

BAB III

PELAKSANAAN PROYEK

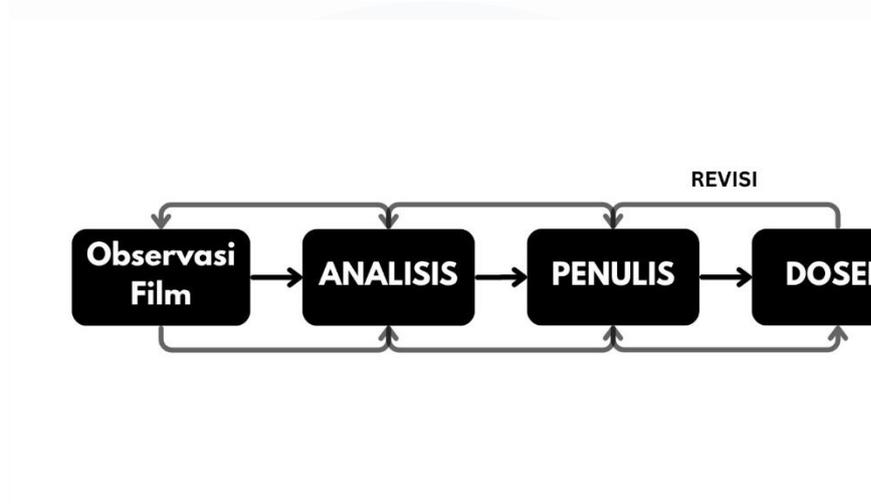
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam Mazi Production, penulis memiliki kedudukan atau posisi yang utamanya berperan sebagai *2D environment artist*. Selain itu, penulis juga ikut berperan membantu sebagai *3D texture artist*, *character concept artist*, *clean up* dan *colorist* untuk animasi. Sebagai *2D environment artist*, Penulis bertanggung jawab untuk membuat *environment design* dalam bentuk *2D*, baik dari memulai riset, membuat gambar desain konsepnya, membuat *final look*, hingga membuat *background*. Selain itu, penulis juga berkoordinasi dengan anggota tim lainnya, baik dengan tim internal maupun eksternal. Penulis melakukan koordinasi dengan *director* dan juga anggota tim lainnya untuk asistensi dan juga meminta saran, lalu setiap minggunya melakukan *update* progres proyek yang telah dikerjakan dengan dosen pembimbing.

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

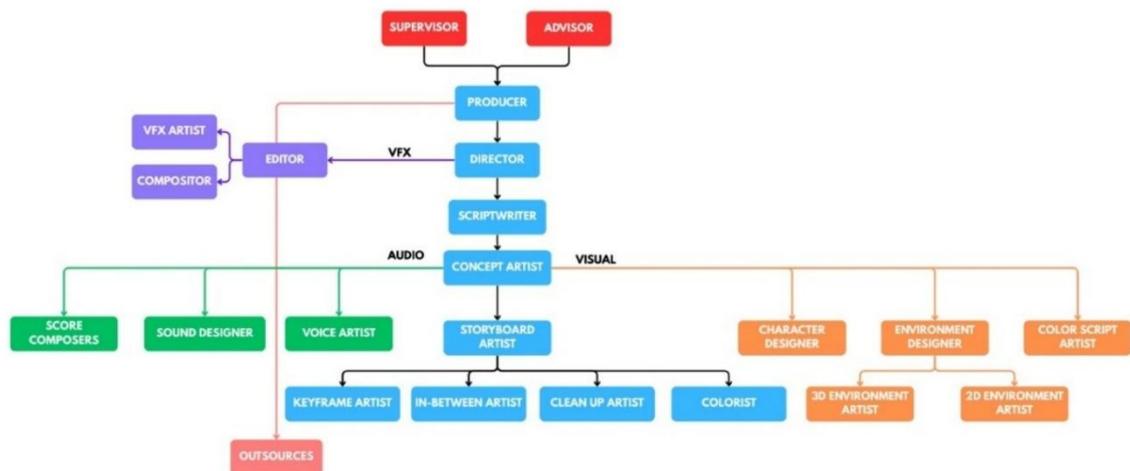
Dalam pengerjaan Proyek Independen penulis dan Mazi Production mendapatkan bimbingan dari dosen Bapak Fachrul Fadly, S. Ked., M. Sn. sebagai *advisor* dan juga Bapak Bima Wicaksana Krisbyant selaku *supervisor*. Pada proyek ini, Bapak Bima selaku *supervisor* bertanggung jawab atas pengawasan *daily task* dan proposal yang merupakan tanggung jawab penulis untuk kerjakan. Sebaliknya, Bapak Fachrul selaku *advisor* bertanggung jawab sebagai pembimbing dalam proyek yang dilakukan penulis, baik secara penulisan laporan dan teknis karya yang dibuat, seperti proses teknis dalam produksi dari *development* hingga *post-production* film animasi. Sebagai *2D environment artist* dalam pembuatan animasi *7,6 SR (2025)*, penulis bertanggung jawab dalam pembuatan yang berkaitan dengan *2D environment*, seperti ikut dalam diskusi, mengikuti arahan dan *briefing* yang diberikan, serta melakukan asistensi.

