

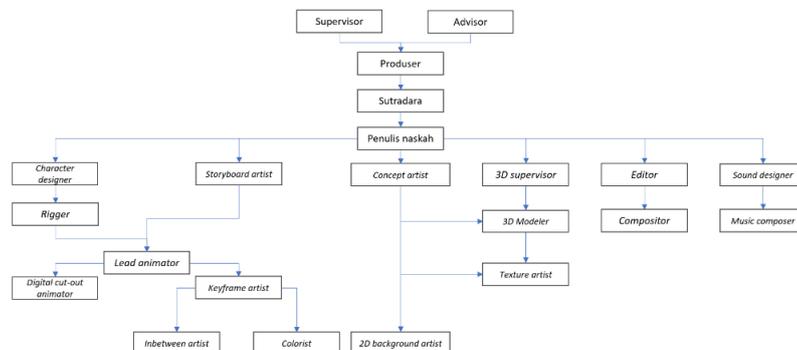
BAB III

PELAKSANAAN KLASTER MBKM PROYEK INDEPENDEN

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Posisi penulis dalam tim Nucifera adalah sebagai sutradara, *storyboard artist*, *lead animator*, dan *character designer*. Namun, penulis memfokuskan penulisan kepada peran sebagai *storyboard artist*. Penulis bertanggungjawab untuk membuat seluruh gambaran cerita secara visual. *Storyboard* yang dibuat penulis disusun berdasarkan naskah yang sudah dibuat, tetapi juga memperhatikan tingkat kesulitan animasi agar proyek dapat selesai tepat waktu. Dalam pengerjaan *storyboard*, penulis dibantu oleh *concept artist* yang bertugas membuat gambaran *enviroment* dari cerita

1) Kedudukan Antara Dosen Pembimbing Internal (Eksternal) dengan Kelompok Kluster MBKM Proyek Independen.



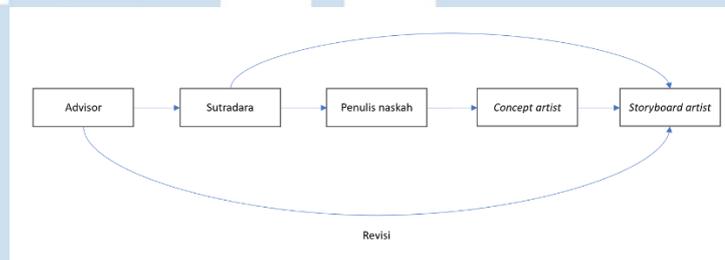
Gambar 3.1.1 Kedudukan kelompok Nucifera

Dalam proyek animasi pendek “Falling Forwards”, Nucifera diawasi oleh Ibu Eunike Iona sebagai *Supervisor* Eksternal dan Bapak Christian Aditya sebagai *Advisor*. Pekerjaan-pekerjaan manajerial, seperti pengisian *daily task* dan *timeline* dipandu oleh Ibu Iona. Kemudian, pekerjaan-pekerjaan terkait kreativitas dan pembuatan film

dipandu oleh Bapak Christian Aditya.

Setiap minggu, tim Nucifera mengadakan pertemuan dengan Bapak Christian untuk asistensi progres animasi. bapak Christian biasanya memberikan revisi atau saran untuk cerita atau pun teknik animasi yang lebih baik. Selain itu, penulis juga biasa memberikan *update storyboard* ke grup *Whatsapp* sehingga penulis dapat melakukan revisi dengan segera.

2) Koordinasi Atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen



Gambar 3.1.2 Alur kerja penulis

Proses koordinasi atau alur kerja dalam proyek ini dimulai dengan *Advisor*, Bapak Christian Aditya, memberikan saran atau panduan untuk sutradara. Kemudian, penulis naskah melakukan revisi atau melanjutkan pekerjaannya. Setelah naskah selesai, *concept artist* akan membuat gambaran *enviroment* yang ada dalam naskah. Jika *enviroment* sudah selesai, maka *storyboard artist* baru bisa memulai pekerjaannya.

