

BAB III

PELAKSANAAN KLASTER MBKM PROYEK INDEPENDEN

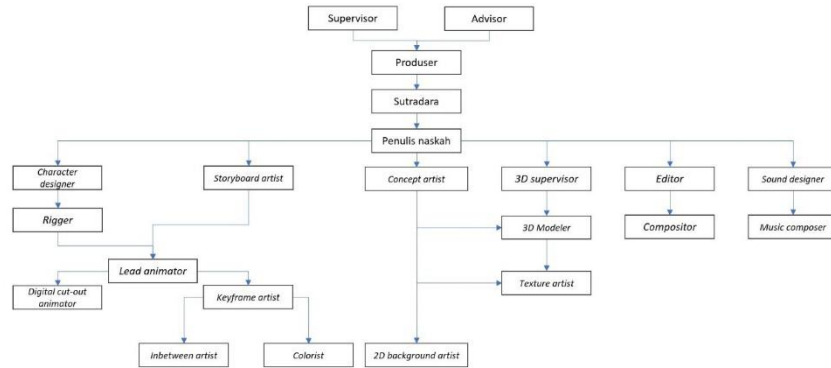
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Posisi penulis dalam tim Nucifera selama klaster MBKM proyek independen berlangsung adalah sebagai *2D rigger*, *scriptwriter*, *side character design*, dan animator. Meskipun memiliki banyak peran, posisi utama penulis adalah sebagai *2D rigger* atau *2D rigging artist*. Tugas utama seorang *rigging artist* adalah *merigging*. *Rigging* adalah sebuah metode pemberian dan perancangan struktur tulang pada subjek atau objek agar lebih mudah ketika proses animasi (Purnomo et al., 2018).

Perangkat yang mendukung dalam proses *rigging* tergantung pada jenis animasi itu sendiri. Pada proses *rigging* karakter film animasi pendek *Falling Forward* yang merupakan animasi 2D, penulis selama pengerjaannya menggunakan perangkat lunak Toon Boom Harmony berdasarkan dengan desain karakter yang sudah dibuat sebelumnya. Untuk animasi 2D *rigging* merupakan aspek penting dalam alur animasi *cut-out*. Sehingga hasil akhir nanti karakter animasi yang sudah di *rigging* dibagikan ke animator dan hanya tinggal digerakan saja seperti layaknya boneka. Selain merancang dan membuat struktur tulang, penulis juga memastikan *rigging* yang sudah dibuat tidak memiliki masalah dan dapat dipakai secara optimal. Taggung jawab lain penulis kepada dosen pembimbing internal dan dosen pembimbing eksternal adalah melaporkan hasil perkembangan proyek selama satu semester.

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

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



Gambar 3. 1 Hierarki dosen pembimbing dan tim Nucifera
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Penulis beserta tim Nucifera mengerjakan proyek independen ini secara mandiri dan memiliki hak untuk melakukan bimbingan serta melaporkan perkembangan proyek yang sedang dikerjakan selama kluster MBKM proyek independen berlangsung. Dalam melakukan bimbingan serta laporan pembimbing tim Nucifera terbagi menjadi dua yaitu, pembimbing eksternal dan juga pembimbing internal. Dosen pembimbing eksternal yaitu Ibu. Eunike Iona Saptanti, S.I.Kom., M.I.Kom membimbing tim Nucifera terkait dalam pembuatan laporan serta berbagai hal yang berhubungan dengan aspek administratif. Dosen pembimbing internal yaitu Bpk. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. membimbing tim Nucifera dalam aspek kreatif dan juga aspek yang bersifat teknis.

Setiap anggota tim Nucifera memiliki posisi dan tanggung jawab masing-masing. Produser berperan dalam mengatur jadwal bimbingan, mengurus administratif, mengawasi jalan produksi sesuai dengan *timeline* hingga ke tahap pasca-produksi. Sutradara berperan dalam mengurus hal yang terkait dengan aspek kreatif dan mengawasi jalannya produksi agar sejalan dengan visi yang ingin dicapai. Penulis

naskah berperan dalam menulis naskah berdasarkan konsep dan sinopsis. *Character designer* berperan dalam membuat desain karakter untuk film animasi. *Storyboard artist* berperan dalam menerjemahkan naskah ke dalam bentuk visual. *3D Modeler* berperan untuk menciptakan objek dalam bentuk tiga dimensi. *Rigging artist* berperan untuk membuat struktur tulang pada karakter. Animator berperan dalam menganimasikan objek atau karakter. *Sound Designer* berperan dalam menciptakan elemen audio dalam film animasi. *Colorist* berperan dalam pemberian warna. Editor berperan dalam menyunting dan mengatur elemen audio dan visual dalam produksi.

