

## BAB III

### PELAKSANAAN PROYEK

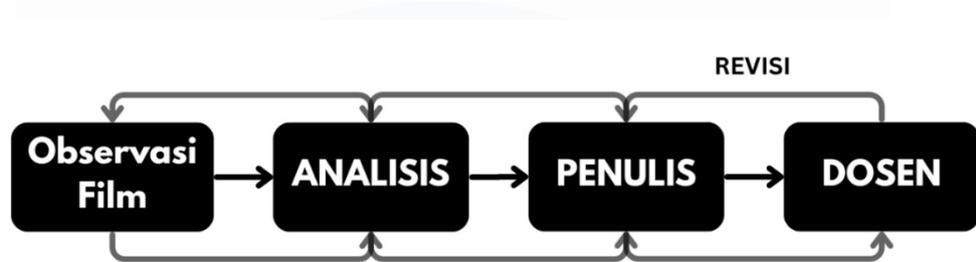
#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam Mazi Production, penulis memiliki peran utamanya sebagai *character designer*. Selain itu, penulis juga ikut berperan sebagai *keyframe artist*, *inbetween artist*, *clean up* dan *colorist* untuk animasi. Sebagai *character design*, penulis bertanggung jawab dalam membuat visualisasi tokoh yang akan menyesuaikan dengan penampilannya, sifatnya, dan kepribadiannya untuk perkembangan cerita. penulis membuat desain karakter utama, ibu dari karakter utama, properti boneka yang akan digunakan pada cerita, dan tokoh sampingan. pada proses pembuatan karakter, penulis menggunakan referensi dan arahan dari *director* agar sesuai dengan visi nya. Penulis melakukan koordinasi dengan anggota tim lainnya untuk asistensi dan juga meminta saran, lalu setiap minggunya melakukan update progress proyek yang telah dikerjakan dengan dosen pembimbing.

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

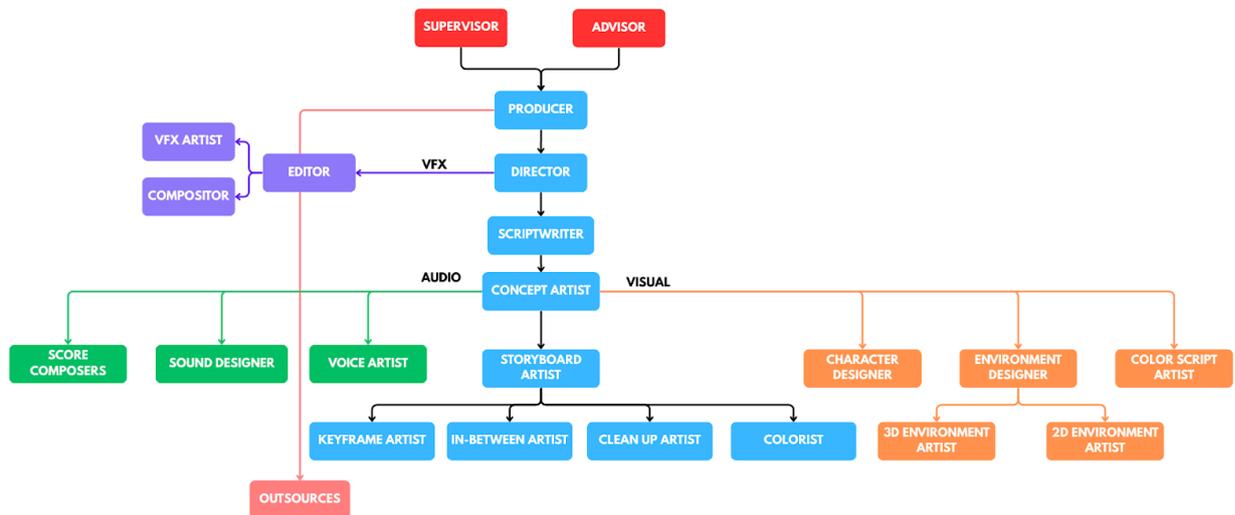
Pelaksanaan Proyek Independen film animasi pendek *7,6 SR* di Mazi Production dibimbing oleh Bapak Bima Krisbyant sebagai supervisor dan Bapak Fachrul Fadly sebagai advisor. Bapak Bima memimpin pekerjaan penulis dan tim yang bersifat manajerial, seperti pengisian tugas harian dan pengajuan proposal. Sementara itu, bapak Fachrul bertanggung jawab untuk hal-hal teknis, seperti pengembangan konsep, proses kreatif, penjadwalan, serta tahap produksi hingga pasca produksi film. Sebagai pengemban tugas *Character Design*, penulis bertanggung jawab untuk menghasilkan visual tokoh sesuai petunjuk, serta memberikan bantuan terkait karakter dalam proses produksi animasi *7,6 SR*.