2) Koordinasi Atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen



Gambar 3.1 Bagan Alur Pembuatan Laporan
Sumber: Dokumen Pribadi

Selama masa pengerjaan laporan, penulis menggunakan FFI (Festival Film Indonesia) sebagai dasar analisa yang penulis lakukan pada pengerjaan laporan ini, sesuai pada gambar 3.1 diatas. Hal ini dilakukan sebab target utama yang akan menjadi hasil dari Proyek Independen yang dilakukan oleh penulis adalah FFI. Sebagai *2D environment artist*, penulis menganalisis film animasi terdahulu yang telah berhasil memenangkan kategori film animasi pendek terbaik terutama berfokus pada *environment* yang terdapat pada animasi-animasi tersebut. *2D environment* digunakan oleh beberapa animasi-animasi pemenang penghargaan. Hasil analisis yang didapatkan penulis lalu ditulis dalam bentuk laporan. Kemudian penulis melakukan asistensi bersama dosen pembimbing untuk mengecek akan kebenaran dan akurasi penulisan dari informasi yang telah ada dalam laporan. Setelah itu, jika dosen menemukan kesalahan atau kekurangan pada penulisan, maka akan dilakukan revisi kembali oleh penulis.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam proses pembuatan proyek animasi *7,6 SR (2025)*, penulis dan Mazi Production melakukan koordinasi antar tim sesuai dengan bagan alur koordinasi agar memudahkan dan sistematis dalam pengerjaan. Hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir kejadian yang tidak mengenakan dan menghindari terjadinya miskomunikasi. Sesuai dengan gambar 3.2 *supervisor* dan *advisor* yang memiliki peran yang sama pentingnya dalam terwujudnya pelaksanaan Proyek Independen yang dilaksanakan penulis. Berikutnya ada produser sebagai kepala dari tim yang menghubungkan tim dengan *supervisor* dan *advisor*. Selain itu, produser juga yang bertanggung jawab atas *outsources* atau tenaga kerja eksternal dalam produksi. Dibawah pengawasan produser, *director* menjadi kepala kreatif yang memimpin tim dalam proses membuat karya dari segi kreatif dan teknis, serta memberikan arahan dan idenya pada *scriptwriter*, *concept artist*, *storyboard artist*, dan juga *editor*. Dalam *concept artist*, dibagi menjadi 2 bagian, yaitu visual dan audio. *Concept artist* bagian visual dibagi menjadi tiga divisi, yaitu *character designer* yang membuat desain sesuai arahan *director*, *environment designer* yang membuat desain baik dalam divisi bentuk 2D maupun 3D, lalu yang terakhir *color script artist*. Selain itu, *concept artist*

bagian audio juga terbagi menjadi dalam tiga divisi, yaitu *voice artist*, *sound designer*, dan juga *score composer*. Setelah *storyboard artist* selesai, dapat diteruskan kepada tim *animator*, yaitu *keyframe artist*, *in-between artist*, *clean up artist*, dan *colorist*.



