

BAB III

PELAKSANAAN KLASTER MBKM PROYEK INDEPENDEN

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pengerjaan Proyek Independen tim Nucifera, setiap anggota mempunyai bagian kerjanya masing-masing. Secara internal, proses tersebut berada dibawah pengawasan produser sebagai manajer produksi. Pada *pipeline* produksi, penulis merupakan environment *concept artist* yang bertugas untuk menciptakan konsep visual latar film dalam bentuk desain *set* dan *props*. Concept art dapat didefinisikan sebagai ilustrasi dengan tujuan untuk memberikan gambaran visual untuk keperluan media seperti film, animasi dan game. (Shamsuddin et al., 2013) Selain itu, penulis berperan sebagai 3D Texture Artist dan menciptakan desain karakter.

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

Selama menjalankan MBKM Proyek Independen penulis bersama dengan Nucifera berada dibawah bimbingan dan naungan Dosen Pembimbing Internal serta Supervisor Eksternal. Jabatan Dosen Pembimbing Internal diemban oleh Bapak Christian Adhitya, S.Sn., M. Anim sementara Ibu Eunike Iona Saptanti, S.I Kom., M.I Kom menjabat sebagai Supervisor Eksternal. Dosen Pembimbing Internal bertanggung jawab secara langsung atas proyek yang dilakukan, yakni segala aspek teknis dan non-teknis proses produksi film Falling Forwards. Supervisor eksternal memberikan arahan dalam keperluan administrasi, yang meliputi daily task, pengisian form, dan pengajuan *approval* dari pihak UMN.

Dalam mengerjakan tanggung jawab penulis sebagai *concept artist* dalam tim Nucifera, penulis melakukan asistensi hasil desain konsep *set* dan *props* pada Dosen Pembimbing Internal pada pertemuan mingguan. Seperti anggota tim Nucifera lainnya, penulis mempunyai kewajiban

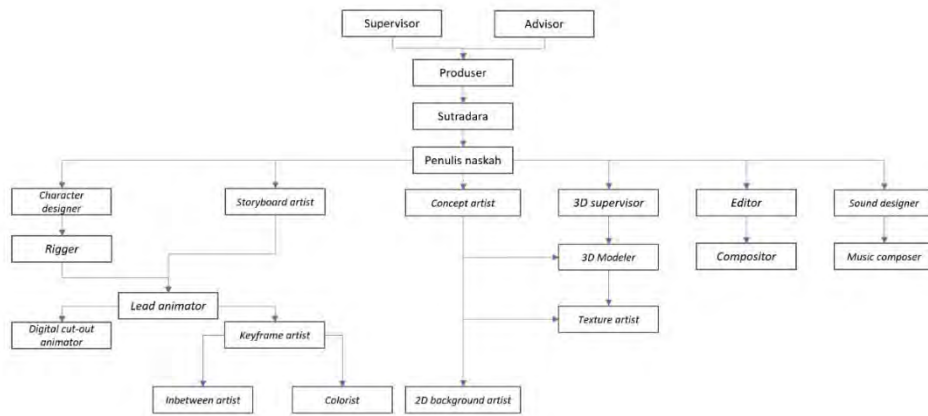
untuk memberikan rincian kegiatan MBKM per hari dalam bentuk *daily task* yang harus di-*input* pada situs Kampus Merdeka UMN. Proses bimbingan dari Dosen Pembimbing Internal dan Supervisor Eksternal dilaksanakan secara daring dan luring.

2) **Koordinasi Atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen**

Penulis bersama tim Nucifera yang berada dibawah bimbingan Dosen Pembimbing Internal dan Supervisor Eksternal wajib memberikan laporan atas perkembangan kegiatan proyek independen. Pada proses menjalankan tugasnya, penulis melaporkan perkembangan hasil kerjanya dalam *output concept art, prop design sheet*, sketsa konsep, *character design sheet* dan 3D Tekstur kepada Dosen Pembimbing Internal yang akan memberikan masukan dan saran. penulis kemudian melakukan revisi berdasarkan *feedback* yang didapatkan.