## 2) Koordinasi Atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi  
Sumber : dokumentasi pribadi

Sebagai dasar penulisan laporan, penulis menggunakan FFI (Festival Film Indonesia) untuk dianalisis, mengingat FFI adalah tujuan utama yang ingin diraih oleh penulis dan tim sebagai hasil dari pelaksanaan Proyek Independen. Penulis meneliti film-film pendek yang menang di kategori animasi pada FFI pada tahun-tahun lalu, dengan perhatian khusus terhadap elemen desain karakter, termasuk gaya desain karakter yang dipakai dalam film-film yang mendapatkan penghargaan dari tahun 2019 sampai 2024. Temuan dari penelitian ini selanjutnya dibahas dengan dosen pembimbing untuk memastikan keakuratan dan relevansi data yang diperoleh serta dituangkan dalam laporan. Jika ada kesalahan atau ketidaksesuaian, penulis akan melakukan perbaikan berdasarkan saran dari dosen pembimbing.



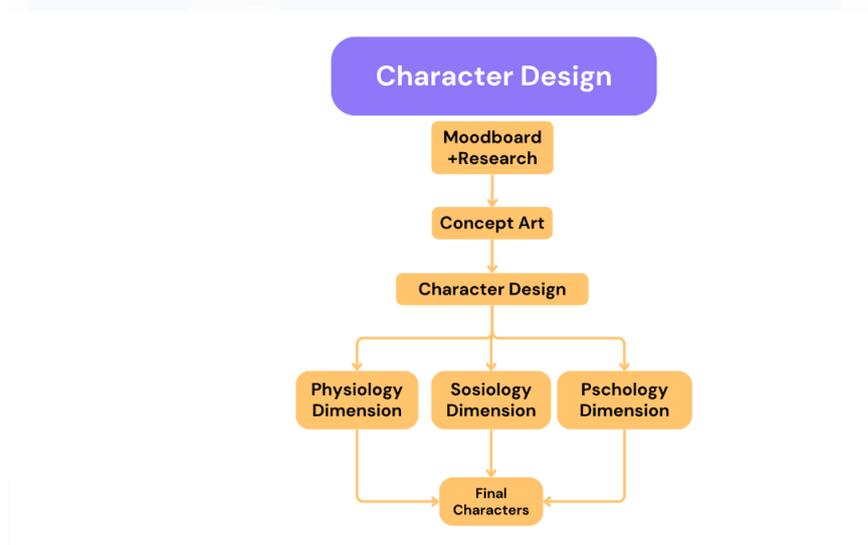
Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi  
 Sumber: dokumentasi pribadi

Dalam menjalankan proyek 7,6 SR, Mazi Production menggunakan alur kerja yang terencana untuk menjamin koordinasi di antara anggota tim berjalan dengan baik dan mencegah kemungkinan terjadinya miskomunikasi. Merujuk pada gambar 3.1, Supervisor dan Advisor berada di posisi penting sebagai pengarah utama dalam pelaksanaan Proyek Independen yang dilakukan penulis bersama kelompok. Di bawah mereka, ada Produser yang berfungsi sebagai jembatan antara tim produksi dan pembimbing.