Gambar 3.3 Bagan Alur Kerja *2D Environment Artist* dalam *7,6 SR (2025)*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sebagai *2D environment artist*, penulis mengawali tahapan dengan melakukan riset dengan mencari dari sumber berita, jurnal, dan buku yang terakreditasi. Kemudian setelah mendapatkan data-data dari riset yang ada, dilakukannya pencarian referensi dari animasi-animasi dan film yang sudah ada berkaitan dengan tema yang akan dibuat penulis. Setelah itu, penulis akan membuat *concept art* sesuai referensi dan data yang sudah dikumpulkan. Selanjutnya, penulis melakukan asistensi pada *director*, dan jika ada yang masih kurang sesuai dengan visi *director*, maka akan dilakukan revisi. Penulis membuat desain *environment* jika *concept art* sudah *fixed* dengan mulai membuat *floor plan*, interior, eksterior, dan properti. Jika sudah *fixed*, maka selanjutnya akan diberikan pada *background artist* untuk membuat *final background* pada animasi pendeknya. Dalam tahapan membuat *environment background*,

dilakukannya *2D sketch* jika perlu revisi, maka akan kembali merujuk pada *environment design* yang sudah ada. Setelah itu, dilakukan *2D blocking* yang akan digunakan juga pada *animatic* sebagai gambaran *layout background*. Berikutnya dilakukan *2D rendering*, yaitu proses pemberian detail dari bentuk, shadow, dan highlight. Jika ada yang perlu direvisi pada proses *2D rendering* ini, maka akan kembali ke tahap *2D blocking* dan melakukan *rendering* ulang. Sebelum masuk ke tahap berikutnya, yaitu *compositing*, dilakukan pemberian *final effect* dengan menambahkan *layer overlay* sebagai *touch up* warna. Setelah selesai diberikan efeknya, *environment background* yang sudah jadi akan diberikan pada *compositor* untuk dilakukannya *compositing* dengan aset animasi.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja

Berikut tabel berisi atas pekerjaan yang dilakukan penulis sebagai *2D environment artist* selama pelaksanaan program MBKM Proyek Independen dalam pembuatan animasi *7,6 SR (2025)*.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan dalam Pelaksanaan Proyek Independen

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Development (Pra perkuliahan) (30 November 2024 – 14 Januari 2025)	<ul style="list-style-type: none"> a) Melakukan riset mengenai lingkungan padang pada tahun 2009 dan riset setelah gempa b) Membuat gambar konsep 	<ul style="list-style-type: none"> a) Mencari berita-berita dan juga eksplorasi menggunakan <i>google earth</i> dan <i>google map</i> untuk melihat keadaan kota, selain itu juga mencari jurnal yang berkaitan dengan arsitektur dan lingkungan. b) Membuat gambar konsep sesuai referensi dan acuan yang sudah didapat, lalu diadaptasi untuk dapat menyampaikan cerita.

2	Development (Pra perkuliahan) (15 Januari 2025 – 1 Februari 2025)	Membuat desain <i>environment</i>	Membuat desain <i>environment</i> interior dan eksterior rumah tokoh utama, Mayra, serta denah perumahan.
3	1 (2 – 7 Februari 2025)	Membuat desain <i>environment</i>	Mengerjakan desain set dan properti untuk interior rumah tokoh utama, Mayra.
4	2 (8 – 11 Februari 2025)	Membuat <i>final look</i>	Membuat finalisasi untuk background final look, yaitu saat tokoh utama bersembunyi dibawah meja saat gempa dan saat tokoh utama bertemu kembali dengan ayahnya.
5	3 (17 – 28 Februari 2025)	Membuat ilustrasi <i>background scene 2</i>	Mengerjakan aset <i>environment picture book sequence</i> untuk <i>scene 2</i> dengan <i>art style stylized children's books</i> menggunakan <i>Clip Studio Paint</i> yang nantinya akan digerakan berdasarkan arahan dan referensi yang diberikan <i>director</i> , penulis naskah, dan <i>editor compositor</i> .
6	4 (25 Februari 2025 – 6 Maret 2025)	Membuat <i>background scene 1</i>	Mengerjakan <i>background environment scene 1 shot 1</i> lalu menyamakan penataan barangnya sesuai dengan <i>scene 1 shot 2</i> yang menggambarkan <i>apartment</i> Mayra dewasa dan <i>POV</i> depan dan samping rak meja kayu dengan barang-barang yang ditaruh diatasnya dengan menonjolkan boneka dan buku cerita dongeng Petualangan Nana.
7	5 (5 Maret 2025)	Membuat sampul buku cerita dan ilustrasi <i>background scene 2</i>	Mengerjakan desain sampul buku cerita dongeng Petualangan Nana hingga finalisasi sebagai aset ilustrasi untuk properti buku dongeng yang digunakan sepanjang animasi <i>7,6 SR (2025)</i> .

