

BAB III

PELAKSANAAN PROYEK

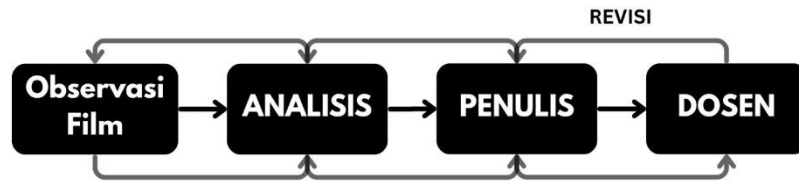
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam rumah produksi Mazi Production, penulis bekerja sama dengan enam anggota lain. Dalam produksi ini, Mazi Production juga mencakup berbagai *jobdesk* didalamnya, dan *jobdesk* dari penulis sendiri adalah sebagai *Compositor* dan *Editor*. Namun pada laporan ini, penulis hanya berfokus dalam membahas *jobdesk* sebagai *compositor*. Sebagai *compositor*, penulis bertanggung jawab untuk mengemas hasil akhir dari animasi ini dengan menggabungkan seluruh aset untuk dijadikan sebagai satu kesatuan *scene*. Maka dari itu penulis baru bisa mulai mengerjakan tanggung jawabnya ketika aset-aset animasi *shot* sudah selesai.

1) Kedudukan Antara Dosen Pembimbing Tulisan dan Lapangan dengan Kelompok Kluster MBKM Proyek Independen

Proses pembuatan animasi pendek 7,6 SR (2025) untuk kelompok Mazi Production didampingi oleh Bapak Fachrul Fadly yang bertanggung jawab sebagai *advisor* dan Bapak Bima Wicaksana Krisbyant yang bertanggung jawab sebagai *supervisor*. Dalam pengerjaan proyek ini, Pak Fachrul mempunyai tanggung jawab untuk mengawasi progres pengerjaan kelompok Mazi Production secara teknis dan akademis. Selama pengerjaan ini, Pak Fachrul selalu memberikan arahan untuk Mazi Production dari proses pembuatan judul penulisan, topik apa yang perlu difokuskan dalam penulisan ini, serta mengawasi progres pembuatan animasi dari awal tahap *pre-production*, *production*, dan *post-production*.

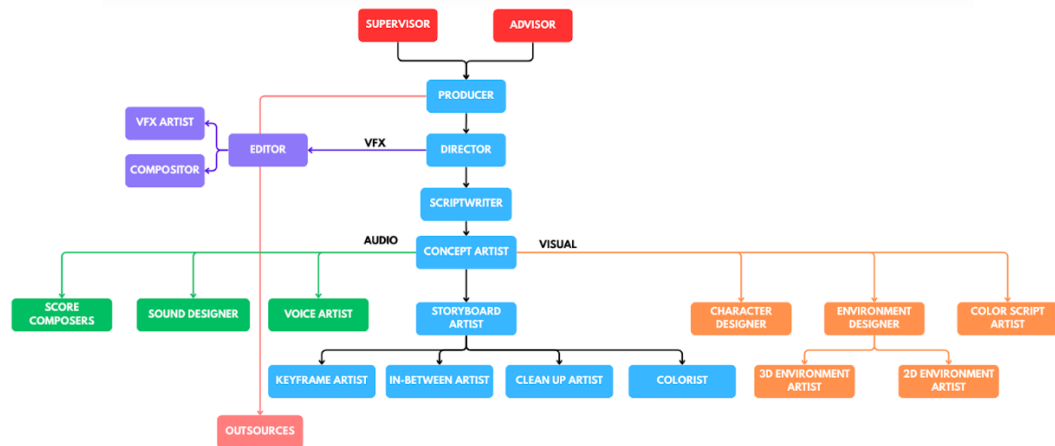
2) Koordinasi atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen



Gambar 3.1 Alur Kerja Pembuatan Laporan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis menggunakan FFI (Festival Film Indonesia) sebagai acuan dasar dalam pengerjaan laporan ini. Mazi Production telah sepakat untuk menjadikan FFI sebagai target festival film untuk Proyek Independen yang sedang dikerjakan penulis. Seperti yang sudah tertera pada gambar 3.1.1, penulis perlu menganalisis data yang berkaitan dengan FFI untuk mengerjakan laporan ini. Data-data yang perlu dianalisis adalah tentang prosedur festival film tersebut, ketentuan distribusi, dan mencari tahu soal film-film yang telah memenangkan Piala Citra FFI di tahun-tahun lalu. Kemudian hasil temuan penulis diasistensikan kepada dosen soal kredibilitas dari temuan-temuan tersebut.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam produksi ini, Mazi Production memiliki struktur bagan koordinasi untuk memastikan alur koordinasi tiap anggota berjalan dengan lancar dan jelas. Pada gambar 3.1.2, *Supervisor* dan *Advisor* menjadi

pembimbing penulis selama pengerjaan Proyek Independen ini. Kemudian diikuti dengan posisi Produser yang mengatur seluruh *managerial* kelompok dan perantara kelompok dengan dosen pembimbing. Setelah kedudukan Produser, ada kedudukan Director dibawahnya yang bertanggung jawab soal jalannya cerita dan pengembangan visual 7,6 SR (2025). Kemudian dari *director* mengarahkan idenya kepada *scriptwriter*, *editor*, dan *concept artist*. Setelah konsep telah ditentukan, pembagian kerja dibagi menjadi 2 kategori yaitu audio dan visual. Kategori visual kemudian dibagi menjadi 3 *jobdesk* lagi yaitu *character designer*, *environment designer*, dan *color script artist*. Kemudian dari divisi audio juga dibagi menjadi 3 *jobdesk* yang mempunyai tugasnya masing-masing juga yaitu *voice artist*, *sound designer*, dan *score composer*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja

Dibawah ini terlampir sebuah tabel yang berisikan soal uraian pelaksanaan penulis selama menjadi *compositor* dalam produksi animasi 7,6 SR (2025).

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Selama MBKM Proyek Independen

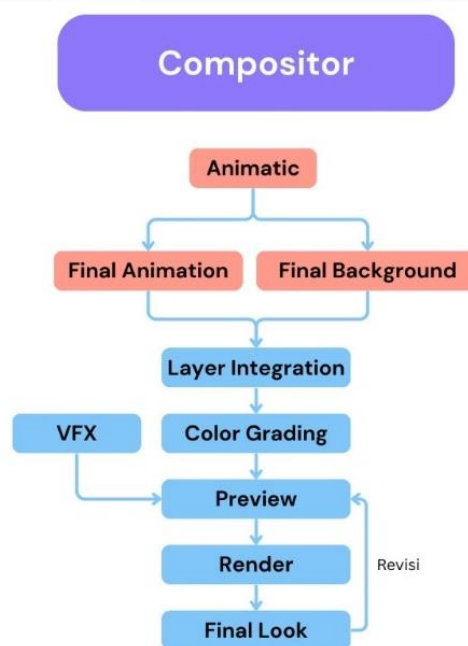
No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	03-02-2025	Melakukan proses <i>editing ripomatic</i> .	Penulis sudah mulai untuk mencari referensi <i>shot</i> yang akan digunakan sebagai referensi untuk <i>animatic</i> nanti.
2	09-02-2025	Pengerjaan test <i>compositing final looks</i> .	Penulis mulai mencoba untuk <i>compositing shot final look</i> untuk membantu <i>director</i> mengambil keputusan selanjutnya.
3	20-02-2025	Mulai pengerjaan <i>animatic draft 2.3</i> .	Penulis melakukan penyesuaian <i>timing</i> setiap <i>shot</i> dan menyesuaikan <i>pacing</i> .
4	25-02-2025	Pengerjaan <i>compositing</i> untuk <i>sequence Motion Graphic</i> dalam <i>scene 2</i> .	Penulis sudah memulai produksi <i>compositing</i> untuk <i>sequence Motion Graphic scene 2</i> yaitu buku cerita nana.
5	13-03-2025	Melakukan eksperimen <i>compositing</i> untuk <i>scene 6</i> .	Melakukan <i>test compositing</i> untuk membantu <i>director</i>