Selanjutnya, ada seorang Direktor yang memiliki tanggung jawab untuk mengarahkan visi, misi, gagasan, serta konsep visual secara keseluruhan dari karya tersebut. Dalam pengawasan Produser, Direktor memberikan instruksi kepada Scriptwriter, Storyboard Artist, dan Editor. Editor bekerja sama dengan Direktor untuk menetapkan tampilan akhir yang diterapkan pada tahap pascaproduksi. Selain itu, Direktor juga berkolaborasi dengan Concept Artist untuk merancang konsep audio dan visual.

Divisi visual memiliki tanggung jawab untuk mengubah konsep visual yang telah dibuat menjadi wujud yang nyata. Bagian ini mencakup tiga posisi utama, yaitu Character Designer, Environment Designer, dan Color Script Artist. Sementara itu, divisi audio mencakup Score Composer, Sound Designer, dan Sound Artist.

Pada fase produksi utama animasi, Storyboard Artist bertanggung jawab menyusun komposisi, visual, dan alur cerita animasi berdasarkan arahan dari Director. Setelah storyboard disetujui, tim animator yang terdiri dari Keyframe Artist, In-between Artist, Clean-up Artist, dan Colorist melanjutkan proses untuk menghasilkan animasi akhir yang menyeluruh.



Gambar 3. 3 Bagan Alur Koordinasi  
Sumber: dokumentasi pribadi

Sebagai *Character design*, penulis bertanggung jawab atas proses pembuatan karakter-karakter untuk membangun lingkungan dalam film *7,6 SR*. Proses pengerjaan penulis dimulai dengan konsep cerita yang dibuat oleh tim yang diarahkan oleh Director, kemudian penulis berdiskusi untuk mulai membuat konsep karakter dengan mencari referensi, lalu membuat *moodboard* yang sekiranya karakter itu akan cocok untuk penyampaian cerita *7,6 SR*. setelah *moodboard* sudah terbentuk, penulis akan melakukan *concept art*

berbentuk sketsa untuk merangkai bentuk, warna, pose karakter sesuai dengan 3 Dimensional karakternya.

3 Dimensional Karakter mencakup Psikologis, Fisiologis, dan Sosiologis. Konsep ini digunakan untuk menciptakan karakter agar lebih realistis dan kompleks supaya erat dengan kehidupan manusia (Ayu & Maharani, 2020). *Psychology dimension* berkaitan dengan sifat kepribadian dari sebuah karakter, *Sociology dimension* berkaitan dengan latar sosial dari cerita karakter, dan *Physiology dimension* berkaitan dengan penampilan fisik dari karakter. Setelah menggambar banyak variasi sketsa desain karakter, penulis beserta tim akan memilih salah satu hasil *design character* yang cocok untuk menghidupkan cerita 7,6 SR. Kemudian penulis membuat final characternya dengan membuat turn around karakter, ekspresi, color pallete sebagai panduan inti dalam produksi animasi.

### 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 Pembagian yang dikerjakan oleh penulis

No	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	29-11-2024	Mencari Riset dan referensi	Mencari riset karakter anak kecil perempuan dan mencoba beberapa style. kemudian membuat 1 sketsa karakter
2	03-12-2024	Sketsa beberapa variasi karakter anak kecil	Mulai mendesign karakter dengan 4 variasi baju dan rambut yang berbeda-beda. kemudian mulai menyicil design boneka kelinci
3	10-12-2024	Proses design character anak kecil	Lanjut design character dengan style lain. membuat banyak variasi sketch dari model rambut, model