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

Selama pengerjaan proyek independen, tim Nucifera memberlakukan sistem kerja secara luring dan daring. Tim Nucifera melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing eksternal terkait dengan administratif seperti *daily task*, laporan dan lainnya. Terkait dengan aspek kreatif dan teknis tim Nucifera melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing internal. Setelah bimbingan selesai dilakukan tim Nucifera akan mengeksekusi masukan yang sudah diberikan oleh dosen pembimbing agar dapat diperbaiki. Tim Nucifera akan mengerjakan proyek independen dan berprogres selama satu minggu dan akan melakukan asistensi bimbingan di minggu berikutnya. Hasil akhir dari proyek independen ini akan berupa film animasi pendek dan juga laporan pengerjaan.

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

3.2 Tugas yang Dilakukan Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

Berikut adalah tabel berisi kegiatan yang dilakukan oleh penulis selama proses pelaksanaan klaster MBKM Proyek Independen.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Pra-perkuliahan	Pembentukan kelompok proyek Independen, penyusunan proposal, pengumpulan <i>pitchdeck</i> dan video <i>pitching</i> .	Kelompok beranggotakan tujuh orang dibentuk. Membuat <i>slides pitchdeck</i> dan merekam video <i>pitching</i> . Kemudian mendaftar sebagai peserta MBKM proyek independen, penulis beserta tim menunggu pengumuman hasil seleksi.
		Tahap <i>development</i> Konsep cerita	Penulis membantu menuangkan berbagai ide untuk pengembangan cerita. Merevisi beberapa bagian dari cerita sebelumnya. Memikirkan kemungkinan cerita ketika diadaptasi menjadi animasi.
2	1 - 7	Tahap praproduksi. Penulisan naskah, <i>side character design</i> , dan <i>rigging</i> karakter.	Penulis menulis naskah berdasarkan konsep cerita dan juga sinopsis. Penulis mulai untuk <i>rigging</i> karakter Vito dan karakter Anick.
3	7-14	Tahap produksi. Animasi	Penulis menganimasikan karakter dengan menggunakan dua teknik yang berbeda, <i>frame by fame</i> dan <i>cut-out</i> .
4	14-...	Sidang klaster MBKM Proyek Independen dan distribusi film.	Presentasi akhir dan mendistribusikan karya ke festival.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Falling Forwards merupakan judul film animasi pendek yang dibuat penulis dan tim Nucifera selama klaster MBKM Proyek Independen. Penulis memiliki tugas utama sebagai 2D *rigging artist*. Namun, disamping itu penulis juga mengerjakan tugas lain yang berbeda disetiap tahapannya. Dalam proses visualisasi, kreatif dan teknis penulis dan tim di bimbing oleh Bpk. Christian Aditya sebagai pembimbing internal. Bimbingan dilakukan selama satu minggu sekali yang diadakan secara daring atau luring tergantung dengan keadaan. Tapi tidak menutup kemungkinan bimbingan dilakukan lebih dari satu kali seminggu, dengan penulis dan tim melakukan bimbingan melalui aplikasi *Whatsapp* jika dibutuhkan. Penulis sebagai 2D *rigger* melakukan proses pemberian tulang pada karakter sesuai visi sutradara, diberikan kepada animasi untuk memudahkan dalam pembuatan animasi dan mempercepat produksi.



3.3.1.1 Tahap *Development*

Penulis pada tahap *development* mengemukakan berbagai pertanyaan dan ide terkait dalam mengembangkan konsep cerita. Penulis dan tim membuat *pitchdeck* dan merekam video *pitching* sebagai persyaratan pendaftaran klaster MBKM Proyek Independen. Penulis mencari berbagai referensi animasi yang dapat mendukung naskah dari segi penceritaan.