Pada proses pengerjaan, penulis juga harus melaporkan kegiatan yang dilakukan setiap harinya berupa *daily task*. Laporan tersebut akan disahkan oleh Supervisor Eksternal yang memantau perkembangan kegiatan MBKM. Penulis dan tim Nucifera juga harus mengirimkan berkas atas persetujuan Supervisor Eksternal sebagai ketentuan Proyek Independen, seperti laporan dan proposal MBKM.

Dalam tim Nucifera, penulis melaksanakan tugasnya sebagai *concept artist* bersama dengan Angelica Jienarta. Penulis membagi tugas bersama Angelica untuk mengerjakan *set* dan *props* tertentu. Penulis membuat rancangan konsep berdasarkan visi dan hasil asistensi dengan tim *environment* lainnya. Pengerjaan 3D tekstur dilaksanakan oleh penulis dengan bimbingan dan masukan dari Aurel Faustine dan Patricia Joselyn sebagai 3D Supervisor dan 3D Modeler. Keseluruhan dari peran penulis sebagai *concept artist, 3D texture artist*, dan *character designer* dilakukan sesuai dengan visi dan konsep yang dimiliki oleh Monica Maheswari sebagai sutradara.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Kluster MBKM Proyek Independen

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

3.2 Tugas yang Dilakukan Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

Jenis pekerjaan yang dilakukan penulis sebagai peserta Klaster MBKM Proyek Independen dalam bentuk film pendek animasi berjudul *Falling Forwards* tertera pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

| No. | Minggu | Proyek | Keterangan |
|-----|-----------------|--|---|
| | Pra-Perkuliahan | Perekaman video pitching dan ikutserta ke dalam tim Nucifera | Penulis bergabung ke dalam tim Nucifera dan melakukan perekaman video pitching. |
| 1. | 1 | Mencari referensi dan mencoba menerapkan <i>art style</i> yang sesuai dengan visi sutradara. | Penulis melakukan pencarian referensi untuk konsep <i>environment</i> . |
| 2. | 2 | <i>Draft</i> awal desain karakter Ibu Anik. | Penulis melakukan riset tentang kebudayaan NTT dan mengaplikasikannya pada <i>draft</i> awal sketsa karakter Ibu Anik. |
| 3 | 3 | Sketsa awal set dan props untuk latar kedai Vera dan Vito | Penulis menciptakan sketsa awal untuk desain props tempat cuci piring dan kedai milik Vera dan Vito. |
| 4 | 4 | Konsep kedai Vera dan Vito dan sketsa awal konsep eksterior rumah | Penulis melanjutkan perkembangan konsep kedai Vera dan Vito hingga tahap <i>render</i> . Pada tahap ini penulis menerima masukan dari Dosen Pembimbing. Penulis memulai sketsa awal untuk konsep rumah Vera dan Vito. |
| 5 | 5 | Perkembangan konsep eksterior rumah dan kedai Vera dan | Berdasarkan saran Dosen Pembimbing, penulis akhirnya menggabungkan kedua set menjadi satu objek. |

| | | | |
|----|----|--|---|
| | | Vito | |
| 6 | 6 | Penyelesaian konsep eksterior rumah dan kedai Vera dan Vito yang <i>fully rendered</i> . | Penulis menyelesaikan konsep rumah dan kedai Vera dan Vito dan membuat <i>model sheets</i> . |
| 7 | 7 | Konsep eksterior jalan di depan rumah Vera dan Vito, 3D Texturing props | Penulis menciptakan sketsa konsep eksterior set berupa jalan di depan rumah Vera dan Vito. Penulis juga menyelesaikan 3D texturing pada prop kipas dan peralatan masak. |
| 8 | 8 | Pengerjaan laporan | Penulis mengerjakan laporan klaster MBKM Proyek Independen. |
| 9 | 9 | Mengerjakan konsep kedai | Penulis mengerjakan <i>propsheet</i> konsep kedai seperti solar panel, cendana, dan gantungan kerang. |
| 10 | 10 | Membuat konsep Meisa. | Penulis melakukan riset dan mencari referensi <i>layout</i> rumah-rumah yang ada di kampung nelayan NTT. |
| 11 | 11 | Membuat konsep Meisa | Penulis merancang desain loket, klinik mutan, dan konsep perumahan (rumah A, B, C, dan D). |
| | | | |
| | | | |
| 12 | 12 | Desain karakter Tabib | Penulis merancang desain karakter Tabib dan mengerjakan <i>turnaround character sheet</i> . |