			dalam pemilihan keputusan cerita.
6	05-04-2025	Mengerjakan <i>compositing scene 6</i> .	Penulis mengerjakan <i>compositing</i> untuk <i>scene 6 shot 1</i> yaitu <i>shot</i> jam dinding.
7	16-04-2025	Melakukan <i>test camera tracking</i> .	Penulis melakukan <i>test camera tracking</i> karena kedua aset dari animasi dan <i>background</i> memiliki dimensi yang berbeda, yaitu 2D dan 3D.
8	30-04-2025	Mengerjakan <i>compositing scene 6 shot 6</i> .	Pada <i>shot</i> ini, penulis membuat aset jam dinding 2D menjadi 3D menggunakan <i>script</i> eksternal <i>After Effects</i> yang bernama <i>3D Extruder</i> . Tujuan penulis mengubah aset 2D menjadi 3D adalah karena ingin menunjukkan kedalaman dari volume jam dinding tersebut ketika terkena gempa.
9	04-05-2025	Mengerjakan <i>compositing</i> untuk <i>scene 10 shot 1</i> .	Pada <i>scene</i> ini penulis menemukan banyak sekali kesulitan yang harus penulis hadapi maka dari itu perlu banyak waktu untuk mengerjakan <i>scene 10 shot 1</i> ini. Penulis harus menambahkan shadow yang realistic karena <i>shot</i> ini Mayra terpapar dengan sinar matahari yang sangat kuat. kemudian penulis juga harus membuat semua <i>environment</i> bergerak, seperti rerumputan dan pepohonan.
10	13-05-2025	Mengerjakan <i>compositing</i> untuk <i>scene 6 shot 18</i> .	Penulis mengerjakan <i>scene 6 shot 18</i> yaitu <i>shot</i> dimana Mayra sedang ingin lari keluar pintu dan ibu mengejar Mayra untuk menolongnya. Pada <i>shot</i> ini, penulis harus menggunakan <i>3D Tracking</i> untuk mencocokkan pergerakan karakter dengan kamera.
11	20-05-2025	Mengerjakan <i>compositing</i> untuk <i>scene 9 shot 16</i> .	mengerjakan <i>compositing</i> untuk <i>scene 9 shot 6</i> yaitu <i>shot</i> yang menunjukkan <i>shot close up</i> kepala Mayra yang

			sedang berlari setelah bencana gempa.
12	23-05-2025	Mengerjakan <i>compositing</i> untuk <i>scene 4 shot 4</i> dan <i>scene 4 shot 4</i> .	Kedua <i>shot</i> ini adalah <i>shot</i> montase yang menunjukkan kebersamaan Mayra dengan ibunya yang sedang bermain busa di dapur. kedua <i>shot</i> ini berada di latar waktu dan tempat yang sama jadi penulis harus bisa <i>maintain continuity</i> diantara kedua <i>shot</i> ini.
13	29-05-2025	Mengerjakan <i>compositing</i> untuk <i>scene 3 shot 16</i> , <i>scene 3 shot 14</i> , <i>scene 3 shot 17</i> , dan <i>scene 3 shot 4</i> .	Hari ini penulis hanya berfokus untuk mengerjakan <i>shot</i> dari <i>scene 3</i> secara sekaligus dengan tujuan untuk mempertahankan <i>continuity</i> antar <i>shot</i> dari <i>scene 3</i> .

(Sumber olahan penulis, 2025)

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja



Gambar 3.3 Bagan Alur Kerja *Compositor* Mazi Production

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sebagai *compositor* yang bekerja dibagian akhir, tanggung jawab penulis baru bisa mulai dikerjakan ketika semua aset dari *animator* sudah selesai. Selain menunggu aset dari *animator*, penulis juga harus menunggu aset dari *background artist*.

Setelah semua aset sudah selesai dan terkumpul, penulis baru bisa memulai proses *compositing*. Dalam *compositing*, terdapat beberapa bagian lain yang perlu diperhatikan oleh penulis, yaitu *layer integration* dan *color grading*. Pengertian *compositing* adalah sebuah proses penggabungan gambar dari berbagai sumber yang berbeda. Menghasilkan sebuah hasil yang menyatu tanpa menunjukkan bahwa gambar-gambar tersebut berasal dari sumber yang berbeda adalah sebuah tantangan terbesar dalam proses *compositing* (Brinkmann, 2008).

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis selalu memulai proses *digital compositing* dengan melihat *animatic* dan *shot concept* yang sudah disiapkan oleh *director*. Penulis juga akan berdiskusi dengan *director* atau bahkan mengerjakan bersama dengan *director* secara langsung dengan tujuan memudahkan penulis untuk mendapatkan hasil yang diinginkan oleh *director*. Setelah penulis melakukan diskusi dengan *director*, *director* akan menyiapkan beberapa referensi dan membuat penulis akan langsung memulai tanggung jawabnya dan akan berusaha untuk mencari menyamakan hasil *digital compositing* dengan konsep yang sudah disediakan oleh *director*.

a. Proyek 1

Pada proyek 1, penulis akan membahas gambar *scene 1 shot 1*. *Director* memberikan refensi *shot* dari animasi *Look Back*. Bisa dilihat pada gambar 3.4 terdapat seorang karakter sedang menggambar di dalam kamarnya. Didalam kamar terdapat cahaya natural yang masuk dari luar jendela, menerangi karakter dan barang-barang. Selain cahaya yang menghasilkan efek *highlight*, terdapat juga bayangan atau *shadow*.