			baju, dan warna yang dituang pada karakter. mencoba memberi sedikit breakdown bagian mata dan anatomi karakter
4	18-01-2025	update design character anak kecil	membuat design character yang baru dengan style yang berbeda dari sebelumnya. penulis mencoba untuk membuat baru dari referensi yang diberikan oleh direktor
5	20-01-2025	Progress design character anak kecil	membuat 10 variasi style mata dan rambut pada karakter utama (Naomi) yang berbeda-beda agar kelompok dapat memilih style mana yang disukai dan akan dipakai untuk project 7.6. setelah itu saya juga membuat design character untuk orang tuanya si karakter utama
6	21-01-2025	Progress design character anak kecil	membuat 10 variasi style mata dan rambut pada karakter utama (Naomi) yang berbeda-beda agar kelompok dapat memilih style mana yang disukai dan akan dipakai untuk project 7.6. setelah itu saya juga membuat design character untuk orang tuanya si karakter utama
7	23-01-2025	Design side character (NPC)	Setelah membuat design character karakter utama, saya membuat design character sampingan yaitu boneka NPC

			dengan memilih bentuk yang familiar dengan pandangan anak-anak.
8	24-01-2025	Design side character (NPC)	Setelah membuat design character karakter utama, saya membuat design character sampingan yaitu boneka NPC dengan memilih bentuk yang familiar dengan pandangan anak-anak.
9	28-01-2025	Design property boneka	Saya mencari referensi sekaligus membuat design boneka yang menjadi properti penting bagi karakter utama. lalu saya membuat 6 variasi warna yang berbeda supaya kelompok bisa memilih mana warna yang cocok untuk boneka tersebut.
10	29-01-2025	Design property boneka	Saya mencari referensi sekaligus membuat design boneka yang menjadi properti penting bagi karakter utama. lalu saya membuat 6 variasi warna yang berbeda supaya kelompok bisa memilih mana warna yang cocok untuk boneka tersebut.
11	01-02-2025	Design property boneka	Saya membuat design boneka yang menjadi properti penting bagi karakter utama. lalu saya membuat 6 variasi warna yang berbeda supaya kelompok bisa memilih mana warna yang cocok untuk

			boneka tersebut. setelah itu saya membuat 4 ekspresi karakter utama
12	04-02-2025	Design property boneka	Membuat design baru pada boneka kelinci si karakter utama, perubahan terdiri dari bentuk boneka yang dipendekkan, telinga lebih di besarkan dan design bajunya.
13	09-02-2025	Design character ibu	membuat 5 variasi design baju untuk ibu dari karakter utama agar kelompok bisa memilih baju yang cocok untuk karakter ibu. mulai dari daster atau baju rumahan
14	11-02-2025	Design character ibu dan NPC boneka	Membuat 5 variasi design baju untuk karakter utama yang berbeda-beda dari bentuk baju dan warna bajunya. kemudian saya juga membuat sketsa NPC boneka.
15	13-02-2025	Turn around character mayra	Membuat turn around karakter utama (mayra) tampak depan, tampak 3/4, tampak samping, dan tampak belakang hingga selesai. lalu menyicil tampak depan dan belakang karakter mayra dewasa.
16	14-02-2025	Turn around character mayra	Merevisi tinggi badan karakter utama (Mayra) menjadi lebih pendek agar terlihat anak berusia 5 tahun, kemudian membuat design mayra versi dewasanya berdasarkan dari perubahan cerita

17	15-02-2025	Turn around character ibu dan boneka	Membuat turn around ibu tampak depan, tampak 3/4, tampak samping, dan tampak belakang hingga selesai. kemudian melanjutkan mewarnai karakter mayra dewasa, dan membuat turn around design boneka mayra (nana)
18	18-02-2025	Final design NPC dan boneka	membuat variasi design boneka NPC, sekaligus membuat gambar boneka kelinci (nana) versi tangannya putus dan versi tangan yang sudah dijahit.
19	20-02-2025	Close up dan ekspresi character mayra dan ibu	Membuat close up wajah tampak depan, tampak 3/4, dan tampak samping untuk karakter mayra dan ibu dari sketsa hingga coloring. membuat 3 ekspresi mayra dan 3 ekspresi ibu untuk referensi saat produksi animasi
20	22-02-2025	Breakdown for character guide	membuat breakdown anatomi dari karakter mayra sebagai guide untuk tim eksternal. kemudian membuat guide secara teknis untuk keperluan produksi kepada tim eksternal agar style tetap konsisten dan sesuai dengan design character yang sudah dibuat dari tim internal.