Gambar 3. 2 Merekam video *pitching*

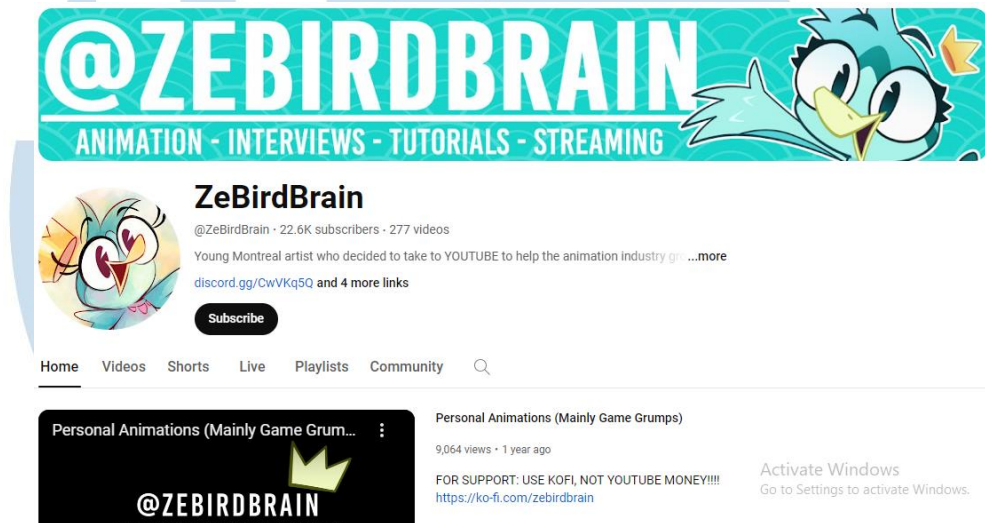
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3.1.2 Tahap *Praproduksi*

Pada tahap produksi penulis mulai menulis naskah dengan menggunakan perangkat lunak KIT scenarist. Berdasarkan dengan konsep cerita dan sinopsis, penulis menerjemahkannya kedalam bentuk naskah film. Naskah film tidak ditulis oleh saya sendiri sebagai penulis. Namun, ditulis oleh dua orang. Penulis juga saling berinteraksi bersama dengan sutradara dalam menulis naskah. Beberapa hal dalam konsep dan sinopsis mengalami perubahan dan pengurangan ketika diadaptasikan kedalam bentuk naskah.

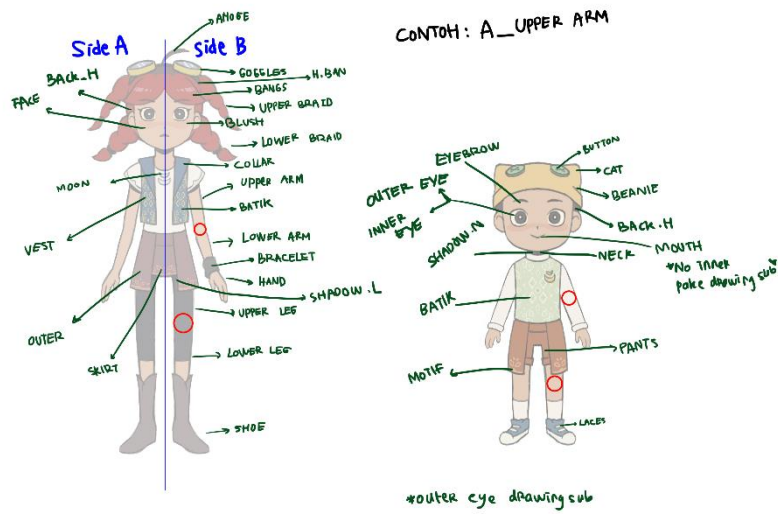
Pada tahap pra-produksi, selain mengerjakan naskah, penulis mengerjakan tugas utama sebagai *rigging artist* dengan memberikan struktur tulang pada karakter. Perangkat lunak yang digunakan adalah Toon Boom Harmony. Penulis dalam pengerjaan proses *rigging* diawali

dengan mencari beberapa referensi *rigging* dari berbagai animator yang sebelumnya memiliki karakter yang sudah di *rigging* dan juga penulis menggunakan video tutorial dalam membantu proses pengerjaan apabila terdapat kesulitan.