| | | | |
|----|----|----------------------------|--|
| 13 | 13 | 3D Tekstur kamar Vera Vito | Penulis menyelesaikan 3D tekstur <i>props</i> dalam kamar Vera dan Vito. |
| 14 | 14 | 3D Tekstur rumah C | Penulis menyelesaikan 3D tekstur untuk rumah C Meisa. |

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

Dalam pembuatan proyek film pendek animasi *Falling Forwards* untuk klaster MBKM Proyek Independen, penulis berperan sebagai *concept artist*, *3D texture artist*, dan *character designer*.



3.3.1 Proses Pelaksanaan

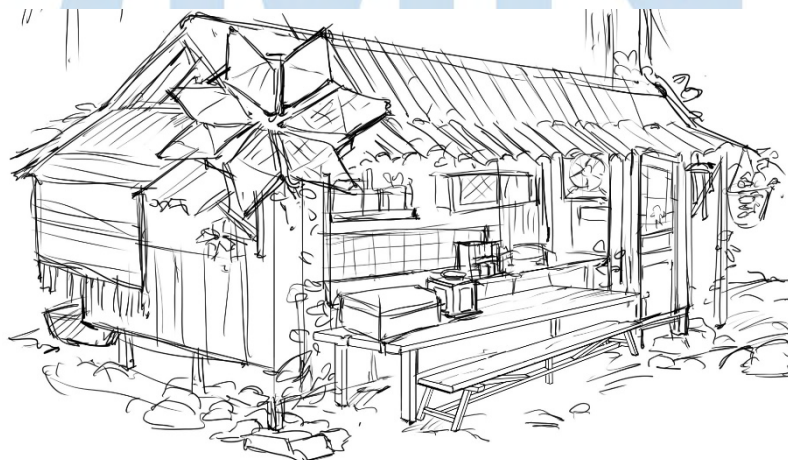
3.3.1.1 Brainstorming, Riset, dan Pencarian Referensi

Sebelum mulai melakukan proses riset, penulis bersama tim Nucifera melakukan *brainstorming* terlebih dahulu. Pada tahap ini, penulis mulai melakukan observasi terhadap film-film yang mempunyai tema maupun *genre* yang serupa dengan visi dan misi kelompok atas hasil akhir *Falling Forwards*. Film-film yang menjadi referensi utama dalam penentuan *mood* untuk environment dari *Falling Forwards* antara lain meliputi: *Batik Girl* (dir. Irwan Junaidy, 2019), *Dear Alice* (dir. Bjørn-Erik Aschim, 2021), dan *Tomorrow's Leaves* (Yoshiyuki Momose, 2021).

Selain referensi gaya visual, penulis melakukan riset terhadap kebudayaan NTT yang bersumber dari artikel jurnal ilmiah. Karena penulis ditugaskan sebagai *concept artist*, riset yang dilakukan oleh penulis terpusat pada rumah tradisional NTT dan motif tradisional NTT.

3.3.1.2 Konsep Awal Kedai Vera dan Vito

Tak hanya hasil riset maupun pencarian referensi, proses perancangan konsep penulis mengacu pada *blocking* yang dibuat oleh anggota tim Nucifera lainnya. Pada awalnya, penulis ditugaskan untuk menciptakan bagian eksterior dari kedai dan rumah kedua karakter utama *Falling Forwards* yakni Vera dan Vito



Gambar 3.2. Sketsa Kedai Vera dan Vito

Pada awalnya, kedai Vera dan Vito dianggap berdiri sendiri dan merupakan sebuah bangunan kecil yang menempel pada struktur rumah yang lebih besar. Setelah mendapat saran dari Dosen Pembimbing, serta berdasarkan hasil eksplorasi lebih lanjut mengenai bentuk rumah tradisional di NTT, akhirnya diputuskan bahwa kedai dan rumah akan digabung menjadi satu. Rumah adat yang menjadi dasar dari desain ini adalah rumah adat Bena.