(Sumber olahan peneliti, 2025)



setiap gambar, dengan menjelaskan bagian-bagian tertentu yang diambil sebagai acuan desain, seperti potongan rambut, jenis pakaian, warna, dan



Gambar 3. 7 Foto anak kecil  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 6 Foto anak kecil  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 5 Foto anak kecil  
Sumber: dokumentasi pribadi

aksesori, untuk kemudian disesuaikan dengan karakter yang akan dikembangkan dalam proyek animasi 7,6 SR.

Penulis juga menggunakan referensi dari anggota tim, sebagai panduan ketika masih usia sekitar 5 tahun. Ada beberapa hal yang diperhatikan dalam pembuatan karakter anak kecil, mulai dari desain bentuk baju yang terlihat unik, kemudian warna baju anak kecil terutama Perempuan kebanyakan berwarna

cerah/pastel. Selain itu, untuk memperkuat design karakter dari anak kecil dan ibu, penulis juga mencari suasana ketika kejadian Gempa Padang terjadi pada tahun 2009. Riset ini berguna untuk penulis dalam membuat pakaian dan karakteristik seseorang dari realitas hingga masuk ke dalam animasi 7,6 SR.



Gambar 3. 8 Korban gempa padang  
Sumber: Google.com/Universitas Diponegoro

#### a. Proses pembuatan karakter tokoh utama

Karakter utama yang dibuat adalah tokoh anak kecil berusia 5 tahun bernama Mayra. Mayra memiliki *3 Dimensional Character* sebagai berikut :

##### 1. *Psychology dimension*

Mayra merupakan anak yang memiliki sifat polos, ceria, dan penyayang di keluarganya, namun sedikit pemalu dengan orang luar. Akan tetapi, umur dan kepolosan Mayra membuat dirinya tidak dapat memahami konsep yang dalam, terutama mengenai kepergian dan kematian.

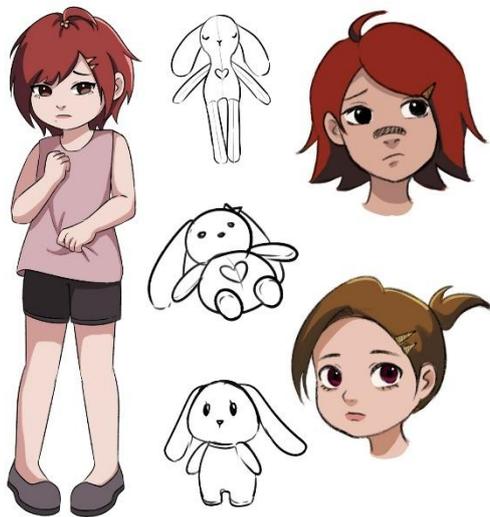
## 2. *Physiology dimension*

Anak perempuan dengan rambut dikuncir 2 di atas bahu. Kulitnya yang agak sawo matang dan dengan mata yang besar. Menggunakan baju yang kebesaran dan celana pendek.

## 3. *Sosiology dimension*

Mayra berasal dari keluarga sederhana yang tinggal di Padang. Meskipun kehidupannya yang sederhana, hubungan dirinya dengan ibunya sangat erat. Dirinya terbilang malu karena baru bersosialisasi dengan orang luar dan temannya disekolah. Hal ini membuat persepsi Mayra kepada orang luar rumahnya masih asing.

