk pelacakan produksi. Karena modifikasi rencana dilakukan selama produksi, merujuk pada linimasa makro ini merupakan cara untuk memantau apakah suatu proyek berjalan sesuai dengan daftar asumsi awal seperti tanggal pengiriman, anggaran, dan kualitas yang diharapkan.

Dengan mempertimbangkan kompleksitas proyek, jadwal tersebut digunakan untuk merencanakan waktu untuk fase-fase produksi utama dan untuk menginformasikan upaya pelaporan selama produksi. Dengan menetapkan tanggal-tanggal spesifik untuk memenuhi tujuan produksi penting seperti dimulainya praproduksi, produser dapat memecah beban kerja menjadi jadwal mikro. Tanggal jatuh tempo masing-masing departemen menciptakan kerangka kerja pelacakan proyek dan menentukan berapa banyak pekerjaan yang harus diselesaikan setiap hari, mingguan, dan bulanan agar produksi dapat diselesaikan tepat waktu.

11.3 PELACAKAN PENGEMBANGAN

Saat sebuah ide pertama kali terbentuk, tampaknya kontra-intuitif untuk melacak apa pun karena semuanya tentang eksplorasi dan semua kemungkinan arah yang dapat ditempuh sebuah proyek. Namun, menyimpan catatan semua materi asli merupakan kunci dalam evolusi proyek, yang memungkinkannya tetap sesuai tugas dan bergerak maju. Pelacakan



pengembangan memerlukan sistem pelaporan yang dapat menunjukkan status atau lokasi berbagai elemen yang sedang dibuat, termasuk pengembangan naskah dan eksplorasi karya seni konseptual.

Ketika linimasa spesifik ditetapkan untuk fase pengembangan suatu proyek, produser dapat menetapkan tanggal penyelesaian tugas-tugas tertentu dan menyediakannya untuk ditinjau dan disetujui oleh pembeli/eksekutif. Penetapan tanggal yang ditargetkan akan mendorong proses penulisan, dan tersedianya catatan detail mengenai elemen-elemen dalam naskah yang bermasalah membantu tim kreatif memfokuskan upaya mereka dan terus memperbaiki titik-titik lemah tertentu hingga masalah cerita terselesaikan.

Saat pengembangan visual berlangsung, sistem pelacakan dapat digunakan untuk membuat dan mengelola daftar aset utama dan potensi desain. Selain daftar karya seni yang dibutuhkan, tim produksi dapat membuat pustaka referensi visual. Dengan mengumpulkan gambar dan video yang menggambarkan kemungkinan cara untuk mengeksplorasi pilihan artistik, sutradara dapat lebih spesifik dalam mengomunikasikan ekspektasi desainnya. Saat tugas dibagikan, para seniman harus dapat masuk ke sistem pelacakan proyek dan mengakses semua materi yang dibutuhkan. Pada saat yang sama, mereka diberi tahu tentang linimasa penyelesaian karya, dan segera setelah tugas selesai, mereka dapat mengunggah karya seni untuk ditinjau oleh supervisor dan/atau sutradara mereka.

Pelacakan pembuatan konten selama pengembangan juga dapat digunakan untuk riset tentang sejarah proyek dan akses ke materi jika ada rencana untuk menyusun buku "pembuatan", misalnya. Meskipun ide atau gambar tertentu tidak digunakan pada awalnya, sutradara atau produser dapat memutuskan untuk meninjaunya kembali. Oleh karena itu, penting untuk memiliki informasi yang mudah diakses tentang pembuat konten, dan di mana materi tersebut diarsipkan. Contohnya dapat ditemukan dalam kasus tulisan yang mungkin perlu ditinjau untuk menentukan apakah kredit layar berlaku.

Pelacakan Pengembangan dan Aplikasi Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak merupakan komponen produksi utama lainnya yang dapat dikelola menggunakan sistem pelacakan. Di awal tahap produksi, produser harus menentukan jumlah dan jenis riset dan pengembangan yang diperlukan oleh desain produksi proyek dalam konteks anggaran dan linimasa. Saat perangkat dikembangkan dan diuji, baik pemrogram perangkat lunak maupun pengguna mendapatkan manfaat dari ruang virtual bersama tempat mereka dapat mengomunikasikan tujuan, melaporkan masalah, dan menetapkan tanggal penyelesaian yang sesuai dengan persyaratan produksi.

11.4 BAGAN MAKRO DAN MIKRO

Pelacakan makro dicapai melalui pembuatan bagan yang memberikan gambaran umum tentang tahap produksi tertentu seperti praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pelacakan mikro, di sisi lain, mencakup bagan yang memantau detail dari langkah tertentu. Laporan ini melacak aset saat dikembangkan dan disetujui, dan/atau memantau pengambilan gambar saat melewati berbagai departemen. Pelacakan makro dan mikro data pada proyek



saling bergantung karena bagan makro menetapkan tujuan keseluruhan untuk memenuhi tahapan produksi utama, sedangkan bagan mikro mengatur kecepatan perkembangan pekerjaan untuk memenuhi tonggak-tonggak tersebut.

Untuk mulai melacak produksi pada tingkat makro dan mikro, penting untuk menetapkan nomenklatur atau sistem penamaan dan konvensi penomoran yang telah ditentukan. Dengan membuat metodologi pelabelan, semua staf produksi berbagi bahasa umum yang memungkinkan mereka merujuk pada pengambilan gambar tertentu dan berbagai iterasi yang dilaluinya, serta bagaimana pengambilan gambar tersebut sesuai dengan pertunjukan. Tergantung pada proyeknya, mungkin diperlukan penggunaan semua atau beberapa kode berikut: jenis aset, nama aset, ID aset, nomor babak, nomor urut, nomor rol, kode atau nomor pengambilan gambar, nomor sisipan, nomor versi, dan nomor lapisan.

Setelah nomenklatur proyek ditetapkan, produser dapat mengembangkan bagan dan laporan pelacakan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Bagian-bagian berikut berisi contoh bagan pelacakan generik untuk fase-fase produksi utama yang dapat digunakan sebagai referensi atau panduan untuk jenis bagan yang mungkin perlu dibuat oleh produser. Bagan contoh ini khusus untuk serial atau film dan 2D versus CG sebagaimana ditunjukkan oleh judulnya. Sebagaimana halnya semua bagan dalam buku ini, bagan-bagan ini harus dikonfigurasi ulang untuk memenuhi kebutuhan proyek tertentu.

Praproduksi

Setelah naskah disetujui untuk produksi, jadwal makro dapat dibuat untuk menetapkan dan melacak tonggak-tonggak utama proyek. Ada banyak elemen yang harus dilacak dalam praproduksi seperti revisi naskah dan papan cerita, desain elemen, kunci arahan seni, dan rekaman suara. Gambar 11.1 menunjukkan bagan pelacakan makro praproduksi generik yang dimulai dari desain hingga penyelesaian animatik. Sejak awal, sangat penting untuk secara konsisten mengevaluasi pola pencapaian target produksi atau kegagalannya. Tabulasi informasi "Offset (+/-)" memungkinkan tim produksi untuk menilai kemungkinan penyebab kekurangan dan menerapkan solusi agar proyek tetap pada jalurnya.

Tergantung pada elemen individual yang memerlukan pemantauan, banyak langkah memerlukan laporan mikro. APM/PDM dan koordinator biasanya membuat dan memperbarui bagan ini setelah ditugaskan ke departemen tertentu dan bertanggung jawab untuk melacak detail tentang apa yang sedang diselesaikan, kapan, dan oleh siapa. Gambar 11.2 adalah contoh bagan mikro yang melacak langkah-langkah pembuatan papan cerita dari fase thumbnail hingga animatik akhir. Informasi pada bagan ini harus ditautkan ke berkas yang dapat diakses oleh artis sehingga catatan produksi dan komentar sutradara yang berlaku tersedia setiap saat.

Sangat penting untuk menjaga produksi tetap pada jalurnya sejak awal adalah menyiapkan sistem peringatan untuk mengomunikasikan revisi aset. Sistem pelacakan dapat dikonfigurasi untuk menandai informasi spesifik sehingga ketika pembaruan terkait rangkaian pengambilan gambar tertentu dilakukan, semua individu yang pekerjaannya terkait dengan elemen tersebut akan segera diberi tahu tentang perubahan tersebut. Penyebaran informasi



otomatis semacam ini memungkinkan tim untuk lebih tersinkronisasi dan menghindari pemborosan waktu yang berharga. Di saat yang sama, ketika akuntansi produksi terhubung langsung ke sistem pelacakan, produser dapat meminta penghitungan perkiraan biaya revisi dan menilai dampak finansialnya.

EPISODE NUMBER	TITLE		SCRIPT		CHARACTER DESIGN		LOCATION DESIGN		PROP DESIGN		DIALOGUE RECORD	STORYBOARD		ANIMATIC	
			HANDOUT	APPROVAL	HANDOUT	APPROVAL	HANDOUT	APPROVAL	HANDOUT	APPROVAL		KICK OFF	APPROVAL	START	APPROVAL
		SCHEDULED													
		ACTUAL													
		OFFSET (+/-)													
		SCHEDULED													
		ACTUAL													
		OFFSET (+/-)													
		SCHEDULED													
		ACTUAL													
		OFFSET (+/-)													
		SCHEDULED													
		ACTUAL													
		OFFSET (+/-)													
		SCHEDULED													
		ACTUAL													
		OFFSET (+/-)													
		SCHEDULED													
		ACTUAL													
		OFFSET (+/-)													
		SCHEDULED													
		ACTUAL													
		OFFSET (+/-)													
		SCHEDULED													
		ACTUAL													
		OFFSET (+/-)													
		SCHEDULED													
		ACTUAL													
		OFFSET (+/-)													
		SCHEDULED													
		ACTUAL													
		OFFSET (+/-)													

Gambar 11.1 Bagan pelacakan makro praproduksi generik: seri.

Produksi

Dengan besarnya skala semua hal yang perlu diselesaikan selama produksi, mudah bagi sebuah shot untuk terlupakan. Sistem pelacakan berfungsi sebagai alat pemeriksa dan penyeimbang untuk pertunjukan, memastikan semuanya sudah pada tempatnya, tercatat, dan yang terpenting, sedang dalam proses.

Sangat penting untuk mencatat alur shot dari awal hingga draf editorial dan mengikutinya saat memasuki aliran produksi, melacaknya saat shot tersebut melewati setiap departemen, ditugaskan, diselesaikan, direvisi, atau disetujui untuk fase berikutnya. Karena begitu banyak anggota staf yang mengerjakan shot tertentu, sistem pelacakan harus menyediakan informasi lokasi dan status shot "langsung" kepada tim manajemen. Selain itu, pelacakan menyediakan catatan hasil aktual setiap artis dan membantu perencanaan kuota antar-departemen dan intra-departemen.

Membuat laporan makro mingguan untuk tahap produksi adalah cara yang bagus untuk mendapatkan gambaran keseluruhan yang cepat tentang status pertunjukan. Laporan ini harus mencerminkan semua departemen utama, tanggal mulai dan berakhir yang dijadwalkan atau diproyeksikan, tanggal mulai dan berakhir aktual, dan persentase pekerjaan yang diselesaikan di setiap area. Ketika departemen tertentu lebih cepat atau lebih lambat dari jadwal, selisih antara target yang diharapkan dengan pekerjaan aktual yang diselesaikan akan ditampilkan. Angka ini, yang juga disebut sebagai "offset", memberi tahu produser dan pembeli/eksekutif seberapa sukses pertunjukan tersebut berjalan. Ketika angkanya kurang,



produser dapat mendeteksi hambatan yang mungkin ada dalam jalur produksi, berdasarkan angka offset yang ditunjukkan untuk setiap departemen.

Pertanyaan yang perlu diajukan saat menganalisis bagan ini meliputi: Apakah inventaris yang tersedia cukup untuk departemen tersebut? Apakah ada pengambilan gambar "tertunda" yang dihitung sebagai inventaris di departemen tertentu, tetapi sebenarnya tidak dapat dikerjakan karena revisi naskah, misalnya? Apakah semua artis mengetahui output yang dibutuhkan? Apakah kuota realistis dan dapat dicapai? Penting untuk melihat apakah ada pola kekurangan dan mengeksplorasi apa yang mungkin menjadi penyebab yang konsisten. Menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan seperti ini dan memperbaiki masalah sedini mungkin sangatlah penting. Dengan mendeteksi titik lemah sejak awal, produser dapat tetap mengendalikan acara. Pada tingkat mikro, ia dapat menghindari kinerja mingguan yang buruk; pada tingkat makro, produser dapat mencegah penurunan kualitas produksi.

EPISODE NUMBER	TITLE		DIALOGUE RECORD	STORYBOARD THUMBNAILS		STORYBOARD ROUGH PASS		STORYBOARD CLEAN UP PASS		ANIMATIC ASSEMBLE		ANIMATIC REVIEW		FINAL ANIMATIC		
				HANDOUT	APPROVAL	HANDOUT	APPROVAL	HANDOUT	APPROVAL	START	APPROVAL	DELIVERY	NOTES	FIXES	REVIEW	DELIVERY
		SCHEDULED														
		ACTUAL														
		OFFSET (+/-)														
		SCHEDULED														
		ACTUAL														
		OFFSET (+/-)														
		SCHEDULED														
		ACTUAL														
		OFFSET (+/-)														
		SCHEDULED														
		ACTUAL														
		OFFSET (+/-)														
		SCHEDULED														
		ACTUAL														
		OFFSET (+/-)														
		SCHEDULED														
		ACTUAL														
		OFFSET (+/-)														
		SCHEDULED														
		ACTUAL														
		OFFSET (+/-)														
		SCHEDULED														
		ACTUAL														
		OFFSET (+/-)														

Gambar 11.2 Bagan pelacakan mikro praproduksi generik: seri.