Rumah adat Bena sendiri merupakan bagian dari budaya NTT yang menjunjung aspek-aspek kekeluargaan dan kepercayaan nenek moyang. Keseluruhan dari bangunannya terbuat dari kayu dan berfungsi sebagai tempat tinggal yang diturunkan dari satu generasi ke generasi lainnya. Proses pembangunannya dilaksanakan secara gotong royong dan menjunjung aspek naturalis, terutama karena bangunannya terbuat dari kayu secara utuh dan tidak menggunakan paku sama sekali (Kadafi,2021).



Gambar 3.3. Development Desain Kedai Vera dan Vito

3.3.1.3 Finalisasi Set dan Props dalam Kedai serta Rumah

Tantangan utama dari proses finalisasi *set* dan *props* untuk eksterior rumah adalah menggabungkan aspek-aspek teknologi ramah lingkungan ke dalam bangunan tradisional yang sebagian besar terbuat dari bahan-bahan alami.

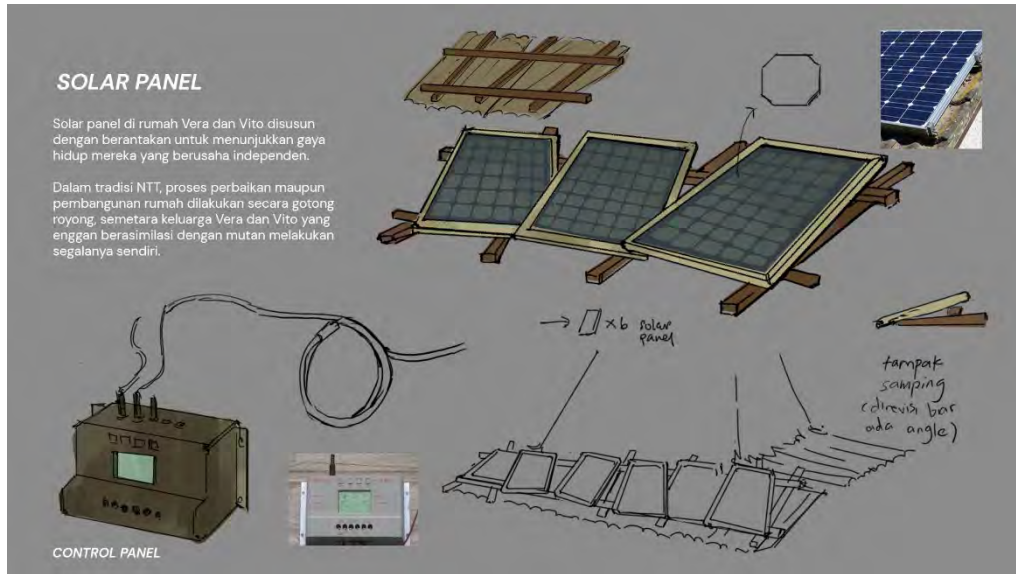