8	6 (8 - 12 Maret 2025)	Membuat ilustrasi <i>background scene 10</i>	Mengerjakan background environment <i>scene 10 shot 1</i> dan juga <i>scene 10 shot 2</i> untuk menyamakan suasana <i>lighting</i> dan warna yang sama-sama masih dalam lingkup kuburan, tetapi berbeda <i>angle</i> .
9	7 (13 - 18 Maret 2025)	Membuat ilustrasi <i>background scene 10</i>	Mengerjakan revisi <i>lighting</i> dan warna <i>scene 10 shot 1</i> dan finalisasi <i>scene 10 shot 2</i> .
10	8 (8 - 24 Maret 2025)	Membuat ilustrasi <i>background scene 2</i>	Melanjutkan mengerjakan background <i>scene 2 shot 3</i> , <i>shot</i> transisi untuk ke <i>shot 3</i> bagian kedua. <i>Shot</i> ini menggambarkan pedesaan dan warga-warga desa yang tinggal di desa dengan damai sebelum diserang oleh serigala.
11	9 (29 Maret 2025 - 7 April 2025)	Membuat <i>background scene 2</i>	Mengerjakan revisi dan finalisasi untuk background scene buku cerita, yaitu <i>scene 2 shot 6</i> yang menggambarkan Nana berhasil mengalahkan dan mengusir serigala. Revisi yang harus dikerjakan oleh penulis adalah perubahan dari kombinasi warna trail bintang. Kemudian melanjutkan <i>scene 2 shot 3</i> kembali dengan menambahkan pepohonan yang menjadi layu dan kering untuk menggambarkan suasana kekacauan.
12	10 (14 - 22 April 2025)	Membuat <i>background scene 2</i>	Melanjutkan pengerjaan scene buku cerita, yaitu <i>scene 2 shot 3</i> bagian kedua dengan membuat penggambaran serigala yang menyerupai bentuk ombak. <i>Shot</i> ini menggambarkan mengenai serigala yang menyerang desa kelinci dengan ditunjukkannya

			visual langit merah yang melambangkan bahaya dan muncul sosok Nana yang berani berhadapan melawan serigala.
13	11 (23 - 27 April 2025)	Membuat <i>background scene 2</i>	Melanjutkan mengerjakan background untuk <i>scene 2 shot 4</i> yang sedang <i>on progress</i> dalam membuat serigala dan juga melengkapi detail pada <i>background</i> bagian rumah-rumah warga desa kelinci yang hancur akibat serangan serigala.
14	12 (28 April 2025)	Membuat <i>draw over</i> tekstur <i>2D</i> pada <i>background 3D</i>	Mengerjakan <i>draw over</i> pada <i>background 3D scene 6 shot 3</i> yang menggambarkan gelas yang bergetar saat gempa agar dapat menjadi lebih terlihat <i>2D</i> .
15	13 (11 - 12 Mei 2025)	Membuat <i>background scene 3</i>	Mengerjakan background untuk acara berita <i>scene 3 shot 14</i> dan <i>scene 3 shot 17</i> yang menggambarkan seorang <i>reporter</i> membawakan acara berita dalam televisi yang dinyalakan oleh tokoh utama, Mayra. Penulis juga melakukan pencarian referensi dari rekaman acara berita tahun 2009.
16	14 (15 - 19 Mei 2025)	Membuat <i>background</i> tambahan untuk <i>scene 5</i>	Mengerjakan <i>background environment</i> tambahan untuk latar luar jendela belakang saat sore hari untuk <i>scene 5 shot 3</i> dan <i>scene 5 shot 4</i> .

(Sumber olahan penulis, 2025)

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Tanggung jawab yang penulis lakukan selama menjalankan Proyek Independen sebagai *2D environment* artist adalah mengerjakan seluruh hal yang berkaitan dengan *2D environment* baik berawal dari konsep, hingga *final background* yang masuk kedalam final animasinya. Sebagai *2D environment artist*, dilakukan tahap pembuatan konsep latar tempat animasi ini menggunakan referensi dunia nyata dan

membahasnya bersama *director* untuk mencapai visi cerita yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, penulis melakukan eksplorasi baik dari segi referensi dan teknis untuk dapat melakukan pelaksanaan dalam proyek animasi *7,6 SR (2025)* ini.

