

## BAB III

### PELAKSANAAN PROYEK

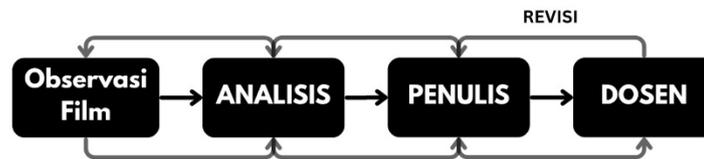
#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis bekerja dalam rumah produksi dengan 7 anggota inti. Penulis memiliki jobdesk utama *director*, namun pada laporan ini hanya akan berfokus dalam *jobdesk color script artist*. Pekerjaan proyek ini dilakukan penulis pada masa pra produksi, setelah penulisan naskah dan berdampingan dengan pembuatan *storyboard*. Penulis sebagai *color script artist* bertanggung jawab dalam menghasilkan rangkaian gambar yang fokus pada warna dalam adegan utama setiap *scene*. Selain itu penulis bertanggung jawab dalam keputusan kreatif dan menjadi jembatan utama antara dosen dengan anggota kelompok lainnya. Dosen *supervisor* proyek penulis bernama Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn. Ide awal datang dari *director* yang dijelaskan kepada anggota kelompok. Semua anggota mengerjakan dan menyiapkannya kepada dosen pembimbing. Dosen pembimbing menanggapi, lalu berdiskusi dengan semua anggota kelompok memberikan masukan. Masukan dicerna oleh kelompok lalu ketua kelompok mengambil keputusan selanjutnya, mengulang terus putaran tersebut sampai proyek selesai.

Kelompok *Mazi Production* berisikan 7 anggota yang dibentuk dari pembagian peran sesuai dengan keahlian dan minat individu. Dengan 2 ketua, *producer* bernama Clarissa Elvira Darmawan dan *director* bernama Royston Chiandra. Anggota-anggota dengan *jobdesk* tersebut adalah:

1. Royston Chiandra sebagai *director* dan *color script artist*
2. Clarissa Elvira Darmawan sebagai *producer*
3. Justin Gouw sebagai *editor* dan *compositor*
4. Felicia Chai sebagai *character designer* dan *animator*
5. Emma Lestari sebagai *2D Environment artist* dan *clean up artist*
6. Arifah Salma Shabira sebagai *3D artist*

7. Jacqlien Cellia Suryanto sebagai *animator* dan *storyboard artist*



Gambar 3. 1 Struktur alur pengerjaan  
Daftar: dokumentasi pribadi

### 1) Kedudukan Antara Dosen Pembimbing Laporan dan Lapangan dengan Kelompok Klaster MBKM Proyek Independen

Proyek Independen 7,6 SR ini dibimbing oleh dosen Fachrul Fadly dan Bima selaku dosen supervisi. Proyek ini menghasilkan bentuk karya animasi pendek 7,6 SR dan laporan penciptaan. Selaku dosen pembimbing, pak Fachrul mengarahkan kami dalam penulisan laporan, pengerjaan karya, dan juga penulisan teknis dan akademis. Pada pengerjaan karya, pak Fachrul memberikan masukan dan mengawasi proses pengerjaan *development, pre-production, production, dan post-production*. Masukan dapat dalam bentuk ide, revisian, referensi adegan, maupun bantuan teknis pengerjaan. Penulis sebagai *director* film biasa menunjukkan karya dan juga ide. Lalu diberikan masukan yang akan dibahas dengan tim, lalu keputusan kreatif akan diambil oleh *director*.

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

FFI (Festival Film Indonesia) merupakan target film festival dari Proyek Independen yang dikerjakan oleh penulis, penulis menggunakannya sebagai dasar untuk menganalisis laporan selama proses pengerjaan. Gambar 3.1.2 menunjukkan

bahwa FFI digunakan sebagai acuan untuk analisis pasar, prosedur film festival, dan ketentuan distribusi. Penulis melakukan analisis pasar untuk menentukan film-film yang mendapat nominasi dalam kategori animasi pendek dari tahun 2019 hingga 2024. Penulis memeriksa *genre*, sinopsis, studio pencipta, dan metode distribusi yang digunakan. Penulis memberikan hasil penelitian mereka kepada dosen untuk memastikan bahwa laporan itu kredibel dan informasinya akurat. Semua masukan dan kesalahan akan dikembalikan kepada penulis untuk diperbaiki.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan atau kerjakan (berisi nama proyek atau jenis pekerjaan) dalam Klaster MBKM Proyek Independen.