Gambar 3.3 Kanal Video Tutorial
(Sumber: YouTube ZeBirdBrain)

Rigging artist dalam tim Nucifera terdiri dari dua orang dan saling membagi tugas. Penulis membuat struktur tulang untuk karakter utama bernama Vito dan juga karakter mutan burung bernama Anick. Setiap karakter memiliki kebutuhan *rigging* yang berbeda antara satu dengan yang lain. Hal ini dikarenakan struktur proporsi tubuh, properti yang digunakan dari setiap desain karakter juga memiliki perbedaan. Proses *rigging* dimulai setelah menerima desain karakter yang sudah dibuat oleh *character designer* dengan mengikuti panduan berdasarkan *rigging guide*.



Gambar 3.4 Rigging Guide

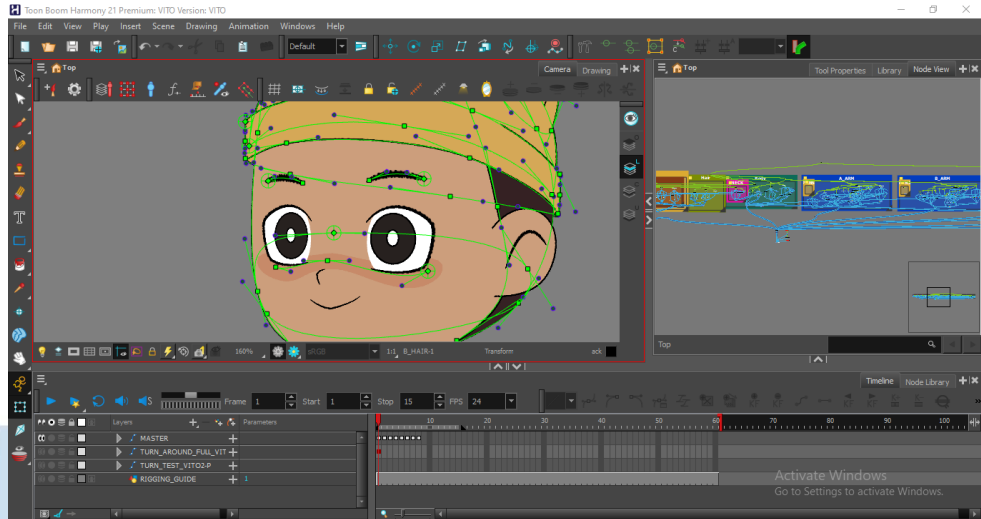
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis melanjutkan proses *rigging* dengan menggambar bagian-bagian tubuh karakter secara terpisah pada *drawing layer* dengan menggunakan jenis dan ukuran *brush* yang sudah ditentukan. Warna pada desain karakter diambil dan disimpan pada *palettes* untuk mewarnai objek yang sudah digambar. Penulis menggunakan dua jenis teknik *rigging*, seperti untuk bagian persendian akan menggunakan *peg* dan untuk setiap bagian dari objek tubuh menggunakan *deformer*. *Rigging* karakter dibuat dari delapan sisi hingga bisa berputar 360°.