TITLE:
PRODUCTION NUMBER:
DATE:
WEEK NUMBER:
WEEKS LEFT:
TOTAL NUMBER OF MINUTES / SECONDS COMPLETED:
TOTAL NUMBER OF MINUTES / SECONDS TO COMPLETE:
STATUS (+ / -):
TOTAL ON HOLD:



	QUOTA THIS WEEK	ACTUAL THIS WEEK	OFFSET (+/-)	QUOTA THIS WEEK	ACTUAL THIS WEEK	OFFSET (+/-)	QUOTA THIS WEEK	ACTUAL THIS WEEK	OFFSET (+/-)
SHOT ISSUE									
LAYOUT / SHOT SET UP									
ANIMATION									
TECHNICAL ANIMATION									
FINAL LAYOUT / SET DRESSING									
EFFECTS									
MATTE PAINTING									
LIGHTING / COMPOSITING									
FINAL OUTPUT									

Gambar 11.3 Bagan pelacakan makro produksi generik: fitur, produksi CG.

Melacak status setiap shot merupakan bagian integral untuk menilai perkembangan proyek. Evolusi shot dalam animasi dari tahap pemblokiran hingga iterasi akhir diilustrasikan pada Gambar 11.4. Bagan ini melacak informasi kunci shot, termasuk nama artis yang sedang mengerjakan shot tersebut, tanggal penugasan, dan batas waktunya. Tanggal dan catatan yang berlaku dimasukkan ke dalam sistem pelacakan saat shot diselesaikan di satu departemen dan dikirim ke departemen berikutnya. Tim manajemen produksi bertanggung jawab untuk memasukkan dan memelihara data ini bekerja sama dengan para artis. Catatan informasi ini memungkinkan tim manajemen untuk mengurutkan bidang-bidang tertentu seperti "shot yang disetujui" dan menentukan seberapa banyak pekerjaan yang telah diselesaikan.

Ketika data ini dihubungkan dengan anggaran awal dan proyeksi biaya mingguan untuk setiap departemen, akuntan produksi dapat mengevaluasi output dan inventaris pekerjaan departemen tersebut, serta memberikan laporan biaya yang akurat kepada produser. Data yang dihasilkan oleh departemen akuntansi merupakan informasi penting bagi produser dalam hal bagaimana menavigasi produksi yang sedang berlangsung dan kapan ia harus membuat anggaran untuk proyek-proyek mendatang. Meskipun setiap produksi memiliki persyaratan uniknya sendiri, memanfaatkan pengalaman studio yang terakumulasi memungkinkan produser untuk menghasilkan anggaran yang lebih akurat.

Melacak Subkontraktor

Untuk proyek yang diserahkan kepada subkontraktor, dimungkinkan untuk mengintegrasikan sistem pelacakan produksi studio domestik dan/atau menyiapkan protokol berbagi berkas daring. Memiliki sistem pelacakan bersama dengan studio subkontraktor dapat memberikan banyak keuntungan, termasuk sarana komunikasi dan berbagi data produksi yang lebih efisien. Tergantung pada bagaimana sistem pelaporan disiapkan, penting bagi produser untuk menerima laporan produksi mingguan. Jika suatu proyek bermasalah, mungkin perlu menerima informasi yang lebih detail setiap hari, yang dapat dengan mudah dicapai melalui sistem pelacakan bersama atau dengan meminta laporan spesifik.



SEQUENCE	SHOT #	SHOT LENGTH		ANIMATION BLOCKING			ANIMATION				TECHNICAL ANIMATION		
				HANDOUT	REVIEW	APPROVAL	HANDOUT	PASS 1	PASS 2	APPROVAL	HANDOUT	REVIEW	APPROVAL
			ARTIST'S NAME										
			SCHEDULED										
			ACTUAL										
			OFFSET (+/-)										
			ARTIST'S NAME										
			SCHEDULED										
			ACTUAL										
			OFFSET (+/-)										
			ARTIST'S NAME										
			SCHEDULED										
			ACTUAL										
			OFFSET (+/-)										
			ARTIST'S NAME										
			SCHEDULED										
			ACTUAL										
			OFFSET (+/-)										
			ARTIST'S NAME										
			SCHEDULED										
			ACTUAL										
			OFFSET (+/-)										
			ARTIST'S NAME										
			SCHEDULED										
			ACTUAL										
			OFFSET (+/-)										
			ARTIST'S NAME										
			SCHEDULED										
			ACTUAL										
			OFFSET (+/-)										

Gambar 11.4 Bagan pelacakan mikro produksi generik: fitur, produksi CG.

TELEVISION SERIES TITLE:													
EPISODE NUMBER: 1 - 6													
WEEK NUMBER:													
WEEKS LEFT:													
STATUS (+ / -):													
DATE:													

ANIMATION	EPISODE 1		EPISODE 2		EPISODE 3		EPISODE 4		EPISODE 5		EPISODE 6	
	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE
SCHEDULED												
ACTUAL												
COMPLETED												
OFFSET (+/-)												

CLEAN UP ANIMATION	EPISODE 1		EPISODE 2		EPISODE 3		EPISODE 4		EPISODE 5		EPISODE 6	
	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE
SCHEDULED												
ACTUAL												
COMPLETED												
OFFSET (+/-)												

BACKGROUND PAINT	EPISODE 1		EPISODE 2		EPISODE 3		EPISODE 4		EPISODE 5		EPISODE 6	
	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE
SCHEDULED												
ACTUAL												
COMPLETED												
OFFSET (+/-)												

EFFECTS	EPISODE 1		EPISODE 2		EPISODE 3		EPISODE 4		EPISODE 5		EPISODE 6	
	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE
SCHEDULED												
ACTUAL												
COMPLETED												
OFFSET (+/-)												

INK & PAINT	EPISODE 1		EPISODE 2		EPISODE 3		EPISODE 4		EPISODE 5		EPISODE 6	
	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE
SCHEDULED												
ACTUAL												
COMPLETED												
OFFSET (+/-)												

COMPOSITING	EPISODE 1		EPISODE 2		EPISODE 3		EPISODE 4		EPISODE 5		EPISODE 6	
	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE	START	DUE
SCHEDULED												
ACTUAL												
COMPLETED												
OFFSET (+/-)												

GENERAL COMMENTS:

Gambar 11.5 Diagram pelacakan subkontraktor generik: seri, produksi tradisional 2D.



Namun, setelah proyek dialihdayakan, produser biasanya hanya memiliki akses ke perspektif makro dan harus bergantung pada studio subkontraktor untuk melacak detail produksi. Bagan pada Gambar 11.5 memberikan contoh informasi pelacakan produksi yang dihasilkan oleh subkontraktor. Templat ini dapat digunakan untuk mengilustrasikan perkembangan episode serial, mulai dari proses animasi hingga pengomposisian dan pengiriman. Karena selalu ada beberapa episode yang diproses, bagan ini mencerminkan bagaimana produksi akan tumpang tindih dan menunjukkan tingkat penyelesaiannya saat ini setiap minggu.

Melacak Rekapitulasi

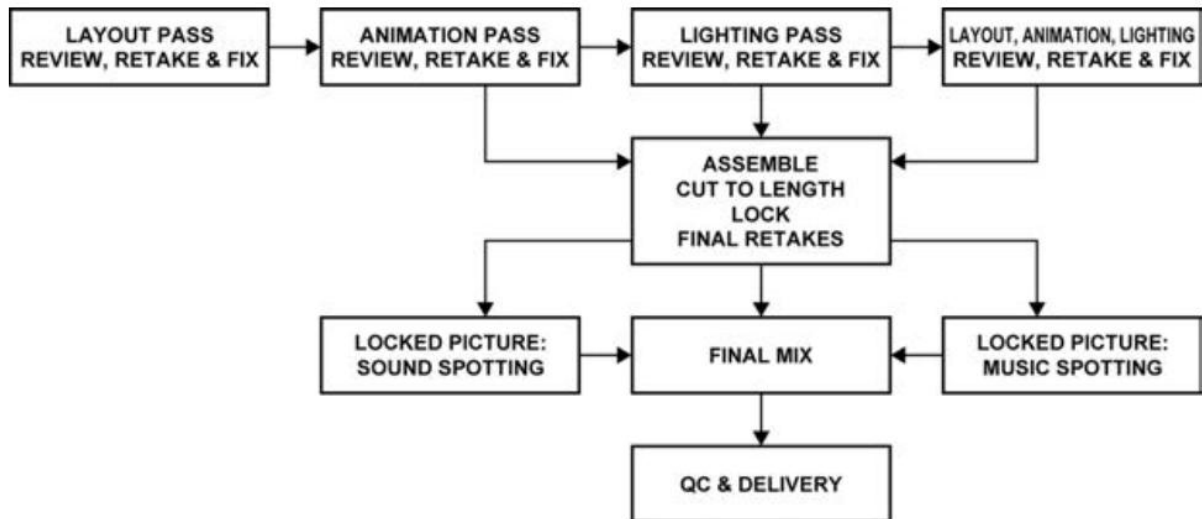
Penting untuk melacak status setiap rekapitulasi agar tidak ada pengambilan gambar yang terlewat dan tidak ada elemen yang salah yang terdapat dalam gambar berwarna akhir. Proses ini bisa sangat memakan waktu dan membutuhkan dokumentasi detail yang signifikan dalam sistem pelacakan. Informasi spesifik yang dicatat untuk rekapitulasi harus ringkas dan jelas mengenai elemen apa saja yang memerlukan rekapitulasi. Laporan rekapitulasi meliputi:

- Nomor episode atau urutan
- Nomor babak atau nomor reel
- Nomor rekapitulasi
- Penjelasan yang jelas tentang masalah tersebut, mencatat nomor frame jika berlaku dan menunjukkan apakah itu rekapitulasi teknis atau kreatif
- Tanggal jatuh tempo yang dijadwalkan untuk peninjauan

Ketika informasi ini dilacak, informasi tersebut merangkum jumlah rekapitulasi per episode/urutan yang berada dalam berbagai tahap revisi, atau "rekapitulasi". Informasi ini memberi produser gambaran singkat tentang status keseluruhan proyek. Informasi ini juga dapat menjadi alat yang berguna untuk mengevaluasi kualitas pekerjaan yang diberikan oleh subkontraktor berdasarkan jumlah rekapitulasi yang dibutuhkan per pertunjukan. Penting untuk melacak status perkiraan tanggal penyelesaian setiap pengambilan gambar agar semua pengambilan ulang dapat dikirim kembali dan disetujui tepat waktu untuk penguncian gambar.

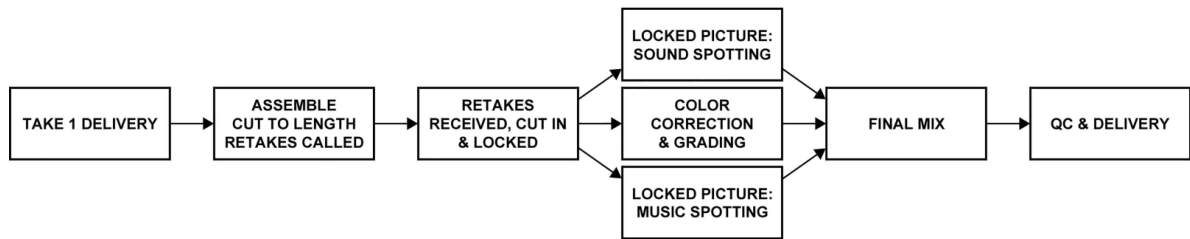
Dalam menyiapkan pelacakan pengambilan ulang dari subkontraktor, terdapat perbedaan yang mencolok antara seri CG dan 2D. Untuk seri CG, proses pengambilan ulang dimulai selama fase produksi saat fase tata letak diluncurkan, melalui animasi, pencahayaan, dan pengomposisian. Saat pengambilan gambar berpindah-pindah di antara departemen-departemen ini, terdapat tumpang tindih yang panjang antara produksi dan pascaproduksi hingga semua pengambilan ulang selesai. Namun, pada produksi 2D, proses pengambilan ulang dimulai pada fase pascaproduksi (Gambar 11.6 dan 11.7).





Gambar 11.6

Bagan pelacakan pascaproduksi umum: pengambilan ulang seri CG.



Gambar 11.7 Bagan pelacakan pascaproduksi generik: pengambilan ulang seri 2D.

Pascaproduksi

Selama pascaproduksi, produser melacak dan membandingkan tanggal aktual dengan tanggal yang dijadwalkan untuk menilai status proyek. Bagan pada Gambar 11.8 menguraikan langkah-langkah dasar yang diperlukan untuk pengiriman produksi teater. Episode serial biasanya diselesaikan dan dikirimkan sebagai berkas digital. Gambar 11.9 melacak berbagai tahapan yang diperlukan untuk format ini. Master final dan gulungan elemen diperlukan untuk pengiriman dan pengarsipan akhir.

11.5 KARYA SENI UNTUK GRUP PENDUKUNG

Sistem pelacakan produksi merupakan alat yang sangat diperlukan untuk memfasilitasi kebutuhan karya seni bagi semua grup pendukung yang berperan besar dalam mempromosikan dan menjual produk yang terkait dengan proyek. Untuk film-film panjang yang dianggap sebagai rilis teater arus utama, terdapat hingga 100 perusahaan eksternal yang membutuhkan karya seni untuk memenuhi bagian mereka dalam jajaran pemasaran. Vendor-vendor tersebut beragam, mulai dari perusahaan yang disewa untuk membuat permainan interaktif pendamping hingga lini buku, mainan, pakaian, dan aksesoris. Dengan memberikan akses terkendali ke konten yang khusus dibuat untuk tujuan ini, produser dapat menghindari duplikasi pekerjaan, menghemat waktu, dan yang terpenting, mempertahankan kendali mutu.



11.6 PENGARSIPAN KONTEN DIGITAL

Setelah proyek selesai, langkah pelacakan terakhir adalah mengarsipkan semua konten yang dibuat untuk proyek tersebut. Materi tersebut harus diatur dan diarsipkan untuk digunakan kembali di masa mendatang dalam pembuatan prekuil atau sekuel, untuk materi tambahan, atau untuk tujuan referensi. Penting untuk menentukan apa yang masuk akal untuk diarsipkan versus apa yang dapat diciptakan kembali dengan lebih baik di masa mendatang menggunakan perangkat lunak dan teknologi yang lebih mutakhir.