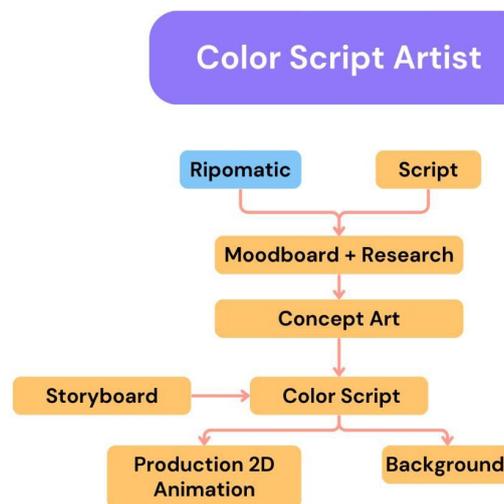
Tabel 3. 1 Kegiatan kerja penulis sebagai *color script artist*

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (3 Februari 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan riset dan mengumpulkan referensi <i>color script</i>. Hal ini dilakukan lewat internet (gambar dari <i>google image</i>, <i>pinterest</i>, dan <i>shotdeck</i>)</li> </ul>	Penulis menyamakan <i>mood</i> dan emosi adegan yang terpikirkan lalu mencari referensi adegan dari film yang mirip.
2	2 (10 Februari 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Animatic</i> dan pembahasan penulisan laporan</li> </ul>	Pada minggu ini dosen pembimbing baru mulai pembahasan mengenai penulisan laporan ini. Menghasilkan judul yang baru diasistensikan. Penulis memutuskan untuk menulis laporan mengenai <i>color script</i> .
3	3 (17 Februari 2025)	3 <i>Final looks</i> dikerjakan lewat kolaborasi <i>character artist</i> , <i>background artist</i> , dan <i>compositor</i> .	Pembuatan <i>final look</i> diambil dari beberapa sketsa <i>color script</i> dan diawasi oleh penulis. Jadi sudah ada beberapa sketsa utama dari penulis. Untuk melihat bagaimana visual film animasi nantinya
4	4 (24 Februari 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Final look</i> menggabungkan 3D <i>blender</i> dengan 2D</li> </ul>	Minggu ini cukup penting dalam <i>development final look</i> . <i>Layout environment</i> sedang masa produksi. Dari departemen 2D <i>environment</i> , 3D, dan <i>compositing</i> butuh bekerja sama untuk menghasilkan <i>final look</i> yang ditujukan. Penulis sebagai <i>color script</i> dan <i>director</i> , penulis memegang kontrol dalam keputusan kreatif ini.
5	5 (3 Maret 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Storyboard act 2 &amp; revisions</i></li> </ul>	Masih terdapat perubahan dalam cerita dan <i>storyboard</i> yang memaksa penulis untuk menggambarkan kembali adegan-adegan dalam animasi. Namun dari masalah tersebut dihasilkan adegan inti yang siap dibuat menjadi <i>color script</i> .
6	6	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Color script act 2</i></li> </ul>	Telah diambil adegan inti setiap <i>scene</i> . Adegan-adegan ini memiliki tujuan yang penting dalam <i>scene</i> dan dapat

	(10 Maret 2025)		dijadikan patokan <i>mood</i> yang diincar <i>director</i> . Adegan merupakan kegiatan tokoh utama bersama ibunya sebelum gempa melanda.
7	7 (17 Maret 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Semua <i>color script</i></li> </ul>	Semua adegan inti telah ada dan storyboard kurang lebih telah selesai. Penulis dapat mengerjakan semua <i>color script</i> setiap <i>scene</i> , yaitu ada 10 <i>scene</i> . Namun dibuat 12 <i>color script</i> , 4 gambar per <i>act</i> .

(Sumber olahan peneliti, 2025)

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja



Gambar 3. 2 Bagan alur pekerjaan *color script artist*  
Sumber: dokumentasi pribadi

Tentu dalam pekerjaan kreatif, terutama pembuatan film animasi. Hal awal yang terpenting adalah melakukan riset dan mencari referensi. Setelah itu, penulis menggabungkan referensi dalam suatu *board* yaitu canva dengan hasil riset yang didapat. Penulis memasukan konsep, ide tulis, dan referensi di canva yang akhirnya menghasilkan *storyline treatment*. *Storyline treatment* berisi hal-hal yang dipaparkan diatas dan dapat dilihat oleh anggota kelompok. Lalu juga penulis butuh menjabarkan adegan-adegan, apa kegunaan adegan dalam cerita, dan apa yang ingin penulis buat penonton rasakan. Tentu referensi ini tidak dapat dibuat secara asal

namun membutuhkan teori yang melandasinya. Teori utama yang digunakan penulis adalah *color theory* (teori warna) dan *lighting theory* (teori pencahayaan).