Gambar 3.4 *Shot Look Back*

Sumber: *Look Back Amazon Prime*



Gambar 3.5 Konsep *Shot Director*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.6 *Shot Sebelum Compositing*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.5 adalah sebuah *shot concept* yang sudah diterapkan oleh *director*. Konsep itu kemudian akan diikuti oleh para anggota-anggota lain yang berkontribusi, seperti *background artist*, dan *animator* untuk dikerjakan. Kemudian ketika seluruh aset sudah terkumpul, penulis akhirnya dapat mulai mengerjakan *shot* tersebut.

Sebelum memulai *compositing*, penulis harus merapihkan susunan *layer* dari seluruh aset supaya tidak ada posisi aset yang terbalik.



Gambar 3.7 Hasil *Shot* Setelah *Compositing*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah penulis selesai menyusun urutan *layer* dari setiap aset, seperti pada gambar 3.6 menunjukkan bahwa itu adalah gambaran *visual* sebelum dilakukan *compositing*. Pada yang ditunjukkan pada gambar 3.7, penulis telah selesai melakukan proses *compositing* dan berhasil memberikan perubahan *visual* yang cukup signifikan. Pada hasil *compositing* tersebut, penulis menambahkan beberapa detail pada aset-aset tersebut supaya dapat lebih merefleksikan dunia nyata. Penulis menyontoh referensi gambar 3.4 seperti menambahkan bayangan dari karakter dan benda-benda. Penulis juga memberikan efek gelap terang dari suatu benda, semacam *gradient* dimana bagian objek yang terkena oleh cahaya lebih terang. Pada *shot* yang dikerjakan ini cahaya datang dari kanan. Lalu penulis juga memberikan pantulan benda-benda di dataran meja untuk mendapatkan hasil yang lebih realistis.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b. Proyek 2

Proyek 2 penulis akan membahas *scene 10*, membuat adegan yang hangat dan sedih. Penulis diberikan referensi oleh *director* dari animasi *Avatar: The Last Airbender*. Adegan yang dipilih adalah adegan paman Iroh mengunjungi kuburan anaknya, adegan yang cukup menyentuh. Bisa dilihat pada gambar 3.8 adegan menunjukkan *shot* yang sangat lebar. *Shot* didominasi warna kuning oranye dari matahari. Cahaya matahari melebar menyiptakan efek *optical flare*. Lalu juga *shot* terlihat sangat kontras antara langit yang terang dan *foreground* yang gelap.



Gambar 3.8 *Avatar: The Last Airbender* Iroh scene

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=f56Cbjwwv-E>



Gambar 3.9 *Avatar: The Last Airbender* Iroh scene

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=f56Cbjwwv-E>

Penulis masih tetap mengikuti alur kerja yang sama seperti proyek yang sebelumnya. Gambar 3.10 adalah sebuah konsep yang

sudah diterapkan oleh *director* yang kemudian disebarkan oleh seluruh anggota untuk dikerjakan seperti biasa. Kemudian penulis mulai mengerjakan *shot* tersebut ketika semua aset sudah terkumpul dan siap untuk dikerjakan. Pada gambar 3.12 dapat ditunjukkan bahwa hasil *compositing* yang telah dilakukan oleh penulis terlihat jauh lebih indah daripada gambar 3.11. Yang sangat memberikan dampak perbedaan pada hasil akhir *compositing* dengan sebelum *compositing* adalah warna yang menjadi sangat kontras secara keseluruhan. Warna yang kontras dapat menunjukan kedalaman dari sebuah dimensi sehingga hasil akhir dari *shot* tersebut dapat lebih terlihat nyata. Penulis dapat mengambil efek dari referensi dan mengimplementasikannya seperti cahaya terang dari matahari. Lalu juga *background* yang gelap dan kontras. Memberikan efek kehangatan namun tetap sedih dan tragis.