SOUND	SONG RECORD (if applicable)	SOUND DESIGN PASS	SOUND SPOTTING	MUSIC EXPLORATION	MUSIC SPOTTING	CONFORM	RECORD SCORE	MUSIC	ADR	FOLEY	FX PRE-MIX	FOLEY PRE-MIX	MUSIC PRE-MIX	DIALOGUE PRE-MIX	FINAL MIX
SCHEDULED															
ACTUAL															

PICTURE	CONFORM	CONVERGENCE (if applicable)	COLOR GRADING	CREDITS FRONT & END	DIGITAL MASTER CINEMA	DIGITAL CINEMA PACKAGE	FINAL QUALITY CONTROL	DELIVERY
SCHEDULED								
ACTUAL								

Gambar 11.8 Bagan pelacakan pascaproduksi generik: fitur.

Dengan kata lain, pertimbangan biaya harus dipertimbangkan ketika memutuskan apakah lebih mahal untuk mempertahankan versi lama perangkat lunak "tetap aktif" daripada mengambil karya seni referensi dan menciptakan kembali karakter, efek, atau lingkungan dalam versi terbaru perangkat lunak tersebut atau mungkin berencana untuk memulai dari awal dalam paket perangkat lunak yang sama sekali berbeda.

Memelihara katalog terperinci semua elemen dalam arsip dan mengelola antarmuka gambar digital agar pengguna dapat mengakses dan mengambil berkas sesuai kebutuhan merupakan bagian penting dari proses pelacakan. Saat proyek selesai, tim produksi bertanggung jawab untuk mengarsipkan semua konten "final", mulai dari naskah, karya seni, animatik, hingga animasi final. Mereka juga membuat indeks yang sesuai dengan deskripsi dan lokasi semua materi. Biasanya, salinan cadangan dibuat untuk tujuan keamanan.

EPISODE NUMBER		PICTURE ASSEMBLY	TAKE 1	TAKE 2	LEGAL REVIEW	LOCK PICTURE	SOUND SPOTTING	MUSIC SPOTTING	CONFORM	GRADING	CREDITS	FINAL MIX	M & E	FINAL MASTER	QUALITY CONTROL	CLOSED CAPTIONS FOREIGN LANGUAGES DUBBING TEXTLESS ELEMENTS	DELIVERY
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																
	ACTUAL																
	SCHEDULED																

11.7 BERBICARA MELAMPAUI PELACAKAN

Poin terpenting yang perlu diingat saat melacak produksi adalah akurasi, karena jika pelacakan produksi tidak akurat, proyek dapat menjadi berantakan. Namun, dari perspektif umum, pelacakan hanyalah salah satu cara komunikasi dalam sebuah pertunjukan, dan komunikasi yang jelas adalah kunci kesuksesan produksi di setiap level.



BAB 12

MEMBANGUN WARALABA: DISTRIBUSI, PEMASARAN, LISENSI

Memiliki keyakinan melalui riset awal bahwa terdapat pasar untuk sebuah properti harus menjadi faktor penentu mendasar ketika memutuskan untuk berkomitmen memproduksi sebuah proyek. Konten tidak pernah kekurangan, dan jangkauan global distributor kini lebih luas dari sebelumnya. Oleh karena itu, mengetahui cara terhubung secara strategis dengan audiens target Anda sangat penting untuk kesuksesan. Dengan demikian, menemukan cara untuk menonjol dan menonjol di antara yang lain merupakan tantangan utama bagi semua produser.

Memikirkan pembuatan proyek untuk satu layar saja sudah tidak realistis lagi. Produser juga harus mempertimbangkan promosi, pemasaran, dan perluasan konten sebagai bagian dari rencana awal. Pendekatan 360° dalam membangun merek dan waralaba adalah hal yang diharapkan oleh para pemodal, distributor, dan pemberi lisensi, dan yang terpenting, pemirsa yang gemar menikmati konten dalam berbagai format. Tidak ada satu jalan langsung menuju kesuksesan, tetapi harus ada jalan yang berliku dengan pola pikir dan rencana jangka panjang yang disesuaikan untuk setiap IP berdasarkan siapa target audiensnya saat ini dan di masa mendatang.

Menyusun peta jalan waralaba yang secara strategis menyusun rencana akan membantu Anda mengidentifikasi banyak mitra yang dibutuhkan agar properti Anda dikenal dan dikenal oleh khalayak.

12.1 PETA JALAN WARALABA

Peta jalan waralaba dapat dibuat kapan saja selama Anda mengembangkan properti untuk pitching dan/atau produksi. Peta jalan ini harus dianggap sebagai dokumen hidup yang harus diperbarui sepanjang perjalanan memasarkan properti sekaligus membangun merek. Peta jalan yang komprehensif menggambarkan interkoneksi semua elemen yang harus dipadukan seiring sebuah properti berkembang dalam berbagai bentuknya. Setiap proyek memiliki area uniknya sendiri untuk dilacak berdasarkan titik awal dan arahnya. Berikut ini adalah daftar komponen utama yang harus disiapkan dan dilacak untuk semua proyek:

- Linimasa pengembangan hingga produksi untuk konten orisinal
- Rencana pemasaran untuk penjualan/pembiayaan dan distribusi acara
- Pemasaran, termasuk situs web khusus proyek, iklan, dan kampanye penjangkauan media sosial
- Kemitraan promosi
- Pelacakan game, rencana penjangkauannya, dan waktunya (jika ada)
- Rencana lisensi termasuk pasar utama dan konvensi yang akan dihadiri



Untuk setiap properti, berbagai elemen yang disertakan harus disesuaikan dan dijadwalkan sesuai dengan perkembangan merek tersebut. Rencana waralaba untuk properti orisinal baru akan sangat berbeda dengan merek mapan yang kemungkinan besar sudah memiliki perluasan konten seperti merchandise, situs web, atau mungkin game yang sedang dalam proses pengembangan. Jika sebuah game sudah ada, pelacakan promosi khusus game, spin-off, dan/atau acara khusus di samping pengembangan dan produksi acara Anda sangat penting karena masing-masing dapat digunakan untuk membangkitkan antusiasme merek guna mengkurasi lebih banyak kemitraan.

Peta jalan berikut merepresentasikan konten dasar yang didasarkan pada gim seluler yang sudah ada sebelumnya. Gim ini akan memiliki acara penggemar yang berkelanjutan seperti yang diilustrasikan. Setiap gim bersifat unik (nada/demo, dll.), sehingga acara pada bagan contoh sebaiknya dianggap sebagai pengganti yang akan disesuaikan.

Sebuah acara animasi sedang diadaptasi dari IP gim aslinya. Acara ini merupakan serial 2D sepuluh episode (20 segmen $\times$ 11 menit). Rencana ini mengasumsikan bahwa materi pengembangan sudah tersedia dan, oleh karena itu, jadwal mencerminkan peluncuran serial tersebut dengan langkah-langkah penjualan/pembiayaan yang diperlukan untuk meningkatkan dan membiayai produksi. Sebagai inisiatif membangun merek, rencana ini menggambarkan kebutuhan/implementasi beberapa elemen konten yang akan disiapkan di pasar sebelum acara didistribusikan. Ini termasuk beberapa bentuk pemasaran digital/konten interaktif yang diproduksi sebelum acara untuk tujuan pemasaran. Rencana ini juga mengasumsikan bahwa properti tersebut, dalam format awalnya sebagai gim, cukup kuat untuk menjamin pemberi lisensi memproduksi dan mendistribusikan berbagai bentuk barang dagangan. Perhatikan berbagai pasar industri dan konvensi yang berlangsung sepanjang tahun yang diuraikan sebagai peluang bagi produsen untuk bertemu dengan calon mitra/pemodal/pemberi lisensi untuk sebuah properti (Gambar 12.1).

12.2 METODE DISTRIBUSI

Metode distribusi terus berkembang pesat di depan mata kita, tanpa jalur yang jelas menuju stabilisasi. Apa yang dulunya merupakan model bisnis yang cukup tradisional, bergantung pada format (artinya film atau serial televisi) dengan hasil keuangan yang relatif dapat diprediksi, kini tidak lagi relevan. Konsolidasi industri dan teknologi memengaruhi dan memperkuat setiap aspek bisnis, menciptakan banyak peluang sekaligus tantangan bagi produsen.

Dalam dekade terakhir, metode distribusi telah mengalami perubahan tektonik yang tak terbayangkan sebelumnya: ledakan konten over-the-top (OTT) yang mengacu pada video, audio, dan konten media lainnya yang dikirimkan melalui internet tanpa melibatkan operator multi-sistem (MSO) dalam pengendalian atau pendistribusian konten; maraknya perangkat seluler; penurunan signifikan dalam penjualan tiket teater; jendela perilisan film yang lebih ketat; menyusutnya jumlah penonton televisi; ledakan media sosial; dan pendapatan hiburan rumah fisik yang merosot, dll., semuanya menjadikan distribusi mungkin periode yang paling



menantang untuk dinavigasi di zaman modern. Semakin pentingnya kemitraan dan wilayah global juga mengubah lanskap ini bagi para produser karena memasuki pasar AS bukan lagi "segalanya, akhir segalanya" seperti dulu.

Dengan semua perubahan ini, memposisikan diri sebagai produser di lingkungan ini membutuhkan keahlian yang sangat berbeda dari sebelumnya. Sebagaimana dibahas di atas, membangun rencana dan model distribusi dengan strategi waralaba jangka panjang 360° sebagai inti properti, dan audiens global sebagai target, dikombinasikan dengan pemahaman realitas ekonomi bisnis, baik itu streaming, siaran televisi, atau film, menjadi lebih penting dari sebelumnya. Memahami elemen-elemen ini akan memungkinkan produser untuk menciptakan model bisnis yang berkelanjutan untuk konten yang mereka produksi.

Untuk streaming, OTT telah menjadi mesin produksi konten senilai Rp 100 triliun per tahun dengan pemain-pemain besar seperti Netflix dan Amazon, ditambah banyak entitas lainnya. Apa yang mereka cari dan bagaimana mereka menyusun kesepakatan sangat berbeda dari cara siaran dan televisi terestrial beroperasi. Sebagai ilustrasi perubahan struktur kesepakatan, platform OTT besar biasanya bertujuan untuk memperoleh semua hak distribusi di seluruh dunia. Ini berarti bahwa meskipun mereka mungkin bersedia menanggung seluruh biaya produksi dan memberikan biaya awal yang substansial, harga yang dibayarkan produser datang dalam bentuk remunerasi jangka panjang yang hambar dari penjualan wilayah internasional, bonus box office, partisipasi, dan aliran pendapatan tambahan seperti hiburan rumah fisik, lisensi, dan merchandising.

Meskipun produser membayar biaya awal yang lebih tinggi, pendekatan ini secara dramatis mengubah potensi keuntungan properti yang dieksploitasi di pasar OTT dari perspektif keseluruhan. Jika seorang produser, berdasarkan pengaruh/status mereka di pasar, cukup beruntung untuk menegosiasikan beberapa tingkat kepemilikan di properti yang dibiayai dan didistribusikan dengan cara ini, kemungkinan besar properti tersebut akan memiliki lisensi streaming global sekitar 10 tahun, jauh melampaui jendela pendapatan utama sebagian besar acara. Dalam banyak hal, model produser ini adalah model produser yang disewa kecuali Anda adalah salah satu produser berbakat papan atas A+ yang telah berhasil mengamankan satu dari sedikit komitmen mega-kesepakatan dari raksasa streaming.

Keuntungan dari ledakan di ranah video berlangganan sesuai permintaan (SVOD) adalah jumlah pembeli yang jauh lebih banyak daripada sebelumnya. Namun, seiring dengan lonjakan platform ini, muncul pula pilihan konten yang seakan tak terbatas. Hal ini semakin mempersulit proyek untuk menonjol dan menemukan audiens. Justru karena fakta inilah, para pelaku SVOD meningkatkan pengawasan mereka terhadap metrik acara dan membatalkan acara jauh lebih cepat daripada sebelumnya. Hal ini memberikan tekanan dan risiko finansial tambahan bagi produser yang menjalin kesepakatan dengan pelaku SVOD yang model bisnisnya biasanya memberi imbalan kepada produser, bukan di muka, melainkan dengan memberikan peningkatan kompensasi yang signifikan seiring dengan pembaruan serial setiap tahun.



[illegible]

Gambar 12.1 Peta jalan waralaba: ekspansi game seluler.

Model distribusi tradisional televisi kabel, siaran, dan teater terus membentuk struktur kesepakatan mereka berdasarkan skenario yang telah ditetapkan. Mengingat fluktuasi yang konstan dari masing-masing format distribusi ini, dan bagaimana format-format tersebut diubah oleh kekuatan pasar, sulit untuk memprediksi berapa lama ketentuan saat ini akan tetap berlaku. Yang menjadi hal yang konstan bagi produser adalah ketika mencari distributor/pemodal, terdapat berbagai jalur yang dapat ditempuh. Beberapa distributor menginginkan semua hak di seluruh dunia; beberapa hanya terbuka untuk domestik; dan yang lainnya menginginkan kombinasi keduanya, tergantung wilayah.

Produserlah yang menentukan jalur terbaik untuk properti mereka dan, pada akhirnya, keuntungan bagi diri mereka sendiri dan para pemangku kepentingan mereka. Jika seorang produser tidak berpengalaman dalam pembiayaan dan pembuatan kesepakatan distribusi, mereka mungkin perlu bermitra dengan pihak yang merupakan agen penjualan, agensi, atau kombinasi dari sumber daya ini, tergantung pada properti dan bakat yang terlibat.