Teori warna terdiri dari pemahaman *hue*, *saturation*, dan *value*. Dengan mengatur komponen-komponen tersebut, pembuat film dapat mendukung narasi dan emosi dalam film. Dalam buku Josef Albers (*Interaction of Color*), dirinya menjelaskan bahwa bagaimana persepsi warna dapat berubah tergantung dengan konteks sekitarnya. Teori sekunder yang dapat membantu pengerjaan *color script* adalah teori pencahayaan. Cahaya memiliki kekuatan untuk menciptakan suasana tertentu (Gurney J. *Color and light*). Dalam *mise en scene*, cahaya digunakan oleh sutradara untuk mengarahkan perhatian penonton ke suatu elemen penting.

Dari riset dan referensi, penulis mulai merapikan dan menjabarkan adegan-adegan tersebut. Jadi setiap *scene* dijabarkan dengan tujuan adegan, warna adegan, dan referensi-referensi. Hal ini dikerjakan dalam bentuk presentasi ppt di *canva*. *Emotional beat* merupakan hal yang diperhatikan juga oleh penulis. *Emotional beat* adalah pengembangan emosi dalam narasi. Seperti hal yang dikejar penulis adalah pada pertengahan awal film untuk menunjukkan emosi kehangatan dan keamanan. Hal ini dilakukan dengan banyak cahaya natural pagi hari dan siang. Lalu pada pertengahan akhir, emosi film berbalik 180 derajat dengan munculnya gempa. Rasa berbahaya dan ketakutan ditunjukkan dengan warna yang lebih gelap, hijau, dan kemerahan.

Setelah penjabaran adegan yang jelas, penulis melanjutkan tahap terakhir yaitu menggambar *color script* dari adegan utama yang telah dipilih. Terdapat 10 adegan utama, namun penulis memutuskan untuk membuat 12 adegan agar gambar-gambar cukup untuk dibuat dalam rangkaian panel. Penulis menggambarkan perkembangan warna dari awal sampai akhir film. Hal yang harus diperhatikan adalah pemilihan warna, acuan *lighting*, mood, dan atmosfer. Terkadang beberapa sketsa harus diubah atau direvisi, hal ini biasa disebabkan oleh adegan dari *storyboard* yang berubah. Lalu gambar peradegan ditunjukkan kepada anggota tim lain untuk dibahas, terutama kepada *compositor* dan *background artist*. Setelah kumpulan gambar selesai, gambar ini disusun dalam rangkaian panel visual awal sampai akhir film

dengan rapih. Rangkaian panel visual merupakan hasil akhir dari pekerjaan *color script artist*.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam pembuatan animasi, terdapat banyak *jobdesk* yang ada. Namun pada laporan ini, penulis akan membahas pekerjaannya sebagai *color script artist* saja. Proyek independen jurusan film dan animasi hanya berisi 1 proyek yaitu animasi 7,6. Pekerjaan pertama penulis adalah beride dan *brainstorming*. Seperti gambar dibawah ini yang menunjukkan tim sedang menonton film *Look Back (2024)* untuk mendapatkan inspirasi. Film ini menjadi salah satu referensi utama film proyek 7,6.



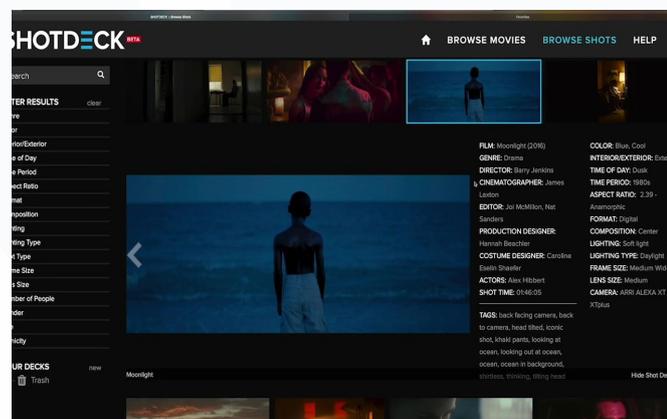
Gambar 3. 3 Dokumentasi menonton *Look Back* bersama  
Sumber: dokumentasi pribadi