Saat penulis membuat *storyboard*, penulis juga kadang bertanya kepada *3D supervisor* mengenai *shot-shot* yang kemungkinan susah untuk dibuat. Penulis juga kadang meminta saran para *animator* mengenai hal-hal yang akan dianimasikan. Kemudian, saat penulis sudah membuat *storyboard*, *Advisor* akan memeriksa dan terkadang memberikan revisi baik kepada penulis naskah, mengenai cerita, atau pun *storyboard artist*, mengenai *timing*. Saat semua sudah selesai, *storyboard* akan diberikan kepada anggota tim lainnya agar dapat mulai mengerjakan pekerjaannya masing-masing.

3.2 Tugas yang Dilakukan Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

Tabel 1. Tugas yang dilakukan penulis

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<i>Character design</i>	Membuat desain tokoh Vera. Membuat <i>turn-around</i> dan <i>expression sheet</i> .
2	2	<i>Character design</i>	Membuat desain tokoh Vito. Membuat <i>turn-around</i> dan <i>expression sheet</i> .
3	3	Membuat <i>thumbnail storyboard</i>	Mulai menggambar <i>thumbnail opening shot</i> dan membuat <i>floorplan</i> kedai.
4	4	Membuat <i>thumbnail storyboard act 1</i>	Membuat adegan setelah <i>title</i> hingga Vito dipanggil oleh Anick
5	5	Membuat <i>thumbnail storyboard act 2</i>	Membuat adegan saat Vito mengejar Anick dan terjatuh
6	6	Mulai merancang <i>storyboard</i>	Membuat <i>storyboard opening shots</i> di <i>Clip Studio Paint</i> dan <i>Storyboard Pro 22</i> .
7	7	Melanjutkan <i>storyboard act 1</i>	Membuat adegan setelah <i>title</i> hingga Vito dipanggil oleh Anick <i>digital</i>
8	8	Melanjutkan dan merevisi <i>storyboard opening</i> dan act 1	Merevisi <i>opening shot</i> , Vera dan Vito dibuat lebih sibuk dengan pekerjaan mereka.
9	9	Merevisi <i>storyboard act 1</i>	Merevisi act 1, adegan Vito berlari menuju Anick.
10	10	Melanjutkan <i>storyboard act 2</i>	Membuat adegan saat Vito dan Anick berlari-lari hingga terjatuh.
11	11	Melanjutkan <i>storyboard act 2</i>	Membuat adegan saat Vera dan Vito di kamar mencari solusi luka
12	12	Melanjutkan <i>storyboard act 2</i> dan memulai animasi <i>opening shots</i>	Ikut membantu menganimasi <i>opening shots</i> dengan anggota tim lainnya.

13	13	Melanjutkan <i>animatic storyboard act 2</i> , Membantu animasi	<i>Animatic act 2</i> , adegan di bukit. Membantu animasi adegan lintah menyapu.
14	14	Menganimasi beberapa <i>shot</i> dan melanjutkan <i>storyboard act 2</i>	Animasi <i>opening scene: shot 14</i> ; act 1: shot 5, 11, dan 29 <i>Storyboard act 2</i> , adegan kemah.
15	15	Melanjutkan <i>storyboard act 2</i>	<i>Storyboard</i> adegan di Desa Meisa.
16	16	Melanjutkan <i>storyboard act 2</i> , dan melanjutkan animasi	<i>Storyboard act 2</i> , adegan di pelabuhan dan langit. Menganimasi <i>act 1: shot 23 dan 27</i> ; dan <i>walk-cycle Vito</i> .
17	17	Melanjutkan <i>storyboard act 2</i>	<i>Storyboard act 2</i> , adegan di Desa Warabo.
18	18	Melanjutkan <i>storyboard act 3</i>	<i>Storyboard act 3</i> , adegan saat Vera pulang dari Warabo
19	19	Melanjutkan <i>storyboard act 3</i>	Adegan saat Vera sudah di kedai dan lintah menyembuhkan Vito



3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

Dalam proyek independen ini, penulis berperan sebagai *storyboard* artist. Penulis bertanggungjawab untuk membuat gambaran kasar dari keseluruhan film. *Storyboard* yang penulis buat disusun berdasarkan naskah dan konsep latar yang sudah jadi. *Storyboard* merupakan *guide* utama dari semua aspek yang akan muncul dalam film, sehingga harus dikerjakan dengan teliti dan tidak asal-asalan. Dalam pengerjaannya, penulis juga banyak berkonsultasi dengan *animator* dan *environment artist*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut adalah tahap pengerjaan *storyboard* dalam animasi "Falling Forwards".