Gambar 3.4. Finalisasi Desain Kedai Vera dan Vito

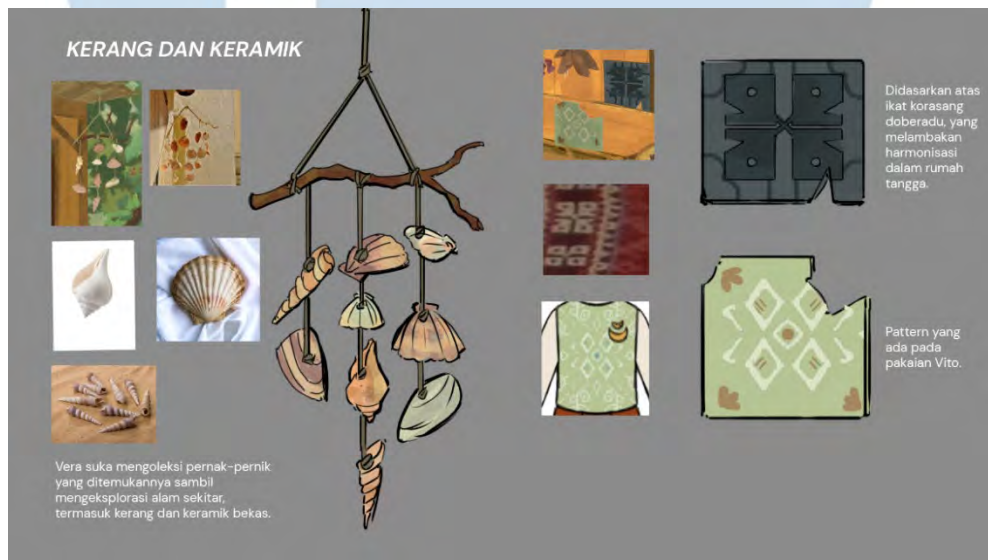


Gambar 3.5 Props Sheet Kedai Vera dan Vito

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6 Props Sheet Solar Panel

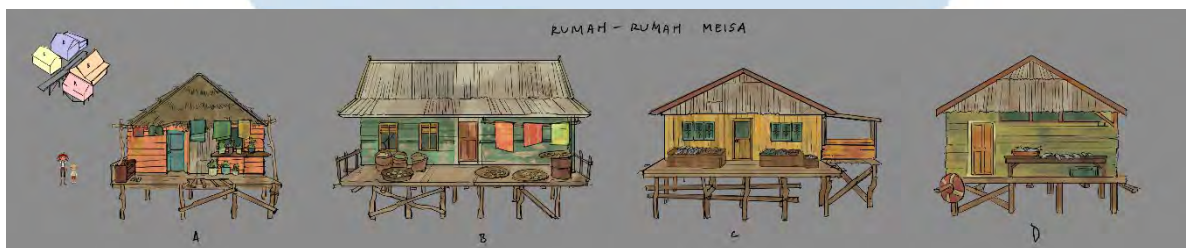


Gambar 3.7 Props Sheet Barang-Barang Kedai

3.3.1.4 Konsep Environment Meisa



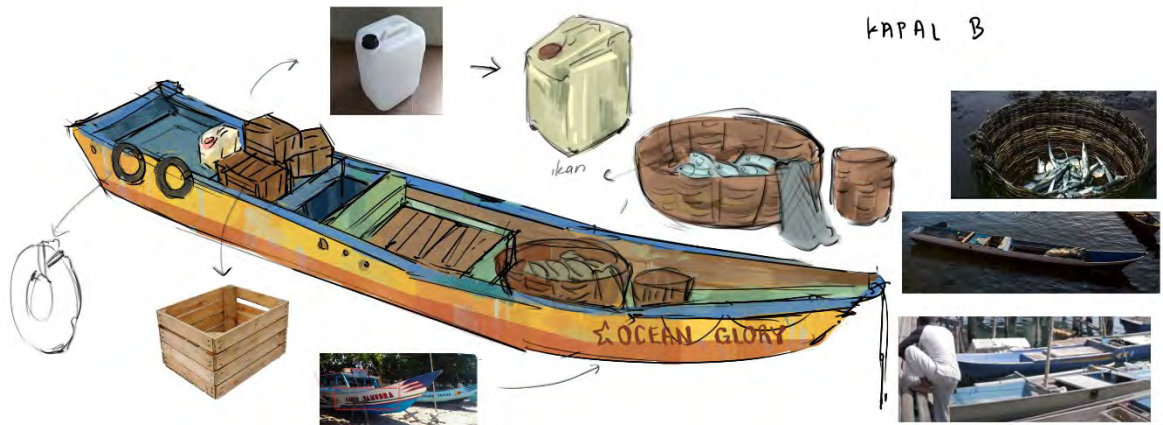
Gambar 3.8 Props Sheet Klinik Meisa



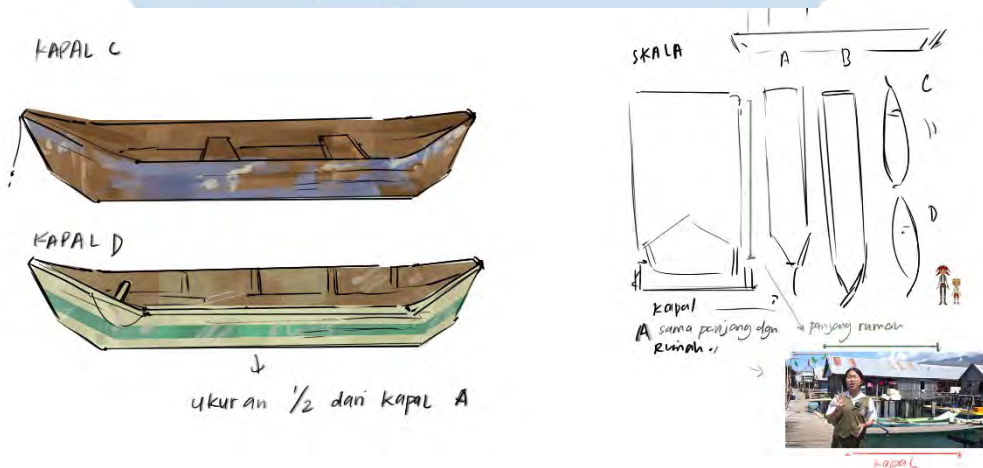
Gambar 3.9 Rumah-Rumah Meisa



Gambar 3.10 Konsep Loket Transportasi

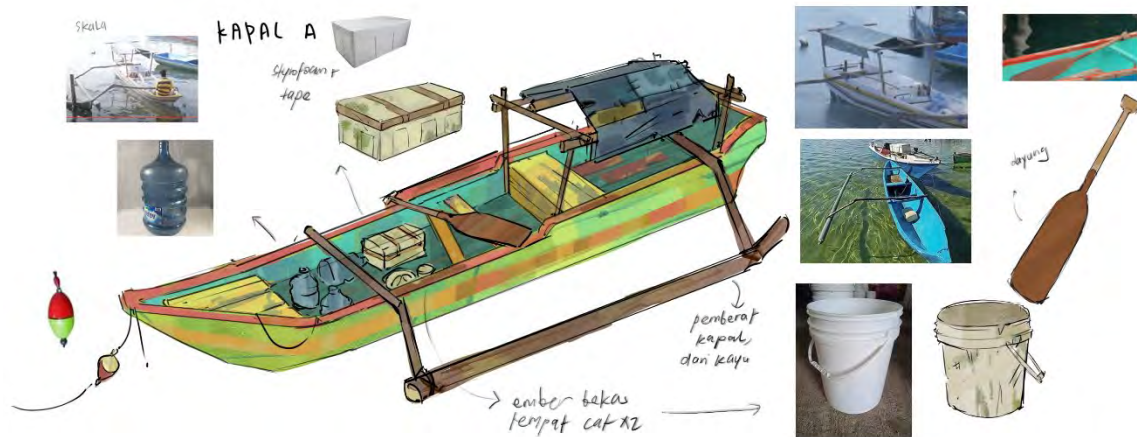


Gambar 3.11 Konsep Kapal B



Gambar 3.12 Konsep Kapal C dan D

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13 Konsep Kapal A

3.3.1 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan penulis dalam proses pembuatan *concept art* untuk Proyek MBKM ini adalah cara menggabungkan estetika yang terkesan berlawanan, yakni subgenre *solarpunk*, kebudayaan NTT yang tradisional, serta keindahan alam. Ketiga aspek tersebut merupakan aspek utama dari cerita dalam film pendek yang hendak penulis dan tim Nucifera buat, tetapi menjadi tantangan tersendiri untuk menciptakan konsep yang berhasil untuk menggambarkan visual tersebut secara utuh.

3.3.2 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala yang ada, penulis melihat permasalahan tersebut dari sudut pandang yang lain. Pada awalnya, penulis terlalu fokus dengan konsep-konsep tersebut sehingga *prop* dan *set* yang ada sebenarnya kurang menggambarkan sifat karakter-karakter yang berinteraksi di dalamnya. Dengan mengubah acuan pada identitas dan karakter dari kedua tokoh utama *Falling Forwards*, penulis akhirnya bisa menciptakan konsep yang lebih personal meskipun bertempat pada latar yang fantasi.