Beberapa pekerjaan telah dilakukan sebelum masa perkuliahan. Seperti ppt presentasi yang dibuat untuk memudahkan penjabaran adegan dan referensinya. Contoh seperti dibawah.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 4 *Storyline treatment references*  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 5 *Shotdeck website*  
Sumber: *shotdeck.com*

#### a. Proyek 1 (*act 1*)

Proyek 1 merupakan pekerjaan penulis dalam membuat adegan-adegan tokoh utama berbahagia pada *act 1*. *Act 1* pada animasi memiliki tujuan utama untuk menunjukkan koneksi dan memori bahagia tokoh-tokoh. Hal ini membuat penonton merasa terikat pada tokoh karena sifat tokoh yang saling peduli kepada sesama. Sesuai dengan teori warna, warna yang paling cocok untuk menunjukkan kebahagiaan adalah warna kuning. Penulis mendapat referensi dari *anime Dandadan* episode 7. Dengan adegan gambar 3.6 dan 3.7 merupakan montase koneksi kedua tokoh dalam film. Adegan tersebut mirip dengan adegan yang sedang penulis incar.



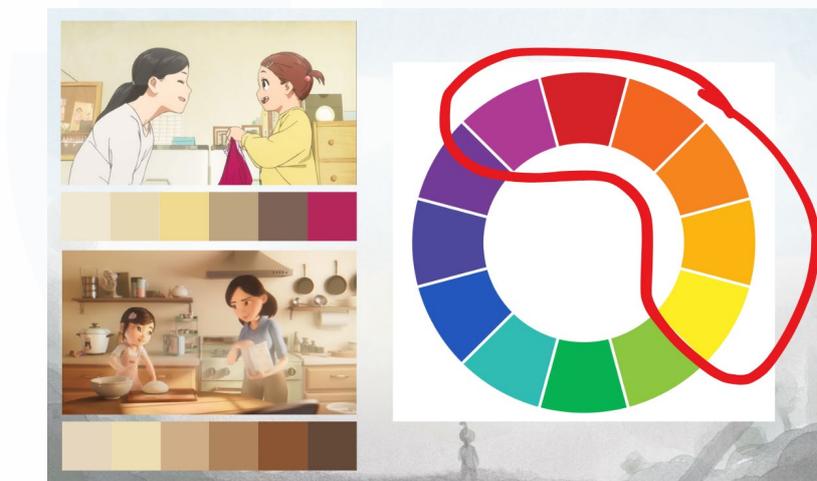
Gambar 3. 6 *Dandadan* episode 7 adegan ibu dan anak  
Sumber: youtube <https://www.youtube.com/watch?v=OtUxXdy-cbM&t=956s>



Gambar 3. 7 *Let's eat* adegan anak bermain dengan ibu  
Sumber: Youtube, Anamon Studios  
[https://www.youtube.com/watch?v=0MX\\_fJAhmEE&t=118s](https://www.youtube.com/watch?v=0MX_fJAhmEE&t=118s)

Kedua adegan diatas diambil karena konteks yang sangat mendekati tujuan penulis, yaitu adegan interaksi anak dan ibu. Selain itu juga *setting* dan pencahayaan *shot* yaitu dalam ruangan dengan cahaya kekuningan yang terang. Gambar 3.6 diambil dari animasi *Dandadan* episode 7 yang menceritakan kisah tragis ibu dan anak. Untuk membuat penonton peduli terhadap karakter ini, animasi menunjukkan koneksi mereka berdua yang erat. Gambar 3.6 menunjukkan *shot* dimana ibu memberikan gaun untuk anaknya berdansa. Warna *shot* dipenuhi dengan *hue* warna *warm*, contohnya warna yang didominasi kekuningan, putih, dan merah.

Gambar 3.7 diambil dari film animasi pendek berjudul *Let's eat* yang menceritakan kisah ibu menghadapi anaknya yang bertumbuh. Pada gambar, terlihat mereka sedang memasak dan bercanda bersama di dapur. Adegan ini menunjukkan hubungan erat antara ibu dan anak perempuannya. Bisa dilihat bahwa *shot* menggunakan *color palette warm* kuning. *Natural light* juga digunakan yang datang dari cahaya matahari pagi lewat jendela masuk memenuhi dapur.