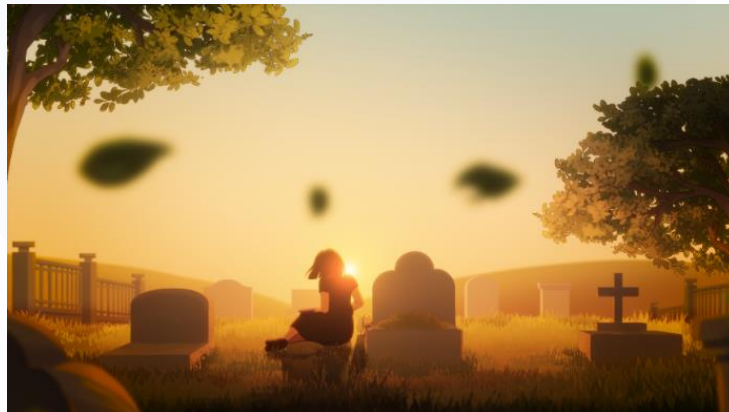
Gambar 3.10 Konsep *Shot Director*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.11 *Shot* Sebelum *Compositing*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.12 Hasil *Shot* Setelah *Compositing*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. Proyek 3

Proyek 3 merupakan akhir *scene 7*. *Shot* ini merupakan *money shot* dengan visual terbaik, menggunakan pergerakan kamera untuk menangkap perspektif tokoh dengan intim. *Shot* ini terinspirasi dari adegan film *anime Look Back* dimana kamera bergerak dalam perspektif tokoh yang sedang berlari ke arah pintu. Visual *shot* terlihat cahaya terang yang muncul dari arah pintu. Lalu tokoh memiliki *highlight* yang datang dari cahaya tersebut.



Gambar 3.13 *Look Back* Kyomoto

Sumber: *Look Back* <https://www.youtube.com/watch?v=wkRR2VUsWfU>

Penulis juga tentu saja masih mengikuti alur kerja yang sama seperti proyek 1 dan 2. Pada *shot* ini, konteksnya adalah Mayra sedang berlari menuju pintu keluar dan konsep yang diinginkan *director* adalah menggunakan *POV Shot* dari seorang Ibu yang mengejar Mayra. Pada *shot* ini, penulis sedikit kesusahan dalam melakukan *tracking* pada tokoh Mayra karena angle dari *shot* ini mengikuti pergerakan dari penglihatan seorang ibu. Pada proyek 3 ini memiliki kasus yang semacam dengan proyek 2 karena kedua *shot* tersebut mempunyai *light source* yang sangat kuat sehingga membutuhkan kontras yang sangat tinggi. Maka dari itu ketika penulis membuat warna tokoh menjadi gelap sedangkan *light source* sangat terang, maka hasilnya akan menciptakan sebuah gelap dan terang yang menciptakan sebuah kedalaman yang sangat realistis.



Gambar 3.14 Konsep *Shot Director*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.15 *Shot* Sebelum *Compositing*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.16 *Shot* Setelah *Compositing*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.4 Kendala yang Ditemukan

Selama pengerjaan *compositing* animasi 7,6 SR (2025), penulis tentu saja menemui beberapa kendala. Penulis akan menjelaskan beberapa kendalanya dari perspektif seorang *compositor*.

1. Menciptakan *shadow* dan refleksi yang sangat realistik
Bagian ini tentu sangat menyulitkan penulis karena banyak sekali hal yang perlu diperhatikan ketika sudah berurusan dengan *shadow* dan refleksi.
2. Estimasi waktu *render* yang sangat lama

Untuk mendapatkan hasil yang indah tentu saja harus menggunakan banyak efek menarik, dengan menggunakan banyak efek yang menarik tentu juga memakan *memory* komputer penulis sehingga dapat memperlambat proses *render* hasil akhir *compositing* dengan kualitas yang maksimal.

3. Sering terjadi miskomunikasi antar kelompok

Contoh mudahnya adalah ketika penulis sedang melakukan proses *compositing*, ternyata masih ada kemungkinan bahwa *background* yang diberikan kepada penulis itu belum disetujui oleh *director*. Miskomunikasi seperti ini tentu sangat mengganggu proses berjalannya *compositing* karena terkadang penulis harus memulai dari awal lagi.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

1. Penulis mempraktikan cara kerja cahaya di dunia nyata untuk dijadikan sebagai bahan referensi, penulis juga sering bertanya kepada teman yang lebih ahli soal ini.
2. Penulis menggunakan *device* keduanya untuk melakukan proses *rendering*, dan kemudian penulis menggunakan *device* lainnya untuk melanjutkan proses *compositing*.
3. Penulis membicarakan perihal masalah ini kepada *producer* dengan baik sehingga *producer* dapat menjadi penengah untuk menyelesaikan masalah miskomunikasi dalam kelompok.