Gambar 3.5 Desain karakter Vito oleh Monica Maheswari

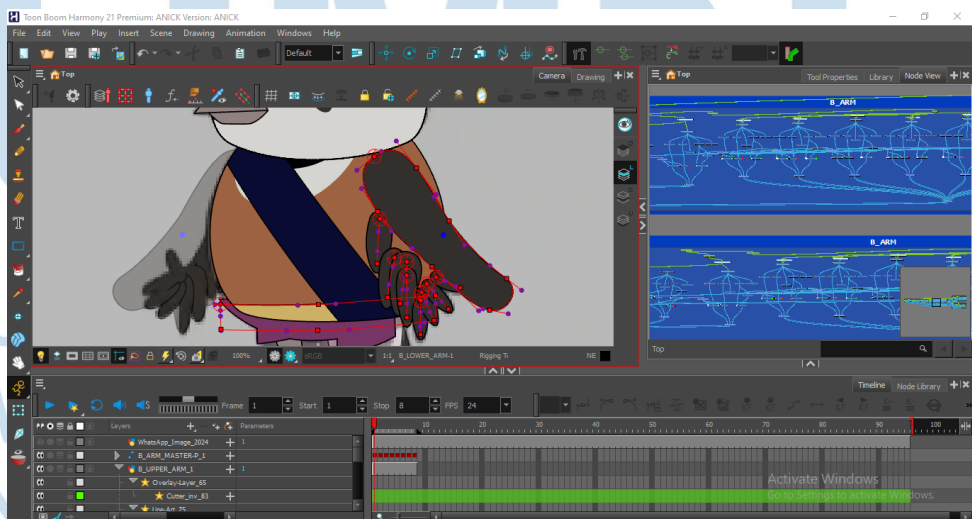
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 6 Proses *rigging* karakter Vito
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

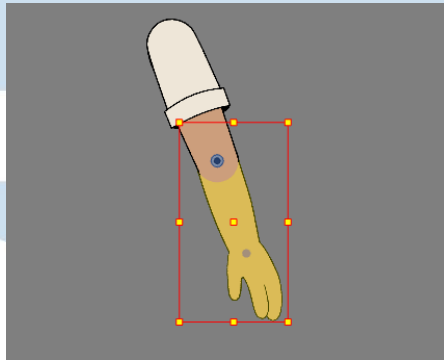


Gambar 3. 7 Proses *rigging* karakter Anick
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

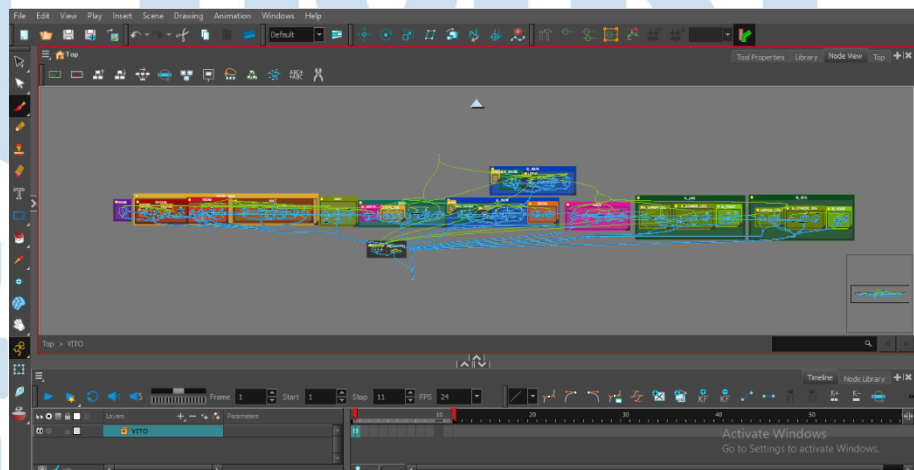


Gambar 3. 8 Proses *rigging* karakter Anick
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