Penulis membuat karakter Mayra berdasarkan latar belakang karakter, diskusi dari *director* dan referensi yang telah ditentukan. penulis mencoba membuat beberapa sketsa gambar anak kecil, mencari design yang cocok mulai dari bentuk wajah, bentuk mata, rambut, dan baju yang digunakan karakter.



Gambar 3. 9 Mayra draft 1  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 10 Mayra draft 2  
Sumber: dokumentasi pribadi

MULTIMEDIA  
NUSANTARA

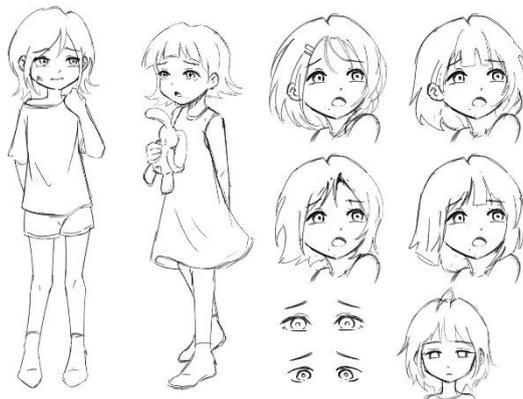


Gambar 3. 11 Mayra draft 3  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 12 Mayra draft 4  
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah membuat banyak variasi sketsa, direktor masih merasa belum puas dengan design yang sudah digambar, pada akhirnya penulis mencoba untuk membuat lebih banyak sketsa dan pilihan style dibantu oleh *storyboard artist* untuk saling menukar ide.



Gambar 3. 13 Mayra draft 5  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 14 Mayra draft 6  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 15 Mayra draft 7  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 16 Mayra draft 8  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 17 Mayra draft 9  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 18 Mayra draft 10  
Sumber: dokumentasi pribadi

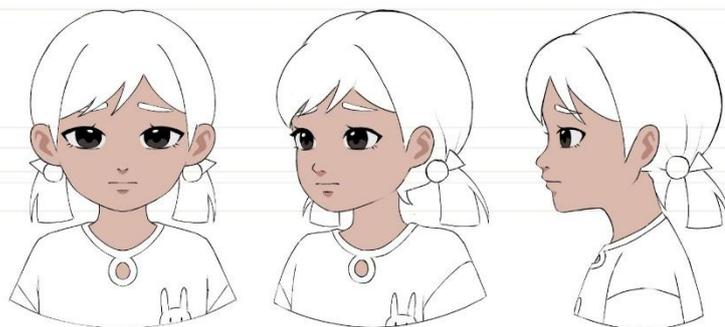
Gambar 3. 19 Mayra draft 11  
Sumber: dokumentasi pribadi

Dari sketsa yang sudah dibuat oleh penulis dan *storyboard artist*, direktor dan anggota berdiskusi untuk memilih *final design* yang cocok untuk karakter Mayra. dari hasil diskusi, kelompok penulis memilih anak kecil dengan rambut dikuncir 2, memiliki mata yang besar, kulitnya agak sawo matang, gigi atas ompong di tengah, menggunakan kaos berwarna pink dengan gambar kelinci di dada kiri berukuran cukup *oversized* dan celana pendek agar memiliki kesan lucu dan sederhana seperti anak kecil di rumah pada umumnya. Penulis

memberikan design mayra menggunakan kaos berwarna pink yang cukup *oversized* dengan alasan khusus. Anak kecil perempuan biasanya menyukai warna yang cerah terutama warna pink karena menunjukkan feminim, kemudian baju *oversized* biasanya dipilih dari orang tua nya agar bisa digunakan sampai anak bertumbuh besar. namun dari konsep sketsa yang sudah digambarkan, dosen pembimbing memberi masukan jika tinggi badan anak belum sesuai seperti anak usia 5 tahun, maka dari itu penulis membuat desain Mayra lebih pendek untuk lebih menyesuaikan karakter dengan latar belakangnya.