Merekrut distributor sedini mungkin adalah hal yang optimal. Hal ini membantu memastikan bahwa distributor berinvestasi dalam proyek dan termotivasi untuk memfasilitasi peluncuran yang sukses di pasar. Distributor juga dapat menyediakan sumber daya produksi untuk membiayai dan memajukan proyek. Dengan merekrut atau bermitra dengan distributor sejak awal, produser dapat bekerja sama untuk menyusun rencana pemasaran yang disesuaikan dan merancang strategi distribusi untuk menjangkau target audiens di samping proses produksi proyek. Untuk mendapatkan pembiayaan produksi, pemodal membutuhkan rencana pembiayaan yang mencerminkan proyeksi keuntungan sebuah acara, yang pada gilirannya akan mendorong mereka untuk mengambil risiko. Saat menyusun rencana ini, produser biasanya memberikan skenario rendah, sedang, dan tinggi agar investor dapat melihat berbagai kemungkinan.

Rencana ini membantu mendorong proses negosiasi dan harus didasarkan pada perbandingan yang realistis. Dalam kasus proyek yang melibatkan banyak investor, dana produksi mungkin tidak akan dicairkan sampai produser dapat menandatangani perjanjian dengan distributor yang telah mapan terlebih dahulu, baru kemudian dana lainnya akan menyusul. Dalam skenario seperti itu, ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan dan diseimbangkan oleh produser ketika mendapatkan pembiayaan untuk proyek mereka.

Tergantung pada kapan investor berkomitmen dan pengaruh mereka, mereka akan memiliki ekspektasi dan kebutuhan tertentu yang mungkin tidak selalu sejalan dengan investor lain. Misalnya, investor terakhir yang bergabung mungkin memiliki pengaruh paling besar, karena tanpa mereka, sebuah proyek mungkin tidak akan berjalan. Oleh karena itu, mereka mungkin memiliki opsi untuk mendapatkan kembali modal terlebih dahulu, dibandingkan dengan mereka yang mengambil risiko lebih tinggi sebelumnya. Secara keseluruhan, menyusun jenis pembiayaan ini bisa menjadi tindakan yang cukup strategis bagi produser.

Jika studio yang lebih besar terlibat dalam proyek Anda, sebagian besar studio memiliki tim internal yang mengevaluasi risiko yang terkait dengan konten Anda. Mereka biasanya akan menghasilkan model keuangan untuk estimasi aliran pendapatan dan biaya berdasarkan



perbandingan dan penilaian berbasis industri lainnya seperti jumlah penayangan untuk OTT, dan proyeksi laba untuk film layar lebar. Model ini juga mempertimbangkan biaya yang terkait dengan perilisasi proyek, seperti pemasaran. Jika semua elemen ini bekerja sama untuk menciptakan hubungan keuangan yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak, maka kesepakatan dapat tercapai.

Memilih tanggal rilis yang tepat sangat penting bagi kesuksesan sebuah proyek. Menemukan tanggal yang memungkinkan film tersebut unggul di atas para pesaingnya adalah sebuah seni, terutama di pasar film layar lebar. Distributor yang cerdas akan mempelajari proyeksi pasar dan lanskap untuk membuat rekomendasi. Kesuksesan sebuah film sangat bergantung pada akhir pekan penayangannya. Akhir pekan penayangan akan memberikan wawasan langsung kepada semua pihak yang terlibat tentang aliran pendapatan dan proyeksi kesuksesan film di masa mendatang.

Oleh karena itu, kampanye media sosial, pemasaran, dan promosi yang strategis dan kreatif seperti rangkaian festival, menjelang tanggal rilis sangatlah penting. Seringkali, untuk format apa pun, tanggal rilis ditentukan saat proyek mendapatkan lampu hijau, yang pada akhirnya menjadi pendorong utama dalam menentukan kecepatan jadwal produksi dan terkadang anggaran. Namun, untuk memaksimalkan kesuksesan, tanggal tersebut dapat berubah berdasarkan properti lain yang masuk ke pasar, yang dapat menyebabkan proyek tersebut dipercepat penyelesaiannya, atau ditunda untuk sementara waktu.

Di sisi lain pertimbangan distribusi, dengan teknologi saat ini, distribusi film pendek atau webisode dapat diakses oleh hampir semua orang. Tergantung pada anggaran proyek, mungkin ada kebutuhan atau tidak untuk menunjuk distributor. Jika Anda mampu membiayai sendiri, distribusi sendiri juga bisa menjadi pilihan, sekali lagi tergantung pada tujuan dan target audiens Anda. Serial animasi prasekolah daring My Magic Pet Morphle dari produser Van Merwyk Media yang berbasis di Amsterdam adalah contoh yang kuat dengan 100 juta penayangan bulanan mereka melalui kanal YouTube Morphle TV.

Perjalanan Distribusi Global – Menjangkau Audiens Anda

Oleh Susan Hummel

Wakil Presiden Eksekutif & Direktur Pelaksana, Kanada – Lionsgate Entertainment

Peran seorang eksekutif distribusi adalah menemukan jalur bagi konten untuk menjangkau audiensnya. Membawa konten dari produser ke audiens adalah bisnis yang menarik saat ini karena membutuhkan pandangan dan pendekatan global terhadap semua yang dilakukan distributor.

Perjalanan dari konsep ke layar lebar merupakan perjalanan panjang yang melibatkan banyak orang yang terus mencari cara baru dan inovatif untuk menjangkau audiens di seluruh dunia. Apa pun medianya, animasi atau live-action, para pemainnya sama. Pembeli dan penjual di posisi yang berbeda namun krusial dalam bisnis televisi dan



film mulai dari agen, kreator, produser, hingga distributor melakukan presentasi di berbagai tahap proyek. Namun, menjual ide dan mendistribusikannya tidak sesederhana dan semudah dulu.

Dalam penjualan acara, dulu ada siklus hidup yang cukup stabil untuk sebuah program, tetapi jalurnya telah berubah secara dramatis di tengah beragamnya platform global dan pengalaman langsung ke konsumen yang terus berkembang. Perubahan-perubahan ini telah menghasilkan struktur kesepakatan baru, peningkatan kolaborasi, dan inovasi yang menarik dalam industri hiburan bagi mereka yang mampu mengimbangi laju perubahan yang pesat!

SVOD global dan layanan streaming langsung ke konsumen seperti Netflix dan Amazon, Apple, Disney+, WarnerMedia, dan NBCUniversal telah mengubah bisnis, yang mengharuskan kolaborasi yang lebih erat antara eksekutif distribusi dan kreatif untuk memastikan bahwa pengembangan, pemilihan pemain, dan alur cerita suatu acara menarik bagi berbagai pasar ... hal ini harus benar-benar dilakukan dengan pendekatan global. Program-program asing yang dulunya dianggap hanya sebagai hit lokal kini beredar di seluruh dunia dalam versi aslinya sendiri, dan kenyataan ini menciptakan peluang pasar yang sama sekali baru untuk menyusun strategi dan merencanakan ketika membuat kesepakatan. Sebuah drama Turki, misalnya, secara tak terduga memecahkan rekor penonton di Amerika Latin siapa yang mengira hal itu bisa terjadi?

Yang paling menarik adalah mengetahui bahwa minat terhadap program berbahasa Prancis di Afrika yang memiliki lebih dari 120 juta orang di 24 negara berbeda yang berbahasa Prancis sebagian besar belum tersentuh dan haus akan segala macam program internasional berbahasa Prancis. Sudah lebih dari beberapa tahun sejak saya mendengar ungkapan "ini adalah Zaman Keemasan Televisi," tetapi jenis persilangan internasional ini membawa peluang menonton pribadi ke tingkat yang benar-benar baru, di seluruh dunia. Acara kini menjadi merek tersendiri, sehingga produser perlu mempertimbangkannya dengan perspektif ini setiap kali membuat pilihan. Di era berbasis merek ini, distributor dan pembeli harus mengambil pendekatan global yang lebih terspesialisasi. Bermitra sejak awal siklus hidup acara dan dalam jangka panjang untuk membangun merek adalah tren di lingkungan yang kaya konten ini yang akan terus berlanjut selama bertahun-tahun mendatang.

Kemitraan terbaik berkolaborasi untuk menemukan cara-cara kreatif bersama guna memasarkan properti dengan tujuan menjangkau audiens target, di mana pun audiens tersebut berada di seluruh dunia. Produser yang tahu cara memanfaatkan konten mereka, cara menemukan pendekatan inovatif untuk menjualnya, dan memiliki pemahaman yang jelas tentang hak apa yang mereka kendalikan dan yang tidak, akan paling berhasil saat menjalin kemitraan. Produser yang memikirkan cara menemukan audiens mereka sejak awal akan diuntungkan dalam lanskap global yang sangat kompetitif, di mana terdapat begitu banyak outlet dan format yang dibutuhkan untuk mendistribusikan konten.



Oleh karena itu, merupakan keuntungan besar bagi para produser untuk menjangkau pasar-pasar untuk membangun dan mengkurasi hubungan global, serta mendapatkan gambaran menyeluruh tentang persaingan dan tren sumber. Para pelaku industri bertemu secara rutin di pasar-pasar televisi dan film, termasuk NATPE (Miami), MIP & MIPCOM (keduanya diadakan di Cannes, Prancis), LA Screenings, dan The American Film Market (keduanya diadakan di Los Angeles) untuk berbagi informasi, menutup kesepakatan penting, dan mempresentasikan program selama siklus produksi dan penjualan. Ada juga beberapa pasar khusus yang menyoroti film anak-anak, animasi, film tanpa naskah, dan berbagai genre, selain festival film yang menampilkan film-film baru di berbagai kota di seluruh dunia.

Dunia sedang mencari hiburan hebat yang dapat melintasi batas budaya. Karena animasi adalah salah satu format paling populer dan sukses untuk melakukan hal ini, Anda sebagai produser bertanggung jawab untuk memastikan bahwa Anda menemukan dan bermitra dengan distributor yang tepat yang memahami audiens Anda dan tahu cara menjangkau mereka.

12.3 FESTIVAL ANIMASI

Dengan atau tanpa mitra distribusi, mencari eksposur di sirkuit festival animasi merupakan praktik yang direkomendasikan. Menayangkan sebuah proyek di festival dapat menciptakan antusiasme terhadap kontennya dan membangun kesadaran industri. Bentuk eksposur ini dapat mengarah pada kemungkinan akuisisi atau kemitraan dengan distributor, jika detail tersebut belum tersedia. Film pendek animasi yang dibuat di luar studio besar harus menyisihkan dana yang signifikan untuk mengikuti sebanyak mungkin festival.

Beberapa kemenangan akan membawa prestise bagi proyek tersebut, seperti yang diraih di Annecy dan Tribeca. Beberapa bahkan menawarkan penghargaan finansial yang berpotensi digunakan untuk pengajuan ke lebih banyak festival. Membangun kehadiran internasional di sirkuit festival juga memberikan eksposur bagi bakat atau studio yang mencari kemitraan koproduksi proyek di masa mendatang.

12.4 STRATEGI PEMASARAN

Siapa pun mitra distribusi Anda nantinya, kampanye pemasaran dan strategi rilis perlu dipikirkan secara kolektif karena kesuksesan bergantung padanya. Rencana pemasaran yang efektif bersifat inovatif dan kreatif, menjangkau sebanyak mungkin area media melalui promosi dan publisitas berdasarkan anggaran. Rencana tersebut harus memiliki strategi menyeluruh yang menggabungkan inisiatif perluasan konten ke dalam perencanaan kapan pun memungkinkan, sebagaimana dibahas dalam Rencana Waralaba sebelumnya di bab ini.

Produser bertugas memastikan proyeknya menjadi sorotan dengan menjaga antusiasme semua pemangku kepentingan utama terhadap potensinya. Mengawasi agar rencana penjangkauan tetap berjalan lancar dan terfokus dengan cara-cara inovatif adalah tugas produser dan/atau eksekutif yang ditugaskan untuk suatu proyek, karena mereka



memiliki pengetahuan mendalam tentang kemajuan proyek, penggemar, peluang perluasan, dan banyak lagi. Tergantung pada skala distributor, mungkin ada banyak proyek yang menjadi tanggung jawab mereka. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk membagikan materi produksi utama, melakukan presentasi, dan secara proaktif memberi tahu para pemangku kepentingan utama tentang kemajuan dan acara menarik Anda agar mereka tetap tertarik.

Produser harus siap (dan menerima) banjir permintaan karya seni dan informasi lainnya, mulai dari publisitas, pemasaran, lisensi, dan promosi, dan sebagainya. Pemasaran sebuah proyek dimulai jauh sebelum tanggal rilis atau tayang. Dalam hal menampilkan konten akhir, strateginya harus multifaset dan lintas platform agar dapat bersaing dan menonjol. Dalam beberapa skenario, dana pemasaran dapat menyamai atau bahkan melebihi dana produksi. Oleh karena itu, produser perlu mengerahkan upaya dan energi yang cukup untuk memastikan bahwa kampanye pemasaran mendapatkan dukungan yang memadai dari tim produksi di semua lini.

Situs Web

Membuat situs web khusus adalah langkah pertama yang harus diambil produser untuk memperkenalkan sebuah proyek kepada publik. Dengan investasi yang relatif kecil, sebuah situs dapat dibangun untuk menampilkan gambar diam, klip video, dan materi tertulis yang telah disetujui seperti sinopsis dan deskripsi karakter. Situs yang lebih canggih juga dapat menawarkan item yang dapat diunduh seperti wallpaper desktop komputer, ikon, dan materi digital lainnya. Proyek yang menargetkan audiens yang lebih muda dapat menampilkan permainan khusus dan aktivitas lain seperti proyek seni digital dan program edukasi untuk meningkatkan pengalaman pemirsa dan memperdalam hubungan mereka dengan karakter-karakter dalam proyek tersebut.

Informasi yang dikumpulkan dengan meminta pengunjung situs mendaftar untuk mengakses aktivitas-aktivitas ini juga dapat sangat membantu dalam mendorong strategi pemasaran. Detail seperti jenis kelamin, usia, dan pola penggunaan pengunjung daring dapat menjadi panduan mengenai aspek proyek mana yang paling menarik minat dan untuk siapa. Bagi anak-anak berusia 13 tahun ke bawah, penting untuk dicatat bahwa pengumpulan data pribadi apa pun tidak sah menurut persyaratan kepatuhan COPPA.