3.3.1.1 Thumbnailing

Thumbnailing dalam *storyboarding* adalah menggambar sketsa kasar *shot-shot* yang akan dibuat. Proses ini penulis lakukan di atas kertas dengan pena. Dalam *thumbnailing* penulis tidak begitu memperhatikan hasil gambar yang dibuat, melainkan kejelasan *shot* dan *movement*.

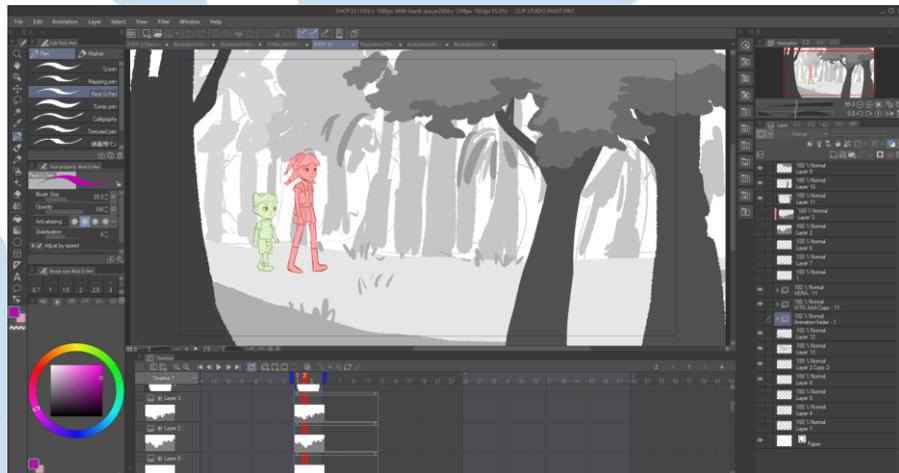


Gambar 3.3.1 Proses *thumbnailing storyboard*.

Proses *thumbnailing* ini bertujuan untuk melihat seluruh *shot* secara keseluruhan. Proses ini menjadi penting karena terkadang *storyboard artist* membuat *shot-shot* yang terlalu detail dan kurang penting untuk ditekankan dalam film. Dengan adanya *thumbnail*, *storyboard artist* dapat membuang atau mengganti *shot* yang tidak perlu.

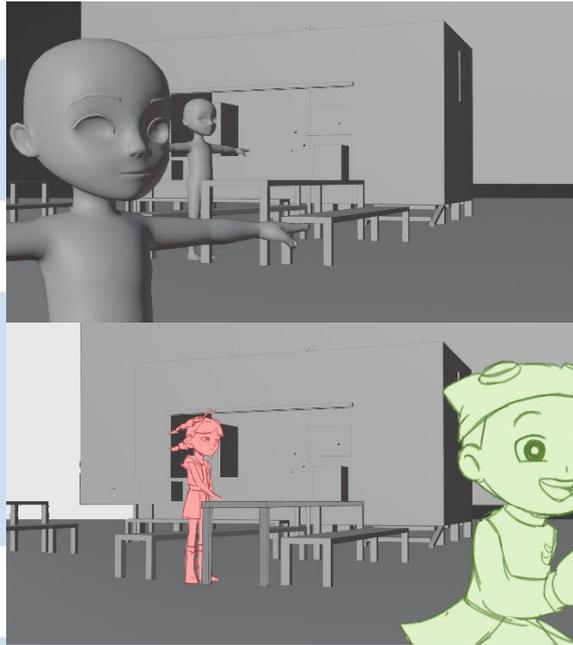
3.3.1.2 Membuat *storyboard* dan *animatic*

Pada tahap ini penulis mulai membuat *storyboard* berdasarkan *thumbnail* yang sudah dibuat. penulis menggunakan cara *digital* menggunakan *software Clip Studio Paint* dan *Storyboard Pro 22*. *Clip Studio Paint* penulis gunakan untuk menggambar setiap *keyframe* yang ada dalam suatu *shot*. Penulis menggunakan *software* ini agar mempercepat proses pembuatan *storyboard* karena *software* ini sering penulis gunakan, sehingga tampilan dan *tools* yang tersedia sudah tidak asing bagi penulis.