Gambar 3. 20 Final design Mayra  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 21 Close up design Mayra  
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah membuat final design, penulis memberikan tambahan design ketika Mayra terkena musibah gempa, yaitu dengan menambahkan beberapa luka dan debu di wajah dan badannya. luka dan debu ini akan membangun penderitaan yang dirasakan mayra seperti korban gempa.



Gambar 3. 22 Korban tragedy  
Sumber: youtube.com/WION



Gambar 3. 23 Mayra terluka  
Sumber: dokumentasi pribadi

Penulis juga membuat Mayra versi dewasa sebagai design tambahan, untuk shot paling awal dan paling akhir dari cerita 7,6 SR. Design ini dibuat sesuai dengan bayangan penulis bila Mayra kecil menjadi dewasa, kemudian baju yang digunakan didukung dari cerita, ketika Mayra datang berkabung ke makam ibunya.



Gambar 3. 24 pakaian berkabung  
Sumber: google.com/merdeka



Gambar 3. 25 Final design Mayra Dewasa  
Sumber: dokumentasi pribadi

Mayra Dewasa memiliki *3 Dimensional Character* sebagai berikut :

1. *Psychology dimension*

Gadis yang bertumbuh menjadi seorang yang mandiri, kuat, dan selalu rindu dengan ibunya.

2. *Physiology dimension*

Gadis dengan rambut hitam pendek yang digerai dengan jepit segitiga berwarna pink di poni sebelah kanan. Dirinya mengenakan pakaian funeral untuk mengunjungi makam ibunya.

3. *Sociology dimension*

Tinggal di lingkungan Padang kota, Mayra sudah memasuki akhir semester perkuliahan.

**b. Proses pembuatan karakter tokoh pendukung**

Karakter pendukung pada cerita ini adalah ibu dari Mayra berusia 32 tahun. Ibu Mayra memiliki *3 Dimensional Character* sebagai berikut :

1. *Psychology dimension*

Seorang ibu yang lembut, sabar, kuat dan penuh dengan kasih sayang, maupun memiliki beban yang dirinya tidak tunjukan kepada Mayra. Memiliki anak satu-satunya membuat dirinya sangat sayang dan akan melakukan apapun demi Mayra.

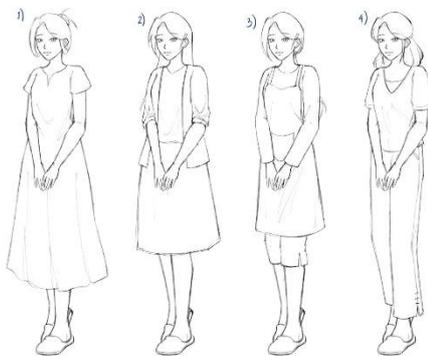
2. *Physiology dimension*

Seorang ibu dengan rambut hitam panjang yang digerai, memiliki uraian uban di sisi kiri rambut, dan wajahnya yang lembut. Dirinya mengenakan pakaian rumah sederhana, biasanya kaos longgar dan celana pendek, atau terkadang daster.

### 3. *Sociology dimension*

Tinggal di lingkungan Padang kota, dengan tetangga yang mengenalnya sebagai sosok ibu yang sabar dan pekerja keras. Namun tidak terlalu banyak berinteraksi dengan orang luar karena kesibukannya di rumah membesarkan Mayra.

Pembuatan karakter ibu tidak jauh berbeda dengan Mayra, Penulis membuat karakter ibu berdasarkan latar belakang karakter, diskusi dari *director* dengan melihat referensi, kemudian penulis membuat beberapa sketsa mulai dari bentuk wajah, bentuk mata, rambut, dan baju yang digunakan karakter.