Media Sosial

Dengan pentingnya dan relevansi Internet dalam masyarakat saat ini, terdapat banyak sekali cara untuk memasarkan proyek animasi menggunakan metode penjangkauan yang berharga ini. Media sosial bisa menjadi sahabat sekaligus mimpi buruk bagi produser. Produser/distributor dan semua pihak yang terlibat harus berhati-hati tentang apa yang mereka putuskan untuk dibagikan, dengan siapa, dan kapan. Jika tidak ditangani dengan bijaksana, meluncurkan materi yang tepat tetapi melakukannya di waktu yang salah atau kepada audiens yang salah dapat berdampak sangat negatif pada keuntungan properti. Di antara platform seperti Twitter, Facebook, Snapchat, dan Instagram, misalnya, penggunaan tagar dapat meningkatkan jumlah penonton secara eksponensial, mendorong proyek menjadi "viral", yang berarti para pendukung mulai berbagi antusiasme mereka dengan orang lain



sebuah proses di mana seorang penggemar menjadi media, menyebarkan berita lebih jauh, secara harfiah berfungsi sebagai jaringan "promotor akar rumput".

Memanfaatkan influencer dan blogger terpilih secara cermat untuk penjangkauan publisitas dan acara pers guna mempromosikan proyek Anda kepada basis penggemar mereka adalah praktik yang umum. Sebaliknya, seorang produser harus menyadari bahwa media sosial telah melahirkan ranah kritikus yang dapat menjadi "pencela akar rumput". Kritik ini jelas bertentangan dengan niat baik seorang pembuat film dan dapat menyebar dengan cepat, sulit dikendalikan dan dilawan, sehingga kebutuhan untuk terus mengelola dan melacak umpan balik menjadi sangat penting setelah dirilis.

Berfokus pada manfaat proaktif dan positif dari media sosial, produser dapat menciptakan kehadiran untuk sebuah proyek di berbagai komunitas daring dengan biaya yang minim atau bahkan tanpa biaya. Misalnya, dengan menggunakan pengikut para talent yang terkait dengan proyek tersebut, ia dapat berkicau di Twitter dan menggunakan Instagram untuk berbagi foto sambil merekam suara untuk mempromosikan peran yang mereka mainkan. Di situs media sosial, produser dapat membuat ruang obrolan atau halaman penggemar untuk proyek atau karakter dalam suatu proyek. Sejak awal pengembangan, ia dapat membuat pengumuman tentang status proyek, mencatat pencapaian penting, dan membagikan karya seni awal untuk menciptakan kehebohan.

Melacak pola pengunjung kehadiran daring proyek dan mengukur antusiasme serta dialog mereka tentang seni pengembangan dan ide cerita dapat berfungsi sebagai riset informal yang dapat membantu sebuah proyek. Misalnya, jika penggemar merespons satu karakter dengan kuat, karakter itu mungkin pantas mendapatkan peran yang lebih besar dalam proyek tersebut daripada yang mungkin dipertimbangkan oleh produser, atau mungkin poin cerita tertentu dapat terbukti menjadi sudut pandang yang menarik untuk mengiklankan proyek tersebut. Bagaimana penggemar yang setia dapat membuat perbedaan pada kembalinya serial TV dapat dicontohkan oleh *Young Justice*.

Acara yang dikembangkan oleh Brandon Vietti dan Greg Weisman pertama kali ditayangkan di Cartoon Network dari tahun 2010 hingga 2013. Namun karena penjualan mainan yang buruk, Mattel menarik dana dan acara tersebut dibatalkan. Ketika Netflix mulai menayangkan ulang kedua musim tersebut, terbukti bahwa acara tersebut memiliki basis penggemar yang setia dan mereka haus akan lebih banyak lagi. Karena jumlah penonton yang kuat dan kampanye media sosial yang gencar, *Young Justice* diluncurkan kembali untuk musim ketiga setelah absen selama tiga tahun.

Dengan menggunakan bentuk teknologi lain, penggemar mungkin dapat mengunduh aplikasi untuk berinteraksi dengan karakter melalui augmented reality atau menghadiri acara khusus, menonton penampilan TV, atau menjawab pertanyaan trivia tentang acara tersebut. Peluang untuk menciptakan interaksi personal dengan audiens Anda yang membuat proyek terasa lebih nyata dan relevan tidak terbatas. Kunci bagi produser adalah menemukan ide-ide segar dan inovatif yang menonjol.



Teaser/Trailer

Jauh sebelum sebuah proyek film selesai, kebutuhan untuk membuat teaser atau beberapa trailer muncul. Untuk itu, jika rencananya adalah menggunakan rekaman film aktual yang sedang diproduksi, sebaiknya luangkan waktu di awal produksi untuk mengidentifikasi adegan-adegan kunci yang krusial untuk digunakan dalam karya tersebut, memprioritaskannya, dan mempercepat prosesnya melalui alur produksi. Jika anggaran memungkinkan untuk materi orisinal, pembentukan tim untuk menyusun strategi ide-ide segar dan menarik juga harus direncanakan sejak awal dalam jangka waktu produksi karena ini merupakan cara yang baik untuk memperluas anggota tim Anda saat pertunjukan mulai berakhir.

Meskipun kru produksi mungkin memiliki gambaran yang baik tentang adegan-adegan kunci dan/atau materi pemasaran yang akan dibuat, selalu disarankan untuk melibatkan konsultan pemasaran proyek atau departemen pemasaran studio dalam proses pemilihan. Membuat potongan kasar trailer menggunakan storyboard atau animasi kasar dapat menjadi cara yang baik untuk meninjau pilihan-pilihan tersebut guna memastikan bahwa setiap adegan saling terkait dengan baik. Ini akan menjadi kesempatan bagi semua pihak untuk sepakat bahwa mereka layak mendapatkan perlakuan "terburu-buru". Desain suara dan pemilihan musik juga merupakan komponen penting dalam persamaan untuk menciptakan teaser/trailer yang sukses.

Cetak dan Iklan (P&A)

Saat membuat kesepakatan dengan distributor, biasanya ada kelonggaran untuk P&A yang ditentukan di muka. Jumlah dana yang dialokasikan untuk P&A pada sebuah film atau acara dapat berdampak langsung pada kesadaran merek awal, terutama untuk perilis teater dengan jendela kesuksesan yang singkat. Misalnya, distributor akan menegosiasikan jumlah layar yang sesuai untuk akhir pekan pembukaan berdasarkan dana yang disisihkan untuk tujuan ini. Untuk proyek film independen, saat membuat kesepakatan dengan distributor, produser harus bernegosiasi untuk menetapkan anggaran yang memadai untuk P&A.

Publisitas

Hype, buzz, publisitas apa pun sebutannya, merupakan bagian penting dalam membangun kesadaran dan antusiasme terhadap sebuah proyek. Kampanye publisitas harus dipikirkan dengan matang dan harus membangun momentum seiring proyek semakin dekat dengan tanggal rilisnya. Tergantung pada ukuran dan cakupan proyek, produser atau sutradara (siapa pun yang mampu meluangkan waktu untuk meninggalkan proyek) mungkin perlu melakukan roadshow untuk mempromosikan konten kepada audiens di seluruh dunia. Untuk acara global, membangun antusiasme terhadap konten Anda sangatlah penting: meskipun rilis domestik seringkali menjadi fokus awal, pasar internasional juga sama pentingnya (atau bahkan lebih penting), mengingat besarnya potensi audiens. Setiap proyek berbeda, dan tergantung pada anggaran pemasaran yang dialokasikan, terdapat beragam pilihan.

Jika ada cara untuk terjun ke pasar dan berbagi materi, kemitraan, dan rencana promosi lebih awal, semua pihak yang terlibat akan lebih terlibat dalam hasil proyek Anda. Industri yang



membicarakan sebuah proyek saat produksinya sedang meningkat menjadikannya properti yang diminati untuk dikerjakan, yang dapat menarik artis atau pengisi suara terbaik untuk berpartisipasi. Partisipasi tersebut, pada gilirannya, dapat menjadi bahan yang cukup untuk upaya publisitas perilis, mengumumkan bagaimana kolaborasi para pemain dan kru berbakat telah mencapai hasil akhir yang luar biasa. Peluang alami untuk mendorong pers/blogger agar menyebutkan proyek Anda datang ketika talenta kunci menandatangani kontrak, hubungan studio/distribusi terjalin, cuplikan di balik layar untuk menawarkan akses menarik kepada penggemar ke sesi rekaman talenta, dan tentu saja, setelah proyek dirilis.

Untuk mendapatkan liputan maksimal, produser harus menggunakan jasa humas industri animasi yang berpengalaman. Humas akan memanfaatkan hubungannya yang telah terjalin baik dengan media dan memanfaatkan kontak untuk memberikan eksposur optimal bagi proyek tersebut. Jelajah pers biasanya berlangsung tepat sebelum atau sekitar perilis sebuah proyek. Dengan demikian, terjalin hubungan personal antara pembuat film/bakat dan reporter. Jelajah pers ini dapat berlangsung di satu lokasi di mana pers diterbangkan, atau dengan meluncurkan tur pers yang membawa pembuat film/bakat ke pasar-pasar utama untuk wawancara radio, TV, atau media cetak serta penampilan khusus.

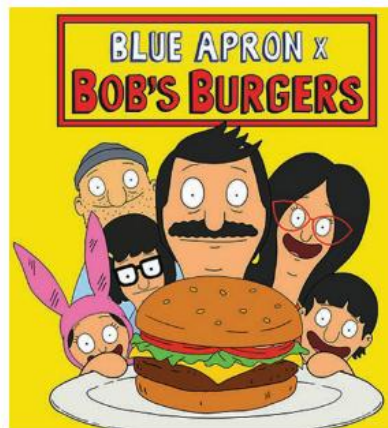
Untuk mendukung upaya publisitas, sebuah proyek harus memiliki perangkat pers yang lengkap. Seorang produser perlu siap mendukung tim publisitas dalam menyusun materi-materi berikut:

- Gambar:
 - Cuplikan kunci dari proyek
 - Foto profil para pemain utama dan kru
- Perangkat Pers Elektronik (EPK):
 - Wawancara dengan para pemain utama dan kru
 - Rekaman di balik layar (BTS) para seniman yang bekerja
 - Klip dari proyek
 - Teaser/trailer
 - "Bagaimana mereka melakukannya?" Segmen dan fitur khusus lainnya
- Materi tertulis:
 - Sinopsis proyek
 - Durasi tayang
 - Daftar lengkap pemain dan kru
 - Biografi pemain utama dan kru
 - Catatan produksi, yang mencakup topik-topik seperti:
 - Asal usul proyek (skenario asli, buku, dll.)
 - Tempat-tempat yang dikunjungi kru untuk riset
 - Informasi tentang studio tempat film tersebut diproduksi
 - Anekdota tentang latar belakang cerita dan pembuatan proyek, dengan kutipan dari para pembuat film
 - Terobosan teknologi, jika ada



Kemitraan Promosi

Membangun hubungan dengan mitra promosi merupakan cara yang ampuh untuk memasarkan properti. Namun, jenis kerja sama ini biasanya terstruktur pada proyek-proyek dengan anggaran lebih besar dan sangat kompetitif untuk didapatkan, karena investasi mitra promosi dalam suatu proyek bisa sangat signifikan. Seorang produser (atau tim pemasarannya) harus mempresentasikan proyek tersebut kepada calon mitra jauh sebelum proyek selesai untuk menarik minat mereka, mendapatkan ruang di kalender promosi mereka, dan menghasilkan materi yang dibutuhkan untuk mendukung hubungan tersebut. Jika dilakukan dengan baik, jenis kemitraan ini dapat memperluas pengenalan merek dan kesadaran audiens terhadap suatu proyek dalam beberapa cara.



Gambar 12.2

Promosi *Bob's Burgers*/Blue Apron. (BOB'S BURGERS © 2010 Twentieth Century Fox Television. Seluruh hak cipta dilindungi undang-undang.)

Mitra promosi dapat memasukkan logo atau karakter proyek ke dalam kemasan produk, seperti kotak sereal, perlengkapan sekolah, atau bahkan pasta gigi. Mereka dapat memproduksi mainan untuk dikemas dengan makanan anak-anak di jaringan restoran besar, dengan eksposur lebih lanjut bagi karakter-karakter tersebut ketika mereka muncul dalam iklan televisi yang mengiklankan promosi khusus makanan anak-anak. Contoh kemitraan unik yang baik dapat ditemukan antara Blue Apron (layanan pengiriman kotak makanan) dan 20th Century Fox Consumer Products untuk menyajikan tiga resep burger dari Bob's Burgers, serial animasi pemenang Emmy Award® di FOX, yang dirancang khusus oleh Chef Alvin Cailan (Gambar 12.2).

12.5 LISENSI/PERDAGANGAN

Produk berlisensi pada akhirnya membantu meningkatkan kesadaran akan suatu properti dan memastikan keberadaannya yang berkelanjutan di pasar. Barang-barang yang dapat membantu memperkuat argumen untuk membuat fitur atau seri tertentu mencakup game, novel grafis, serial komik, lini mainan, dan soundtrack yang berpotensi populer.



Misalnya, LEGO berhasil melompat dari lini mainan ke hiburan layar lebar, yang kemudian mendorong lini mainan tersebut lebih jauh seiring dengan berkembangnya basis karakter dan alur cerita berbasis IP di film dan televisi.



Gambar 12.3

The Lego Movie 2: Bagian Kedua. (Dilisensikan Oleh: Warner Bros. Entertainment Inc. Seluruh Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.)



Gambar 12.4

PAW Patrol. (© 2019 Viacom Media Networks.)