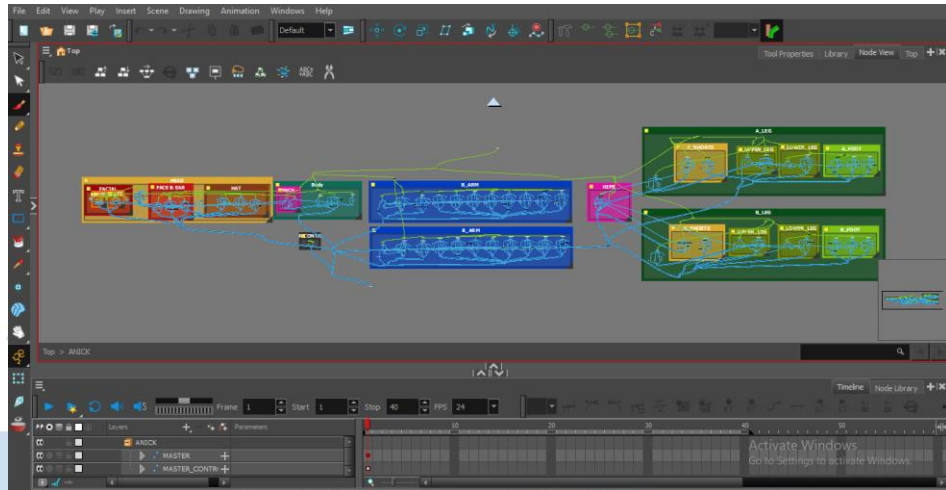
Setelah objek selesai digambar maka akan dilakukan proses *parenting*. Dengan menghubungkan setiap bagian tubuh sesuai dengan anatominya. Setiap anggota tubuh yang sudah terhubung akan membentuk sebuah hierarki. Hierarki ini memungkinkan untuk mengatur bagian dari *rig* mana yang mengatur anggota tubuh lainnya. Contohnya, dalam satu hierarki tangan terbagi menjadi pergelangan tangan dihubungkan dengan lengan bawah, dan lengan bawah dihubungkan dengan lengan atas. Hal ini akan menyebabkan jika lengan atas digerakan maka lengan bawah dan pergelangan tangan akan mengikutinya. Terdapat beberapa cara untuk membuat hierarki, pertama bisa menggunakan *timeline* dan kedua bisa menggunakan *node view*.



Gambar 3. 9 Hierarki Tangan Vito
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

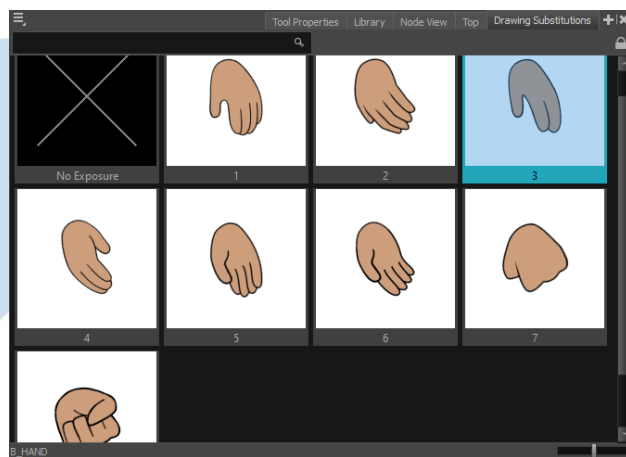


Gambar 3. 10 Keseluruhan hierarki *Node View* Karakter Vito
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 11 Keseluruhan hierarki *Node View* Karakter Anick
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

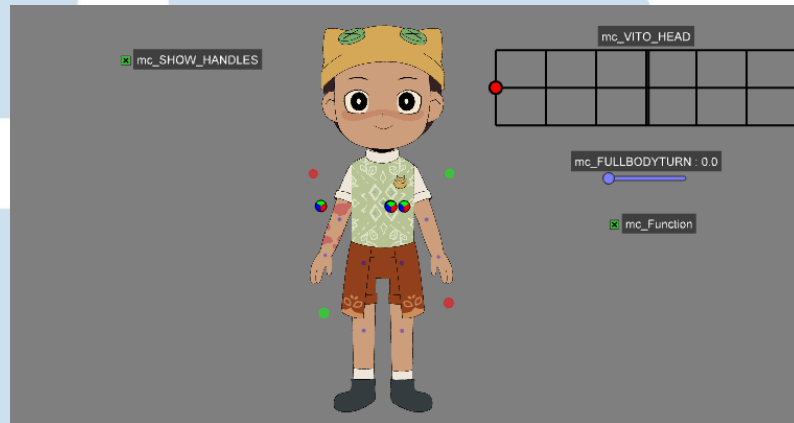
Untuk membuat *rigging* dengan fitur yang lengkap dan mempermudah animator. Setiap karakter di tambahkan *drawing substitution*. Setiap objek yang digambar akan tersimpan dalam *library*. Sehingga jika dibutuhkan suatu pose, maka tidak perlu untuk menggambar nya lagi dan hanya tinggal menggunakan pose yang sudah tersedia pada *library*. Namun, terkadang animator perlu untuk menggambar lagi jika terdapat pose yang belum tersedia untuk kebutuhan yang sesuai dengan *shot*.