Gambar 3. 8 Observasi *color palette* referensi *act 1*  
Sumber: dokumentasi pribadi

Dari observasi yang dilakukan pada 2 adegan dalam animasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa *shot-shot* memang menggunakan *hue* warna yang warm. Didominasi warna kuning. Sedangkan dalam segi pencahayaan, *shot* menggunakan cahaya terang yang menerangi *background* dan tokoh. Dalam pesan psikologis, *color palette* dapat menunjukkan kehangatan emosional dan optimisme. Kedua adegan dari film yang berbeda ini menggunakan mayoritas warna kuning terang yang menciptakan emosi suka cita dan aman.

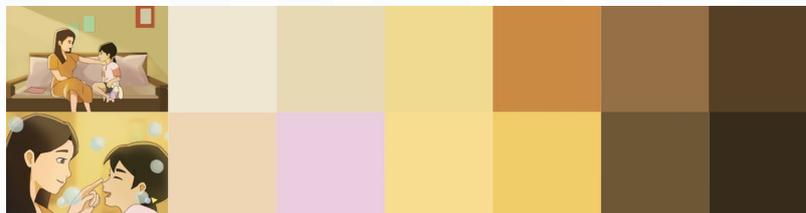
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 9 Mayra berbincang dengan ibu (*scene 3*)  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 10 Adegan kedekatan Mayra dengan ibu (*scene 4*)  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 11 *Color pallete* adegan *act 1*  
Sumber: dokumentasi pribadi

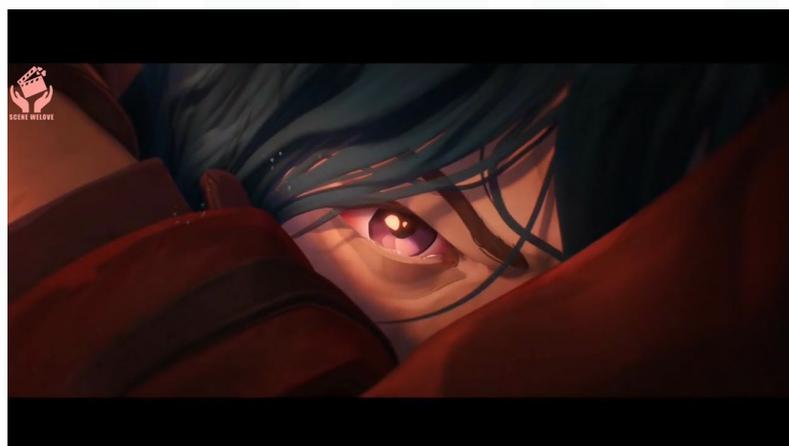
Jadi dengan observasi penulis pada film animasi lain. Penulis mengimplementasikan *color palette* pada *shot* yang ditunjukkan pada gambar 3.9 dan

3.10. Penulis memilih *shot* tersebut karena menunjukkan adegan dengan baik dan jelas. Tujuan adegan diatas adalah menunjukkan hubungan koneksi ibu dan Mayra yang erat. Hal ini dapat membuat peduli kepada tokoh dalam animasi dengan baik.

Gambar 3.11 menjabarkan warna-warna atau *color palette* dalam *shot*. Dapat dilihat *color pallete* adegan telah mendekati observasi yang dilakukan penulis pada film animasi *Dandadan* dan *Let's eat* (gambar 3.8). *Color script* gambar 3.9 dan 3.10 menjadi patokan yang penting dalam produksi animasi kedepan. *Color script* ini dikirimkan kepada anggota kelompok yang akan mewarnai tokoh, penggambar *background*, dan *compositor*. Warna-warna akan diikuti, lalu juga pencahayaan seperti arah cahaya dan warna cahaya akan diikuti oleh *3D artist*.

## b. Proyek 2

*Act 2* merujuk ke adegan dengan *darker tone*. Datangnya gempa memberi *shock* kepada tokoh Mayra dan ibu. Namun dibutuhkan *build up* ketidaknyamanan yang muncul ketika gempa akan menghantam. Bagian ini akan membahas mengenai adegan yang dibutuhkan sebagai penghubung *act 1* yang penuh dengan keamanan dan *act 3* yang penuh dengan kegelapan. Salah satu referensi yang muncul di benak penulis adalah adegan pada animasi *Arcane*.