Gambar 3.3.2 Proses menggambar *keyframe* di *Clip Studio Paint*.

Untuk beberapa latar, seperti kedai Vera dan Vito, anggota tim lain, *3D Modeler* membuat sebuah *blocking-an* yang dapat digunakan sebagai *guide* dalam membuat *storyboard*. *Blocking-an* tersebut dibuat dalam *software Blender*. Penulis mengatur kamera dalam *Blender*, kemudian mengimpor *camera view* ke dalam gambar *PNG*. Setelah itu, penulis menjiplak gambar *PNG* tersebut dan mulai menggambar tokoh yang ada dalam *shot*.



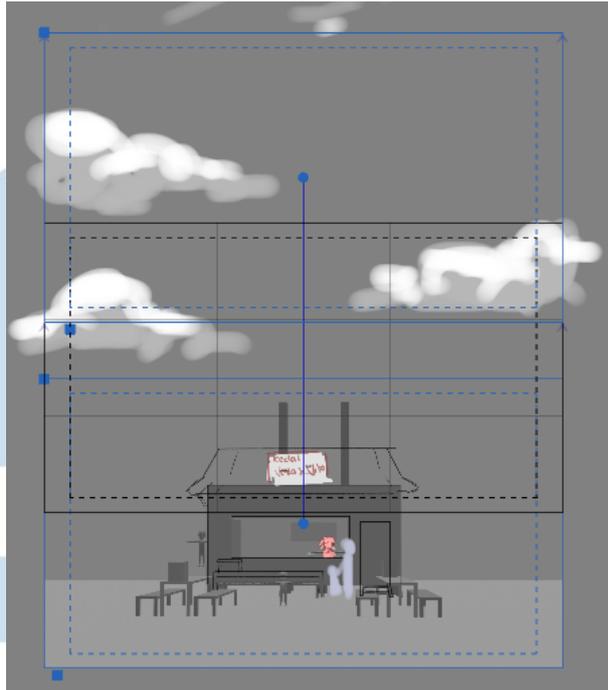
Gambar 3.3.3 Menjiplak *blocking* dari Blender.

Setelah penulis selesai menggambar semua *keyframe*, penulis mengekspornya ke bentuk *PNG sequence*. Kemudian, *PNG sequence* tersebut akan diimpor ke dalam *Storyboard Pro 22* untuk diatur *timing*-nya.



Gambar 3.3.4 Memindahkan *PNG sequence* ke *Storyboard Pro 22*.

Selain untuk mengatur *timing*, *software* ini juga penulis gunakan untuk mengatur gerakan kamera.