Gambar 3. 12 Drawing Substitution Tangan Vito
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada karakter penulis juga menambahkan *master controller* untuk mempercepat produksi. *Master controller* adalah sebuah fitur yang

memungkinkan untuk memasang pengendali yang dapat mengatur tampilan kamera dari karakter. Dengan mengendalikan *widget* pada layar, karakter akan dapat berputar 360°, melihat keberbagai arah, menukar ekspresi wajahnya dan lain sebagainya. *Master controller* terbagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan kebutuhan. Namun, yang penulis gunakan hanya tiga jenis, *grid wizard*, *slider wizard*, dan *function wizard*.



Gambar 3. 13 Master Controller Vito

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 14 Master Controller Anick

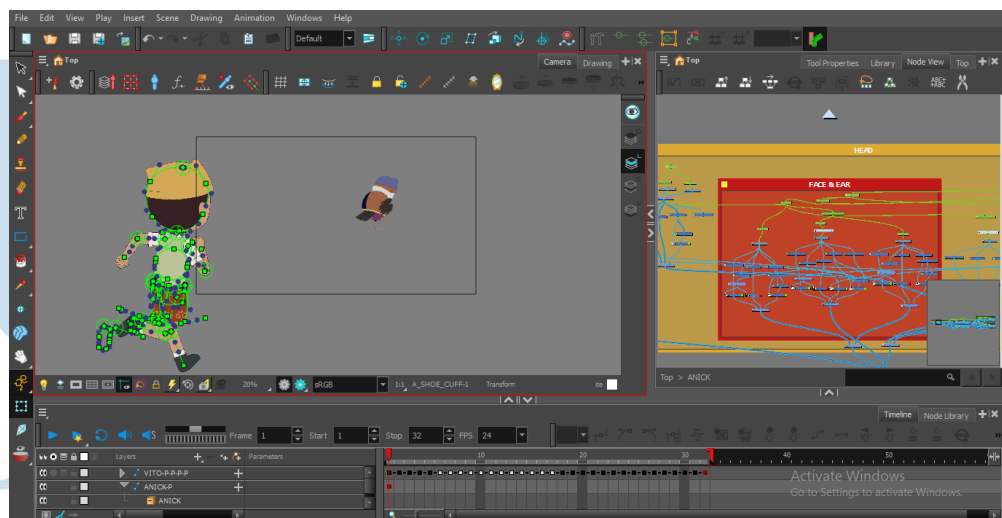
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses terakhir adalah membuat semuanya menjadi satu dengan *group*. Ini akan memudahkan animator saat akan memasukkan dua karakter berbeda atau lebih kedalam satu scene yang sama pada *file* Toon Boom Harmony. Penulis pada tahap pra-produksi juga mengerjakan

desain karakter sampingan yang sebelumnya sudah di desain dan penulis mengerjakan revisi.