Gambar 3. 12 Powder dalam pelukan Silco  
Sumber: *Arcane season 1 Netflix*



Gambar 3. 13 Adegan ibu melindungi mayra ditengah gempa (*scene 6*)  
Sumber: dokumentasi pribadi

Dapat dilihat dari gambar 3.12, warna *shot* secara keseluruhan lebih gelap. Namun cahaya digunakan dengan sangat baik yaitu untuk menyoroti suatu hal yang penting. Konteks *shot* merupakan *Powder* merasakan kesedihan dan amarah yang sangat besar karena merasa dihianati oleh saudarinya. Adegan ini berada dalam klimaks episode. Adegan dipenuhi kegelapan dan cahaya merah untuk menunjukkan emosi amarah. Penulis mengambil *shot arcane* sebagai referensi untuk gambar 3.13 dari pencahayaan. Pada *shot* tersebut, Mayra terkejut dari gempa dan dilindungi oleh ibunya dibawah meja. Mereka ada dibawah meja, hari sore dan lampu yang tidak hidup memberikan efek warna gelap secara keseluruhan. Lalu juga terdapat cahaya terang yang menyoroti tokoh Mayra. Mirip seperti referensi, cahaya ini digunakan untuk mengalihkan perhatian penonton kepada ekspresi Mayra. Selain itu juga membuat kondisi mereka nampak lebih *stressful*.

### c. Proyek 3

Diakhiri dengan adegan-adegan pada *act 3* yang menunjukkan kekacauan dan bahaya setelah gempa. Dipenuhi dengan asap dan debu yang menghalangi pemandangan. *Hue* yang banyak digunakan adalah oranye kemerahan, hijau pudar, dan abu-abu. Tujuan adegan pada *act 3* adalah situasi yang dialami tokoh utama yang seorang anak kecil. Kekacauan yang terjadi, kebingungan, bahaya, dan ketidakpastian bagaimana nasib tokoh utama. Hal itulah yang dirasakan oleh pengalaman pribadi penulis ketika gempa terjadi, debu dimana-mana.



Gambar 3. 14 *A Quiet Place: Day One The Invasion Begins*  
Sumber: *Paramout Movies Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=tjJFehOd2oA>

Dari tujuan utama kekacauan dan kehancuran, penulis menemukan adegan yang mirip. Yaitu dari film *A Quiet Place*, dimana alien berjatuhan menyebabkan reruntuhan layaknya gempa. Adegan tersebut penuh dengan ketidakpastian dan debu, sama seperti direksi yang diincar. Dari pengamatan, adegan ini dengan baik menggambarkan kekacauan namun tetap jelas dalam menunjukkan tokoh. Hal ini dapat dicapai dengan *value* tokoh yang kontras dibanding *surrounding* yang penuh dengan debu. Pada intinya *shot* penuh dengan warna gelap, *saturation* rendah berguna untuk menunjukkan tebalnya debu. Lalu *value* rendah untuk menciptakan kegelapan. Pengetahuan ini diterjemahkan oleh penulis dalam membuat *act 3*.



Gambar 3. 15 Adegan Mayra setelah rumahnya hancur (*scene 7*)  
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada gambar 3.15 *scene 7*, adegan dimana rumah tokoh Mayra baru saja hancur. Mayra berhasil selamat akibat ibunya. *Hue* hijau digunakan karena warna hijau yang dianggap janggal karena bukan warna primer. Warna yang bukan primer ini juga menunjukkan kejanggalan dan kebingungan yang Mayra hadapi. Kemunculan warna oranye kemarehan nantinya juga *works well together* dengan hijau. Karena warna hijau merah yang komplemen. *Overall value shot* juga penuh dengan warna yang lebih merujuk ke gelap.

### 3.4 Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis dalam pengerjaan proyek film animasi 7,6, terutama pekerjaan penulis sebagai *color script artist*. Kendala yang ada sebagai berikut:

1. Belum ada tujuan emosi pada suatu adegan

Beberapa adegan masih belum pasti, masalah ini datang dari cerita dan naskah yang masih banyak butuh revisi. Jadi beberapa adegan belum memiliki tujuan emosi yang diincar.

## 2. Revisi shot dan adegan

Masalah ini kembali datang lagi dari cerita dan naskah. Cerita yang belum jelas membutuhkan banyak revisi. Hal ini membuat beberapa shot berubah atau tidak jadi. Pada akhirnya memperlambat pengerjaan *color script*.

### 3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi utama dari kendala ini adalah membenarkan cerita secepat mungkin. Namun solusi dari pengerjaan *color script* oleh penulis adalah memilih adegan pasti. Jadi terdapat beberapa adegan dengan lokasi dan kejadian spesifik. Adegan ini dipertahankan untuk selalu ada maupun terdapat revisi. Hal ini membuat pengerjaan *color script* tidak terlalu terganggu.