Sebaliknya, PAW Patrol awalnya muncul sebagai hiburan anak-anak dan kemudian menjadi lini mainan yang sangat dicari oleh basis penggemar mudanya. Dan siapa yang tidak ingin melihat karakter mereka berjalan-jalan dengan kostum seukuran aslinya atau di kaus, baik tua maupun muda? Ketika sebuah proyek animasi sukses, terdapat keuntungan finansial yang substansial jika telah dilisensikan dan dipasarkan secara strategis dan tepat waktu (Gambar 12.3 dan 12.4).

Mendapatkan kesepakatan lisensi untuk properti baru/asli bisa menjadi tantangan. Pasarnya sangat kompetitif; ada banyak sekali proyek berbasis karakter yang menarik, semuanya berusaha untuk mendapatkan perhatian dan diakuisisi oleh pemegang lisensi. Jika film tersebut merupakan film panjang yang didukung oleh studio besar dan rencana promosi yang kuat, sebuah proyek akan lebih mudah mendapatkan kesepakatan. Jika sebuah serial televisi telah memiliki satu atau dua musim dan memiliki banyak penonton, kemungkinan besar serial tersebut juga akan mendapatkan kesepakatan lisensi.



Sebelum mencoba meluncurkan lini produk konsumen, penting untuk mengevaluasi potensi reaksi konsumen terhadap konten tersebut. Jika audiens memiliki minat khusus terhadap karakter, mereka cenderung ingin "memiliki" sebagian dari properti tersebut dan menjaga hubungan tersebut tetap hidup; anak-anak sering kali tertarik pada mainan mewah, boneka, atau barang terkait lainnya setelah menonton film animasi. Remaja dan orang dewasa mungkin ingin membeli pakaian atau aksesoris yang menampilkan karakter atau logo dari acara favorit mereka. Kostum Halloween juga bisa menjadi sumber pendapatan yang sukses, terutama ketika karakternya menjadi abadi atau klasik.

Dalam skenario ideal, lisensi dapat membantu menciptakan aliran konten berkelanjutan yang berasal dari proyek dan dapat mengembangkan IP menjadi produk turunannya sendiri. Beberapa alur cerita memungkinkan eksplorasi dunia yang lebih luas melalui aplikasi gim atau seluler yang telah disebutkan sebelumnya, menjaga properti tersebut tetap "abadi" karena kemampuan programmer untuk terus membangun dan merilis pembaruan. Arena penerbitan juga menawarkan beragam pilihan untuk perluasan properti di semua jenis film: lini cetak dapat mencakup buku cerita, buku mewarnai/aktivitas, buku novel, buku skenario dan buku "seni", serta buku elektronik dari semua genre ini.

Untuk memulai pencarian hubungan lisensi, produser atau studio harus mengajukan karakter dan alur cerita kepada calon mitra jauh-jauh hari. Yang perlu dipertimbangkan adalah bahwa prototipe mainan umumnya perlu diproduksi setidaknya satu hingga dua tahun sebelum perilisan proyek. Untuk tujuan ini, perusahaan mainan yang terlibat akan memerlukan akses ke desain dan informasi cerita proyek. Biasanya, sebagian besar biaya ini berasal dari anggaran pemasaran. Namun, jika ditentukan sebelum dimulainya produksi bahwa proyek akan menanggung biaya-biaya ini, biaya tersebut harus dianggarkan.

Jika konten yang dibutuhkan luas, produser mungkin perlu menganggarkan orang yang bertanggung jawab untuk menyediakan materi (seperti panduan gaya) dan mengoordinasikan penyampaian karya seni seperlunya. Alternatifnya, sistem manajemen aset dapat disiapkan yang memungkinkan beberapa vendor mengakses konten secara aman dari proyek yang secara khusus disetujui untuk tujuan mereka. Apa pun skenarionya, hal ini perlu didiskusikan dan dimasukkan ke dalam rencana produksi serta diuraikan dalam asumsi tentang di mana biaya akan ditanggung. Dalam hal menciptakan merchandise, seorang produser perlu bekerja sama erat dengan para pemegang lisensi.

Pengembangan semua item ini membutuhkan waktu, upaya, dan yang terpenting, materi seni yang akurat dari pihak produksi agar dapat merepresentasikan properti dengan tepat. Pengembangan produk konsumen perlu berjalan di jalur yang sejajar dengan jalur produksi. Sebagai aturan umum, presentasi proyek sebaiknya dilakukan 18–24 bulan sebelum rilis, dengan materi yang dirancang dengan baik dan menarik agar mitra tertarik dengan properti tersebut dan ingin menunjukkannya kepada calon pemegang lisensi. Sekitar 18 bulan setelahnya, kesepakatan lisensi ditandatangani dan pengembangan produk dimulai, dan saat itulah panduan gaya harus mudah diakses.



Karya seni dari proyek seperti karakter, latar belakang, dan logo berperan penting dalam menginspirasi produk. Dua belas bulan sebelum rilis, properti biasanya ditawarkan kepada pengecer oleh pemegang lisensi dan, jika berlaku, ke departemen produk konsumen studio. Jika ada mitra studio pada proyek tersebut, sering kali studio akan melakukan presentasi properti umum dan kemudian pemegang lisensi akan menawarkan produk masing-masing untuk dijual ke departemen tertentu. Tiga entitas di balik produk studio, pemegang lisensi, dan pengecer bekerja sama untuk menemukan keseimbangan yang tepat antara kualitas dan keluasan item dalam lini produk.

Bersama-sama mereka menentukan kuantitas item yang akan diproduksi dengan perencanaan yang matang sehingga properti tidak terlalu terekspos atau cepat terjual habis. Perjanjian lisensi mendefinisikan item spesifik, ketentuan pembuatan, dan wilayah distribusi sehingga setiap orang menyetujui produk mana yang akan tersedia kapan, di mana, dan bagaimana. Koordinasi rencana pemasaran oleh ketiga pemangku kepentingan memastikan bahwa kampanye iklan studio, pengemasan dan tampilan lisensi, penempatan di toko, serta iklan media cetak dan digital sirkuler, semuanya bekerja sama untuk menghadirkan peluncuran yang jelas dan tepat waktu bagi properti tersebut sangatlah penting.

12.6 PELUNCURAN SOUNDTRACK

Peluncuran soundtrack bisa menjadi elemen pemasaran dan penghasil pendapatan yang panjang, rumit, namun pada akhirnya fantastis dari sebuah proyek, terutama jika talenta yang terlibat adalah vokalis bintang, band rock ternama, atau komposer ternama. Ada potensi nilai yang besar yang melekat pada soundtrack, di luar peluang pendapatan penjualan ritel yang jelas: perilisan album atau single dapat menjadi alasan untuk mengadakan konser promosi khusus serta berbagai penampilan publisitas oleh talenta tersebut. Keuntungan lainnya adalah musik tersebut dapat menarik perhatian ekstra untuk sebuah proyek di ajang penghargaan.

Dalam hal soundtrack, produser berperan untuk memastikan bahwa semua dokumen hukum dan perjanjian kontrak telah lengkap. Mengidentifikasi label yang tepat untuk memproduksi soundtrack adalah langkah pertama. Produser biasanya bekerja sama dengan supervisor musik mereka untuk menentukan siapa yang memiliki bakat dan suara yang tepat untuk properti mereka. Setelah kesepakatan tercapai, produser sering kali mendukung pembuatan karya seni untuk sampul album. Pengiriman trek musik final biasanya ditangani oleh supervisor musik.





Gambar 12.5

My Little Pony. (MY LITTLE PONY® & © 2019 Hasbro, Inc. Digunakan dengan izin.)



Gambar 12.6

Dora the Explorer. (© 2019 Viacom Media Networks.)

12.7 SPIN-OFF DAN SEKUEL

Perencanaan masa depan untuk sebagian besar proyek memerlukan mandat "tunggu dan lihat", tergantung pada bagaimana hasilnya di outlet yang dituju, tetapi selalu merupakan ide yang baik untuk memikirkan kemungkinan perluasan properti lainnya.

Contoh utama properti yang berkembang pesat termasuk bagaimana *Aladdin* dan *Frozen* beralih dari layar lebar ke panggung Broadway; atau bagaimana *My Little Pony* (Gambar 12.5) atau *Dora the Explorer* (Gambar 12.6) beralih dari serial televisi ke film layar lebar; atau bagaimana *Black Dynamite* (Gambar 12.7) muncul dari film live-action dengan judul yang sama, dan serial tersebut bertahan selama empat musim. Jika sebuah properti sukses, penonton selalu mengharapkan dan mencari banyak cara untuk menikmatinya.





Gambar 12.7

Black Dynamite. (© 2019 Cartoon Network.)

STUDI KASUS: Late Afternoon

Dari Buku Sketsa ke Karpas Merah

Oleh Louise Bagnall

Sutradara film pendek nominasi Oscar®, Late Afternoon dan beberapa film pendek lainnya termasuk Cúl An Tí, Loose Ends, dan Donkey; bekerja sebagai desainer karakter di serial Puffin Rock dan film panjang The Breadwinner; menjabat sebagai artis papan cerita di Wolfwalkers dan asisten sutradara di film panjang mendatang My Father's Dragon.

Late Afternoon adalah film pendek nominasi Oscar® yang kami buat di Cartoon Saloon pada tahun 2016 dan 2017. Saya menulis dan menyutradarainya, dan saya senang Nuria González Blanco menjadi produser kami. Saya membagikan proses kami di sini sebagai contoh bagaimana membawa sebuah proyek dari konsep ke pemutaran publik hingga pertimbangan penghargaan, tanpa mesin studio raksasa yang menggerakkan proses tersebut (Gambar 12.8). Awalnya saya ingin membuat film yang berfokus pada perempuan, untuk mengeksplorasi kehidupan batin/internal dan menjawab pertanyaan seperti "pengalaman hidup seperti apa yang memengaruhi identitas dan rasa diri Anda?"



Gambar 12.8

Late Afternoon: kartu judul.

Pada saat yang sama, saya membaca dan menonton materi tentang demensia, dan saya menyadari itu adalah cara yang baik untuk mengeksplorasi pertanyaan ini.





Gambar 12.9

Late Afternoon: frame terakhir.

KONSEP AWAL

Sebagian inspirasi untuk Emily berasal dari nenek saya sendiri. Sewaktu kecil, saya menganggap mereka sebagai wanita tua manis yang akan menyelundupkan biskuit untuk saya dan memasukkan uang lima pound ke tangan saya sebelum saya pulang. Tak satu pun dari mereka menderita demensia, meskipun ada kalanya mereka bingung dan terputus dari dunia nyata.

Ketika saya mengingat kembali mereka sebagai orang dewasa, saya menyadari bahwa saya hanya mengenal satu bagian dari diri mereka ... Saya ingin menjelajahi bagian-bagian kehidupan mereka yang tidak saya ketahui saat kecil: siapa mereka, pengalaman seperti apa yang telah mereka jalani. Namun, hal pertama yang saya buat bukanlah naskah, melainkan gambar! Bagi saya, inilah cara saya membiarkan ide berkembang sejak dini, mencoba mengeksplorasi apa yang saya minati, sambil terus mencoret-coret. Berikut sketsa awal di mana saya mencoba memikirkan cara merepresentasikan sifat abstrak dunia batin, kenangan (Gambar 12.10).

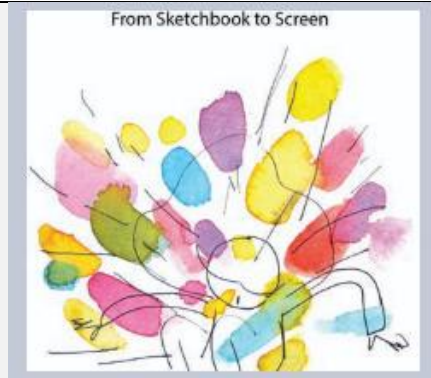
Anda dapat melihat beberapa ide inti, bahkan dalam sketsa-sketsa awal ini: karakter Emily ... kenangan yang direpresentasikan sebagai warna ... kepala yang mengambang, sensasi jatuh atau berada di bawah air. Dan, tentu saja, penghilangan detail, misalnya wajah yang seringkali tanpa fitur wajah. Jadi, setelah setidaknya dua tahun di buku sketsa saya, saya tahu bahwa saya benar-benar ingin membuat film ini. Saya terus-menerus kembali mengerjakannya! (Gambar 12.11).

Saya membuat materi konsep tambahan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana transisi akan bekerja dan nuansa momen tersebut. Ini adalah pengalaman yang sangat visual, jadi saya ingin memastikan saya dapat menunjukkan bagaimana film ini akan ditangani (Gambar 12.12).

MENDANAI IMPIAN, MENEMUKAN TIM

Saya tahu ada pendanaan untuk film pendek animasi di Irlandia yang didanai oleh Dewan Film Irlandia (IFB) dan Radio Televisi Irlandia (RTE).





Gambar 12.10

Late Afternoon: konsep seni.

Saya mengajukan kerangka sederhana beserta beberapa gambar sketsa ke Cartoon Saloon untuk melihat apakah mereka tertarik, dan mereka tertarik! Saya meminta (sebenarnya dengan terpaksa) Nuria untuk menjadi produser saya, dan dia pun setuju. Saya sungguh tidak bisa melebih-lebihkan betapa pentingnya memiliki produser yang dapat dipercaya.



Gambar 12.11

Late Afternoon: seni konsep.