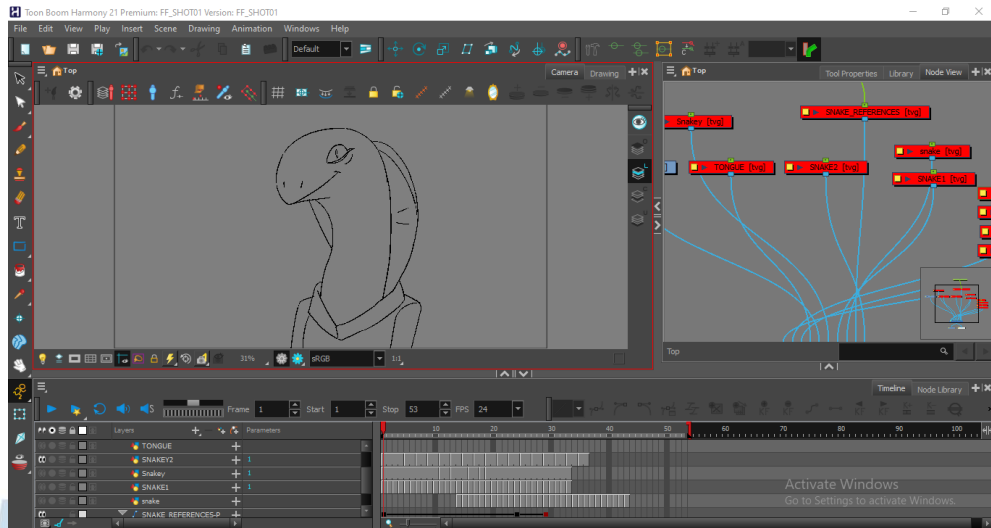
3.3.1.3 Tahap Produksi

Penulis pada tahap produksi mulai untuk menganimasikan karakter. Karena selain menjadi *rigging artist* penulis juga menjadi animator. Animasi dikerjakan oleh tiga orang internal dan juga beberapa orang dari eksternal. *Shot* untuk animasi dipilih sendiri oleh animator berdasarkan daftar yang ada pada *control sheet*. Teknik yang digunakan untuk animasi dibagi menjadi dua jenis. Tokoh utama yang ering muncul dalam film akan menggunakan teknik *cut-out*. Teknik yang kedua adalah *frame by frame* yang digunakan untuk karakter sampingan dan juga untuk *shot* atau *scene* yang sulit dan memiliki sudut pengambilan kamera yang ekstrem. Alur pengerjaan Animasi *frame by frame* sudah dapat dikerjakan setelah menerima desain karakter dan *storyboard*, sedangkan untuk animasi *cut-out* memulai pengerjaan setelah menerima *storyboard* dan *rigging* karakter. Namun, pengerjaan animasi dengan teknik *cut-out* akan lebih cepat terselesaikan dikarenakan hanya tinggal menggerakkan karakternya saja tanpa perlu menggambar lagi.



Gambar 3. 15 Proses Animasi *cut-out*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 16 Proses Animasi *frame by frame*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama proses produksi film animasi pendek *Falling Forwards* tentu memiliki kendala terlepas apakah kendala tersebut berasal dari internal atau eksternal. Berikut adalah beberapa kendala yang ditemukan selama produksi:

1. File *Force Close* ketika sedang mengerjakan animasi dengan file yang terlalu banyak objek sehingga dapat menyebabkan *lag* dan rentan untuk terjadi hal tersebut. Hal ini tentu akan membuat *file* animasi yang sudah dikerjakan menjadi tidak tersimpan, sehingga memperlambat produksi.
2. Kesalahan penempatan layer saat menggambar objek. Dalam satu *layer drawing*, terbagi menjadi empat *layer* berbeda didalamnya. Untuk *outline* digambar pada *layer line art*, dan untuk warna pada *layer colour art*. Namun, terkadang lupa dan digambar dalam satu *layer* sehingga sulit jika ada di revisi.
3. Objek bermasalah atau galat ketika dilakukan revisi pada *Master Controller*. Pada pertengahan produksi terdapat kekurangan dan penambahan objek pada *Rigging* karakter yang sudah selesai. Sehingga menyebabkan susunan tulang dari karakter tersebut harus berubah dan *master controller* yang sudah terpasang pada karakter juga harus dibuat ulang. Revisi berhasil dilakukan, namun terjadi kerusakan pada beberapa komponen.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan dari kendala yang ditemukan, terdapat beberapa solusi.

Berikut adalah solusi atas kendala yang ditemukan.

1. Mengaktifkan fitur *save scene automatically* pada menu *preferences*, agar pengerjaan yang dilakukan tersimpan otomatis dan tidak perlu khawatir apabila terjadi *force close*.
2. Melakukan cek pada *tools* dan *layer* sebelum menggambar objek. Selalu ingat untuk mematikan *tools* “*Apply to Line and Colour Art*” agar warna dan garis tidak tergabung dalam satu layer dan melakukan cek lokasi objek pada *sub-layer*.
3. Membuat ulang *keyframe* karakter 360° dari proses awal hingga akhir. Hal ini tentu memakan banyak waktu, akan tetapi kemungkinan untuk terjadi galat sangat kecil. Cara yang kedua tetap menggunakan *rigging* yang galat. Namun, saat animator sedang mengerjakan animasi, animator harus mengunci *keyframe* yang benar untuk nantinya disalin pada *keyframe* yang galat.