Gambar 3. 26 Ibu draft 1  
Sumber: dokumentasi pribadi

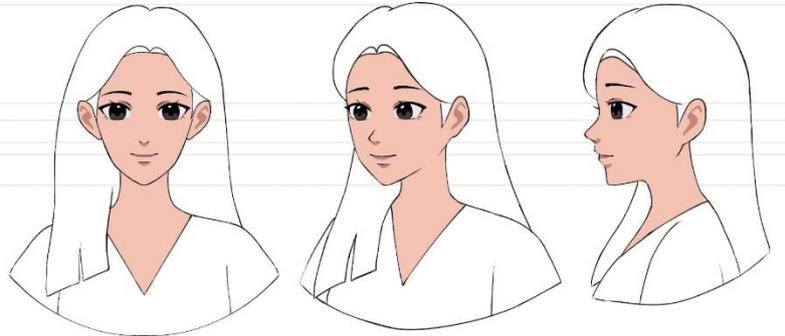


Gambar 3. 27 Ibu draft 2  
Sumber: dokumentasi pribadi

Dari sketsa yang sudah dibuat oleh penulis dan *storyboard artist*, anggota tim memilih final design yang cocok untuk karakter Ibu. dari hasil diskusi, karakter ibu agar semakin sederhana, tim memilih ibu menggunakan daster coklat bermotif, dengan sandal selop yang santai. memiliki mata yang mirip dengan mayra, rambut hitam tergerai dengan uban di sebelah kiri sebagai ciri khas karakter. Penulis memberikan warna daster coklat untuk memperkuat kesan sederhananya dan lebih tradisional, selain itu pakaiannya juga memberikan rasa kenyamanan di rumah.



Gambar 3. 28 Final design Ibu  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 29 Close up design Ibu  
Sumber: dokumentasi pribadi

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### **3.4 Kendala yang Ditemukan**

Selama proses pembuatan desain karakter pada proyek independen 7,6 SR, penulis menghadapi beberapa kendala yang berkaitan dengan pengembangan gaya visual dan teknis produksi. Berikut kendalanya:

#### **1. Pengembangan *style* karakter yang berciri khas:**

- a) Tantangan untuk menciptakan *style* karakter yang unik dan mampu mewakili sudut pandang anak kecil dalam cerita.
- b) Gaya desain harus memberikan identitas visual yang kuat sekaligus sesuai dengan nuansa emosional film.

#### **2. Kemudahan gambar karakter bagi animator, khususnya *keyframe artist*:**

- a) Mendesain karakter dengan bentuk sederhana dan proporsi yang mudah Digambar ulang agar menjaga konsistensi animasi.

#### **3. Proses diskusi dan komunikasi dengan tim:**

- a) Melakukan pertemuan rutin antara penulis, sutradara, dan anggota tim untuk mengevaluasi desain karakter.
- b) Menggunakan sketsa dan referensi visual sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan ide dan menerima masukan secara efektif.
- c) Menyamakan visi kreatif dengan berdiskusi terbuka sehingga setiap revisi dan keputusan desain didasarkan pada kebutuhan naratif dan artistik.

### **3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

#### **1. Melakukan eksplorasi lebih dalam melalui riset dan referensi:**

- a) Mengumpulkan referensi visual dari berbagai sumber seperti film animasi, ilustrasi buku anak, dan gaya gambar seniman lain.

- b) Menganalisis gaya visual yang sesuai dengan tema cerita dan sudut pandang anak, untuk menemukan pendekatan desain yang tepat dan khas.
- c) Melakukan studi karakter dari berbagai usia dan latar budaya untuk memperkaya bentuk dan ekspresi karakter.

## **2. Menyusun panduan desain karakter (character guide):**

- a) Membuat *character sheet* yang mencakup berbagai sudut pandang karakter (depan, samping, belakang), ekspresi wajah, serta pose tubuh.
- b) Menyediakan informasi detail mengenai proporsi, warna, dan elemen khas tiap karakter agar memudahkan proses produksi.
- c) Memberikan panduan ini kepada tim internal maupun eksternal (terutama animator dan keyframe artist) untuk memastikan gaya visual tetap konsisten di seluruh tahap animasi.