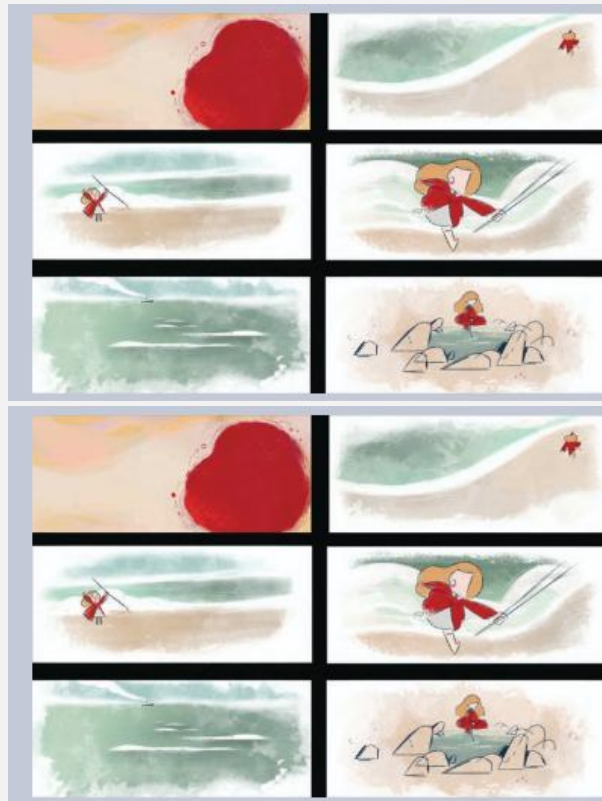


Gambar 12.12

Late Afternoon: seni konsep.



Karya-karya ini terwujud pada Februari 2016, dan semuanya harus berjalan cepat batas waktu pendaftaran hanya beberapa minggu lagi, jadi saya menuliskan idenya dalam bentuk naskah dan Nuria menyiapkan materi pendaftaran lainnya. Kami mengirimkan pendaftaran dan terpilih. Kami harus menyiapkan beberapa materi tambahan untuk itu. Kami juga mendapatkan pemeran kunci untuk Fionnula Flanagan dan komposer kami, Colm Mac Con Iomaire, pada tahap ini.



Gambar 12.13

Late Afternoon: papan cerita.

Pada musim panas 2016, kami mengetahui bahwa presentasi dan wawancara berhasil ... yang berarti kini perlombaan sesungguhnya dimulai: kami hanya punya waktu sepuluh bulan untuk mencapai tenggat waktu!!

PRODUKSI DIMULAI: MENCIPTAKAN BAHASA VISUAL

Sementara saya langsung terjun ke proses pembuatan film, kami membawa tim kecil yang terdiri dari desainer aset Áine McGuinness dan supervisor tata letak Stefano Scapolan yang fokus utamanya adalah mengembangkan bahasa visual film. Mengambil isyarat dari papan yang saya buat, Áine dan Stefano berfokus pada bagaimana warna dan bentuk akan mengalir melalui film, memimpin transisi (Gambar 12.13).

Kami mengembangkan bahasa visual untuk tiga area berbeda:

Saat Ini: Ruang duduk. Kamera statis. Palet warna terbatas. Penataan datar (Gambar 12.14).



Alam Bawah Sadar: Dunia terbuka. Sensasi tanpa bobot/bawah air. Warna memori. Beralih dari terang ke gelap (Gambar 12.15 dan 12.16).

Memori: Kamera dinamis. Tepi kabur. Warna cerah. Garis lepas/putus-putus. Saya ingin memori terasa dinamis dan mengalir, kontras dengan sifat statis ruang duduk (Gambar 12.17 dan 12.18).



Gambar 12.14

Late Afternoon: Masa Kini.



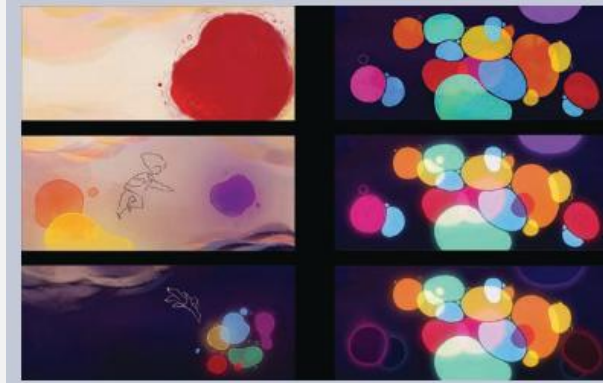
Gambar 12.15

Late Afternoon: Alam Bawah Sadar.

Stefano membuat papan warna yang membantu kami melihat sekilas bagaimana warna-warna tersebut seperti benang-benang yang saling terhubung. Ini hanyalah sebagian saja, seperti peta jalan! Warna menjadi simbol dari setiap memori (Gambar 12.19).

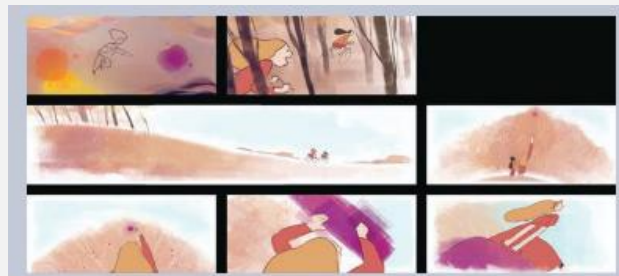
Kami menggunakan Photoshop untuk tekstur animasi yang dapat kami tutupi ke area warna seperti mantel Emily.





Gambar 12.16

Late Afternoon: Alam Bawah Sadar.

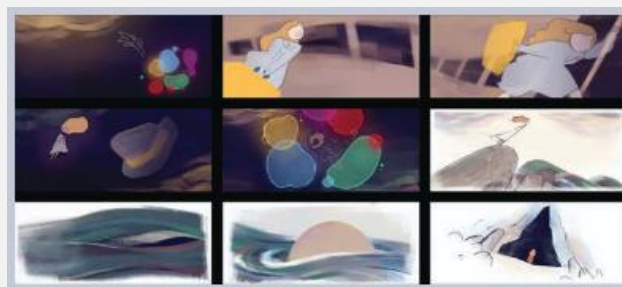


Gambar 12.17

Late Afternoon: Kenangan.

Untuk alur pada karakter, kami menjaga alur tetap tertutup dan diselesaikan pada "masa kini" demi menciptakan kesan stabilitas.

Untuk kenangan, kami memecah alur, menyisakan banyak sudut yang terbuka (Gambar 12.20).



Gambar 12.18

Late Afternoon: Kenangan.





Gambar 12.19

Late Afternoon: papan warna.

DESAIN KARAKTER

Saya sudah sedikit berkecimpung di dunia desain karakter, tetapi kali ini saya ingin mencoba sesuatu yang sedikit berbeda untuk menghindari lembar model tradisional! Alasannya adalah saya ingin para animator mendorong dan menarik karakter. Hal ini lebih menangkap nuansa buku sketsa. Anda dapat melihat bahwa detail wajah seringkali hilang.

Jadi, untuk mendorong animator "berpikir di luar kotak" dan sedikit lebih ceria, saya membuat lembar karakter ini sebagai referensi. Saya juga memberikan beberapa pose karakter per adegan sebagai saran seberapa jauh mereka dapat meningkatkan volume dalam pengambilan gambar dan detail apa yang bisa dihilangkan (Gambar 12.21 dan 12.22). Kate mungkin memiliki lembar model paling tradisional karena saya ingin dia merasa lebih terkendali dan stabil, dibandingkan dengan Emily (Gambar 12.23).

Emily sendiri mengalami beberapa kali pergantian kostum! Pakaianya harus terasa sesuai dengan waktu (Gambar 12.24).



Gambar 12.20

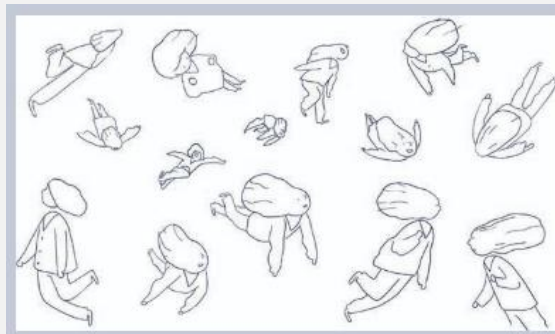
Late Afternoon: Kenangan.





Gambar 12.21

Late Afternoon: pose karakter.



Gambar 12.22

Late Afternoon: pose karakter.



Gambar 12.23

Late Afternoon: pose karakter.

STORYBOARD, TATA LETAK, DAN KERJA KAMERA

Di papan cerita, saya mencoba beberapa gerakan kamera yang cukup ambisius, yang berarti kami harus mencoba menerjemahkannya agar dapat dipahami oleh tim dan dianimasikan.





Gambar 12.24

Late Afternoon: lembar kostum.

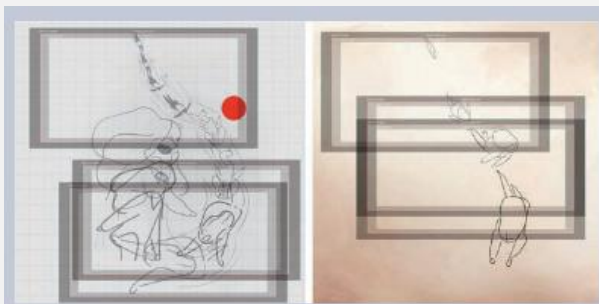
Oleh karena itu, pada beberapa adegan tertentu, kami melakukan proses "pra-visualisasi" (Gambar 12.25).

Salah satu tantangan terbesar adalah membuat transisi dan pergerakan kamera yang dinamis dengan animasi 2D. Terkadang, kami harus menggerakkan kamera, dan terkadang, kami harus menganimasikan gerakan tersebut di dalam kamera! (Gambar 12.26).



Gambar 12.25

Late Afternoon: karya seni pra-visualisasi.

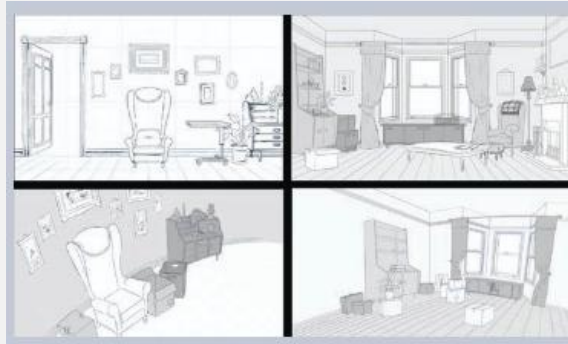


Gambar 12.26

Late Afternoon: perencanaan adegan.

Seiring berjalannya animasi, tata letak dan latar belakang pun ikut berkembang. Perkembangan latar ruang duduk dari awal hingga akhir mencerminkan perubahan emosi Emily.

Di awal, tata letak menunjukkan bagaimana kami ingin ruang duduk terasa terstruktur dan statis pementasan datar. Di akhir film, kenangan mulai mengikuti perkembangan masa kini. Ruang duduk juga mulai melengkung dan melengkung persis seperti yang terjadi pada kenangan (Gambar 12.27).



Gambar 12.27

Late Afternoon: gambar tata letak.



Gambar 12.28

Late Afternoon: perkembangan pencahayaan.

Detail yang mungkin terlewatkan saat pertama kali menonton adalah sinar matahari yang masuk melalui jendela bergerak sepanjang film. Awalnya, sinar matahari membelah Emily menjadi dua, tetapi saat ia menyelam lebih jauh, cahaya tersebut bergerak, mendekati Emily hingga, pada akhirnya, ia benar-benar "terjebak dalam cahaya" (Gambar 12.28).

ANIMASI DAN SUARAKAN EMOSI

Tentu saja, film ini tidak bisa hanya berupa gerakan menyapu kamera dan animasi penuh aksi! Para animator melakukan pekerjaan yang luar biasa, tidak hanya dengan adegan-adegan ini, tetapi juga dengan momen-momen emosional yang halus antara Emily dan Kate. Ini film pendek, jadi Anda tidak punya banyak waktu, atau banyak adegan untuk membuat penonton terhubung dengan Emily ... Dan saya benar-benar ingin penonton BERSAMA Emily. Untuk menjalani perjalanan bersamanya (Gambar 12.29).





Gambar 12.29

Late Afternoon: Emily dan Kate.

Dan ini lebih dari sekadar visual. Dari segi suara, kami menambahkan bakat Fionnula Flannagan untuk suara utama Emily dan Niamh Moyles yang luar biasa untuk mengisi suara Kate.

Untuk musik, kami menghadirkan Colm Mac Con Iomaire, seorang pemain biola dan komposer yang bergabung sejak awal dan terus berkomunikasi selama proses produksi. Saya mengirimkan animatik dan klip terbaru kepadanya, dan sebagai balasannya ia mengirimkan scratch track untuk menangkap suasana. Musiknya ternyata bahkan lebih baik dari yang saya harapkan!

EFEK, DAN EFEK FILM TERAKHIR

Adegan di mana Emily tiba-tiba teringat siapa Kate menghadirkan salah satu tantangan terbesar dalam film ada pergerakan kamera, lengkungan dan perubahan latar belakang, karakter yang bergerak, dan tentu saja sekitar sejuta efek warna!

Kami melakukan beberapa sesi pra-visualisasi. Kami harus menganimasikan beberapa bagian pada skala 1. Kami berkali-kali membuat After Effects crash dengan semua efek "blob" warna, dan bahkan kami menyebutnya Blobtown (Gambar 12.30). Di samping semua tantangan teknis dalam pembuatan film, ada juga sensitivitas cerita. Kami berbicara dengan seorang konsultan yang bekerja dengan keluarga dan orang yang hidup dengan demensia untuk memastikan aspek-aspek film terasa nyata. Saya tidak ingin akhir filmnya menjadi akhir yang "bahagia" belaka, melainkan lebih pahit-manis. Bagi saya, inti dari film ini adalah untuk menghargai momen keterhubungan antara Emily dan Kate ini.



Gambar 12.30

Late Afternoon: Emily menyadari keberadaan Kate.





Gambar 12.31

Late Afternoon: bingkai terakhir.

Dan untuk merayakan pemahaman Emily tentang dirinya, betapapun singkatnya momen itu. Adegan terakhir film ini adalah salah satu adegan terakhir yang terkunci dalam animatik. Adegan itu akan selalu tentang ombak. Pada akhirnya, adegan terakhir ini menjadi pengingat lembut bahwa momen ini juga akan tersapu bersih (Gambar 12.31).