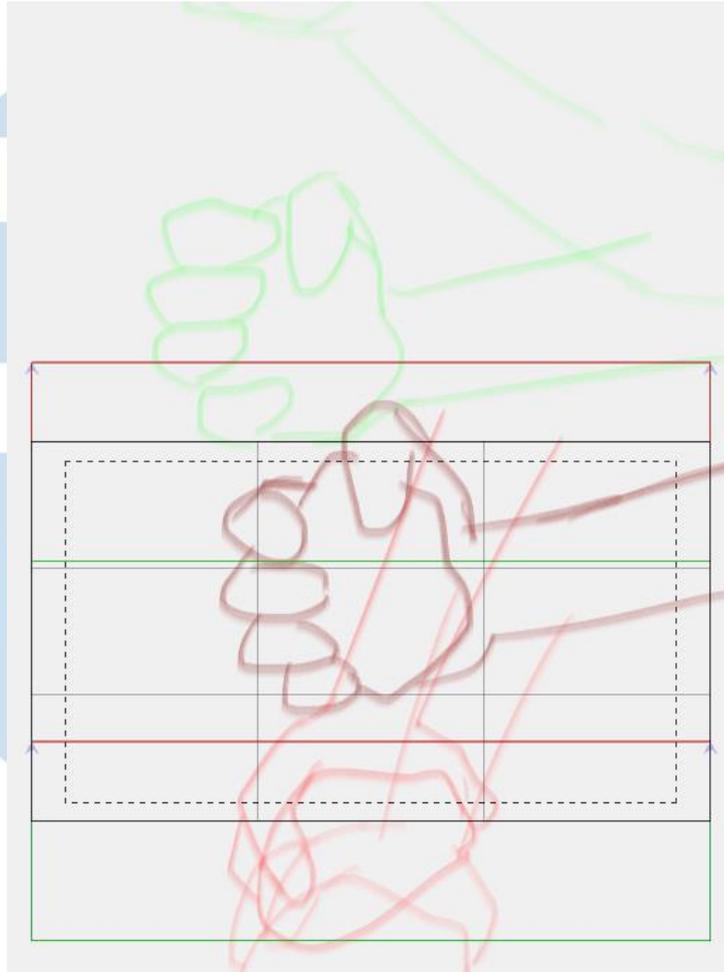
Gambar 3.3.5 Mengatur gerakan kamera di *Storyboard Pro 22*.

Walaupun sebagian besar proses menggambar dilakukan di *Clip Studio Paint*, beberapa *shot* yang terlalu simpel atau terlalu banyak gerakan kameranya digambar langsung di *Storyboard Pro 22*.



Gambar 3.3.6 Contoh *shot* yang digambar di *Storyboard Pro 22*.

Shot di atas merupakan *shot* yang simpel karena hanya terlihat sebuah tangan yang menunjuk ke arah peta. *Shot* tersebut langsung dikerjakan di *Storyboard Pro* supaya mempercepat waktu karena tidak perlu memindahkannya dari *Clip Studio Paint*.



Gambar 3.3.7 Contoh *shot* dengan gerakan kamera rumit.

Shot di atas merupakan contoh *shot* yang memiliki banyak gerakan kamera da juga gerakan tokoh. Gerakan kamera yang dinamis hanya bisa didapat di *Storyboard Pro 22*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam mengerjakan film animasi pendek “Falling Forwards”, penulis menemukan beberapa kendala, yaitu:

1. Naskah yang terlalu panjang

Naskah awal yang dibuat adalah 14 halaman, tanpa dialog. “Falling Forwards” tidak akan memiliki dialog, sehingga keseluruhan filmnya harus ditunjukkan secara visual. Naskah yang panjang juga berarti durasi yang panjang.

2. Susah menentukan *angle* yang tepat

Awalnya penulis kesulitan dengan *angle* perspektif yang tepat, terutama *shot-shot* interior. Kedai dan rumah dari tokoh, Vera dan Vito, memiliki banyak barang, sehingga susah untuk digambar dengan *angle* yang berbeda-beda.

3. Kurangnya pengetahuan tentang *Blender*

Untuk dapat membuka *file blocking*, penulis harus membuka program *Blender*. Penulis sudah lama tidak membuka program tersebut dan kesusahan dengan cara kerja kamera di *Blender*.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut solusi yang penulis temukan untuk mengatasi masalah-masalah yang ditemui selama pengerjaan “Falling Forwards”.

1. Mempersingkat naskah

Penulis mengusulkan dan membantu menulis naskah agar naskah dipersingkat dan mengubah beberapa bagian yang terlalu panjang. Pada akhirnya, naskah hanya berisi 8 halaman.

2. Menggunakan *3D blocking*

Rumah dan kedai yang memiliki banyak barang akhirnya dibuatkan *3D model*-nya, sehingga memudahkan dan

mempercepat proses pembuatan *storyboard*.

3. Mempelajari *Blender* lebih dalam

Bertanya kepada teman yang menguasai *Blender* dan melihat tutorial di *YouTube*.