BERBAGI KISAH DENGAN DUNIA

Ada banyak pekerjaan yang harus dilakukan setelahnya jika Anda ingin orang-orang benar-benar menonton film yang telah susah payah dibuat semua orang. Kenyataannya, proses pendaftaran festival sangat sulit di awal! Rasanya seperti naik roller coaster, kami langsung ditolak dari banyak festival. Saya mengerti bahwa diterima atau ditolak dari sebuah festival tidak membuat film Anda bagus atau buruk, tetapi itu tidak berarti tidak ada salahnya. Sulit untuk tidak memberikan bobot emosional pada sesuatu yang saya tahu telah dikerjakan dengan keras oleh banyak orang. Saya ingin orang-orang menontonnya!!

Namun, lambat laun film ini semakin banyak diputar di festival. Kami berhasil masuk ke Tribeca di New York yang hanya memilih delapan film animasi pendek... dan kemudian kami menang! Hal itu tidak hanya membantu film ini menjadi jauh lebih dikenal di festival, tetapi juga berarti bahwa kami sekarang menjadi film yang memenuhi syarat untuk Oscar!

Tak lama kemudian, kami menang di Animayo, festival lain yang juga memenuhi syarat untuk Oscar! Dan kemudian festival-festival itu datang dengan cepat. Film ini diputar di lebih dari 100 festival di seluruh dunia, dan telah memenangkan lebih dari 20 penghargaan, masing-masing merupakan kehormatan besar dan momen yang membahagiakan bagi kami.

Saya dan anggota tim lainnya telah mengunjungi banyak festival kami pergi ke Jepang, AS, Italia, Korea Selatan, Inggris, dan Jerman. Itu adalah bagian dari pengalaman yang sayang untuk dilewatkan!





Gambar 12.32

Late Afternoon: bingkai terakhir.

Saat "daftar panjang Oscar" ditetapkan pada September 2018, film ini telah ditonton banyak orang dan mendapatkan banyak perhatian. Selama periode tersebut, saya pergi ke Los Angeles untuk melakukan tur studio, mempresentasikan film ini bersama beberapa film pendek Cartoon Saloon lainnya.

Kemudian pada Desember 2018, film ini "masuk daftar pendek", yang berarti jumlah film yang masuk nominasi dipangkas dari 80 film menjadi hanya sepuluh semi-finalis; dan pada Januari 2019, *Late Afternoon* dinominasikan untuk menjadi bagian dari lima film terakhir dalam pemungutan suara Academy (Gambar 12.32).

Refleksi saya atas seluruh pengalaman ini dipenuhi rasa terima kasih kepada semua orang dan dukungan luar biasa yang kami terima, terutama untuk seluruh tim yang mengerjakan film ini. Semangat, energi, dan keahlian yang mereka bawa ke dalam film ini memungkinkan semua ini! Saya sangat bersyukur memiliki produser yang luar biasa untuk membimbing kami melalui seluruh proses ini, dan juga kepada para pendiri Cartoon Saloon yang telah menciptakan studio, budaya, dan lingkungan yang begitu istimewa. Saya rasa saya tidak akan bisa membuat karya seperti ini di tempat lain, bersama siapa pun.



DAFTAR PUSTAKA

- Agius, D. (2002). *Producing children's animation in Malta* (Bachelor's thesis, University of Malta).
- AGUI, T., TAHARA, K., & NAKAJIMA, M. (1985). A Computer System of Producing Planar Folds Animation and its Applications. *Bulletin of the Technical Association of Graphic Arts of Japan*, 23(2), 81-88.
- Alamarat, Y. (2025). USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN PRODUCING ANIMATION ELEMENTS. *Arts and Architecture Journal*, 6(1), 1-10.
- Choi, C. (2020). Study of character animation to improve production efficiency. *International journal of advanced smart convergence*, 9(2), 179-184.
- Das, A., & Soni, G. (2024, May). CREATIVE RESURGENCE: THE POPULARITY OF 2D ANIMATION AFTER THE CRISIS. In *International Conference on Emerging Trends in Design and Arts* (Vol. 5, No. 1, pp. 376-382).
- Davis, B. A. (2002). *Producing Computer Animation: From Concept to Finished Product* (Doctoral dissertation).
- Fourar, H., Koukam, A., & Deschizeaux, P. (1995). The knowledge modeling for human skeleton animation: towards a simulation prototype. In *Eurosim* (Vol. 95, pp. 105-110).
- Henne, M., Hickel, H., Johnson, E., & Konishi, S. (1996, February). The making of toy story [computer animation]. In *COMPCON'96. Technologies for the Information Superhighway Digest of Papers* (pp. 463-468). IEEE.
- Heydari, J., Chaharsooghi, S. K., & Alipour, L. (2009). Animation supply chain modelling and diagnosis: a case study in animation industry of Iran. *International Journal of Business Performance and Supply Chain Modelling*, 1(4), 319-332.
- Horowitz, J., & Hanson, J. C. (1992). Techniques for animation of CFD results. *Computational Fluid Dynamics*, 205-217.
- Hoshino, J., & Hoshino, Y. (2001, August). Intelligent storyboard for prototyping animation. In *IEEE International Conference on Multimedia and Expo, 2001. ICME 2001*. (pp. 96-96). IEEE Computer Society.
- Izani, M., & Eshaq, A. R. (2003, August). Keyframe animation and motion capture for creating animation: a survey and perception from industry people. In *Proceedings. Student Conference on Research and Development, 2003. SCORED 2003*. (pp. 154-159). IEEE.

- JUNJUN, J., & Pillai, M. D. (2024). A RESEARCH TO EVALUATE THE RELIABILITY PROBLEMS IN ANIMATION DEVELOPMENT THE PROCESS. *Cuestiones de Fisioterapia*, 53(03), 4871-4878.
- Kacorri, H., Huenerfauth, M., Ebling, S., Patel, K., Menzies, K., & Willard, M. (2017). Regression analysis of demographic and technology-experience factors influencing acceptance of sign language animation. *ACM Transactions on Accessible Computing (TACCESS)*, 10(1), 1-33.
- Karimi, M. G. (2017). The key frames: milestones in the institutional history of animation in Iran. In *Animation in the Middle East: Practice and aesthetics from Baghdad to Casablanca*. IB Tauris.
- Karmakar, A. (2021). Design and development of animation software for interactive storytelling. *NVEO-NATURAL VOLATILES & ESSENTIAL OILS Journal| NVEO*, 161-170.
- Khalis, F. M., Mustaffa, N., & Ali, M. N. S. (2016). The sense of local identity characteristic in Malaysian animation. *International Journal of Arts & Sciences*, 9(3), 497-508.
- Lee, Y. H., & Park, M. H. (2013). A Study on Different Image Producing Methods in Remake Films: Live-Action and Cartoon Animation. *Visual Design*, 6, 69.
- Lent, J. A. (2004). The " sleeper" status of Southeast Asian animation. *Screening Southeast Asia*, 24(2), 9-17.
- Letnes, M. A. (2019). Children's meaning making when producing animation in a play-based pedagogy. *Early learning in the digital age*, 180.
- Li, L. L. (2011). Understanding Chinese animation industry: The nexus of media, geography and policy. *Creative Industries Journal*, 3(3), 189-205.
- Liu, X. (2022). Animation special effects production method and art color research based on visual communication design. *Scientific Programming*, 2022(1), 7835917.
- Martin, D., & Torres, J. C. (1999, May). Alhambra: a system for producing 2D animation. In *Proceedings Computer Animation 1999* (pp. 38-47). IEEE.
- Marx, C. (2012). *Writing for animation, comics, and games*. Routledge.
- Milic, L., & McConville, Y. (2006). *The animation producer's handbook*. McGraw-Hill Education (UK).
- Miller-Zarneke, T., Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2012). *Producing Animation*. Routledge.
- Min, B., Kim, S., Mandal, M., & Jeong, J. (2005). Efficient compression method for cell animation video. *IEICE transactions on communications*, 88(8), 3443-3450.
- Mitchell, B. (2023). *Independent animation: Developing, producing and distributing your animated films*. CRC Press.

- Morelli, C. (2021). The right to change co-producing ethnographic animation with indigenous youth in Amazonia. *Visual Anthropology Review*, 37(2), 333-355.
- Morisawa, T. (2013). *Producing animation: Work, creativity, and aspirations in the Japanese animation industry* (Doctoral dissertation, University of Oxford).
- Murdoch, S. (2016). Agent-oriented modelling in the production of 3D character animation. *Studies in Australasian Cinema*, 10(1), 35-52.
- Naugle, N. D. (2012). *BIM principles to practice: Using BIM to create a new model for producing animation* (Doctoral dissertation, Texas A & M University).
- Neff, M., Kipp, M., Albrecht, I., & Seidel, H. P. (2008). Gesture modeling and animation based on a probabilistic re-creation of speaker style. *ACM Transactions On Graphics (TOG)*, 27(1), 1-24.
- Noake, R. (1988). Animation techniques: planning & producing animation with today's technologies. (*No Title*).
- Omar, M. A. M., & Ishak, M. S. A. (2011). Understanding culture through animation: From the world to Malaysia. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 13(2), 1-9.
- Parent, R. (2012). *Computer animation: algorithms and techniques*. Newnes.
- Russo, M. E. (2021). *Teaching the Animation Pipeline Through the Lens of Independent Animation*.
- Ryu, C. S., & Jang, J. H. (2016). Proposal for local pose animation system for games using iClone. *International Information Institute (Tokyo). Information*, 19(1), 85.
- Saxena, S. (2025). Animation: History and Future?. *Indian Journal of Computer Graphics and Multimedia (IJCGM)*, 5(2), 1-8.
- SHAYESTEHFAR, Z. (2022). The Effect of Architecture and Clothing of Islamic Period on Epic Approach of Contemporary Iranian Animation in the Recent Two Decades (Case study: animation cartoon of chevaliers produced at Saba Animation Center).
- Simon, M. (2013). *Producing Independent 2D Character Animation: Making & Selling A Short Film*. Routledge.
- Stasko, J. T. (1990). The path-transition paradigm: A practical methodology for adding animation to program interfaces. *Journal of Visual Languages & Computing*, 1(3), 213-236.
- Sutthivanich, N. (2005). Magic school of animation.
- Suwannatat, P., Anuntvoranich, P., & Chandrachai, A. (2012). University and animation industry collaboration: New product development process. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(11).

- Tadamura, K., & Nakamae, E. (1997, October). Dynamic process management for avoiding the confliction between the development of a program and a job for producing animation frames. In *Proceedings The Fifth Pacific Conference on Computer Graphics and Applications* (pp. 23-29). IEEE.
- Tarantini, T. (2012). Pictures that do not really exist: Mitigating the digital crisis in traditional animation production. *Animation Practice, Process & Production*, 1(2), 249-271.
- Thalmann, M. N., & Thalmann, D. (1998). Computer animation in future technologies. *Switzerland. Miralab*.
- Tschang, F., & Goldstein, A. (2004). Production and political economy in the animation industry: Why insourcing and outsourcing occur.
- Tsekleves, E., Constantinides, R., & Cosmas, J. (2016). Creative tools for producing realistic 3D facial expressions and animation. *International Journal of Creative Computing*, 1(2-4), 199-230.
- Ura, M., Yamada, M., Endo, M., Miyazaki, S., & Yasuda, T. (2009). A paint tool for image generation of sand animation style. *IEICE Technical Report; IEICE Tech. Rep.*, 109(75), 7-12.
- Wakuya, H., Takahama, E., Itoh, H., Fukumoto, H., & Furukawa, T. (2012). A method for producing animation as a series of backward-projected patterns in a self-organizing map. In *Proceedings of the Korea Contents Association Conference* (pp. 195-196). The Korea Contents Association.
- Weinberg, R. (1995). Producing content producers [computer animation]. *IEEE Communications Magazine*, 33(8), 70-73.
- Wells, P. (2012). The language of animation. In *Introduction to film studies* (pp. 229-258). Routledge.
- Westcott, T. (2011). An overview of the global animation industry. *Creative industries journal*, 3(3), 253-259.
- Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2013). *Producing animation*. Routledge.
- Witkin, A., & Welch, W. (1990, September). Fast animation and control of nonrigid structures. In *Proceedings of the 17th annual conference on Computer graphics and interactive techniques* (pp. 243-252).
- Wu, J. S. (2024). *The Animating Inbetween: Producing Race in Popular Animation* (Doctoral dissertation, University of Pennsylvania).
- Xu, Z., Zhou, Y., Kalogerakis, E., Landreth, C., & Singh, K. (2020). Rignet: Neural rigging for articulated characters. *arXiv preprint arXiv:2005.00559*.

- Yang, X. (2024). 3D Animation Production and Design Based on Digital Media Technology. *Procedia Computer Science*, 247, 1207-1214.
- Ying, X. (2000). Animation film production in Beijing. *Asian Cinema*, 11(2), 60-66.
- Yoon, H. (2017). Globalization of the animation industry: multi-scalar linkages of six animation production centers. *International Journal of Cultural Policy*, 23(5), 634-651.
- Zainal, R., & Desa, M. A. M. (2025). The Benefit of Using Emotion in 3D Animation Film: Pre-Production Stage. *PaperASIA*, 41(1b), 255-270.

INDUSTRI ANIMASI

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

Bio Data Penulis



Penulis lahir di Semarang pada tanggal 1 Maret 1983. Penulis menempuh pendidikan Sarjana Teknik Elektro di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), lulus tahun 2004, kemudian tahun 2005 melanjutkan studi pada Magister Desain di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB), dan kemudian melanjutkan studi pada program studi

Teknologi Multimedia di Swinburne University of Technology Australia. Penulis sejak tahun 2010, menjadi dosen pada program studi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), memiliki Jabatan Akademik Lektor Kepala 700. Penulis juga seorang wirausaha di bidang toko online yang berhasil di kota Semarang dan juga aktif sebagai freelancer dalam bidang fotografi, web design dan multimedia.



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-634-7227-49-2 (PDF)