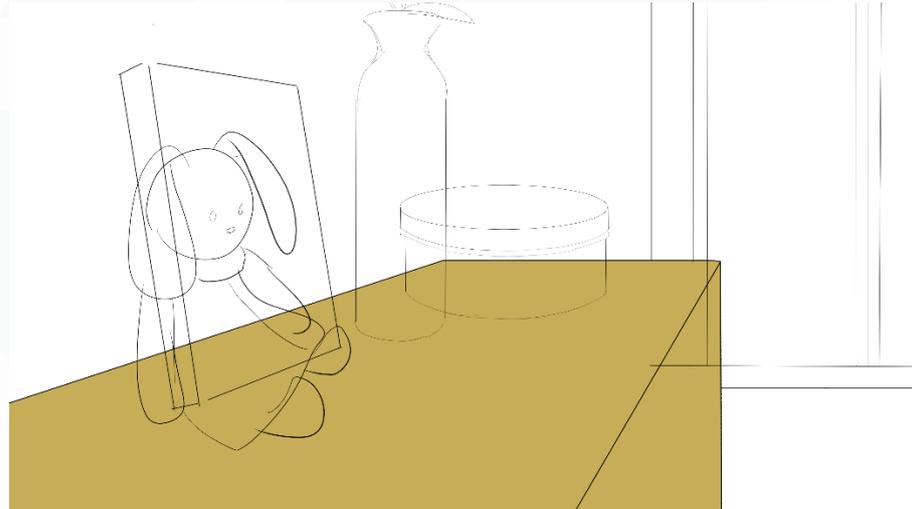
3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam proses pembuatan *2D environment*, penulis melakukan riset untuk merancang konsep *environment* agar dapat sesuai dengan kebutuhan cerita yang ingin disampaikan *director*. Penulis melakukan riset dan mencari referensi Kota Padang di Sumatera Barat pada tahun 2009 sebagai acuan bersama *3D environment artist* dan *director*. Latar Kota Padang tahun 2009 ini menjadi acuan karena cerita yang ingin dibawakan oleh *director*, merupakan cerita fiksi yang dibuat berdasarkan kejadian nyata, yaitu gempa berskala *7,6 SR* yang melanda pada 30 September 2009 di Sumatera Barat. Melalui acuan tersebut, penulis mendapatkan konsep secara garis besar lalu dituangkan dalam bentuk konsep gambar kasar dengan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*. Setelah itu, penulis akan mencoba membuat desain *environment* yang lebih detail, baik dari peta kotanya secara keseluruhan, rumah tokoh utamanya, properti, dan desain buku cerita.

Rumah yang dibuat disesuaikan dengan *3D character* tokoh yang telah ditentukan oleh *director* dan *character designer*, seperti kehidupan apa yang dijalani tokoh dan sebagainya. Tahapan selanjutnya yang dilakukan penulis, yaitu membuat detail dari properti yang ada dalam interior ataupun eksterior rumah. Pembuatan desain buku cerita anak juga dilakukan, karena buku cerita ini akan menjadi *scene* tersendiri pada film animasi pendek *7,6 SR (2025)*. Setelah itu dilakukannya pembuatan *final look* dan juga membuat *layout* untuk *shot* yang menggunakan *2D background*. Tahapan terakhir yang dilakukan penulis adalah membuat final *2D background* untuk animasi. Setelah semua tahapan tersebut dilakukan oleh penulis, tidak lupa penulis berkoordinasi dengan anggota tim lainnya, terutama *3D environment*, *compositor*, dan *director* sehingga dapat membuat *environment* yang memiliki visi yang sama.

Dalam pembuatan seluruh gambar *environment*, terdapat beberapa proses tahapan yang selalu dilakukan dalam pembuatan gambar *environment*. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam pembuatan gambar *environment* sebagai *2D environment artist*:

a. Membuat Sketsa



Gambar 3.4 Tahapan Pembuatan Sketsa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap pertama yang dilakukan, yaitu membuat sketsa untuk dapat memberikan gambaran visual secara keseluruhan, baik dari segi bentuk dan penataan. Lalu dikembangkan kembali dengan merapihkan sketsa menjadi lebih bersih dan rapi. Setelah itu, penulis melakukan asistensi dengan *director* untuk mengetahui ada atau tidaknya hal yang perlu direvisi atau ditambahkan dalam tahap awal ini. Penulis akan menggambar ulang sketsa kembali jika diperlukan. Jika tidak ada yang perlu direvisi maka akan dilanjutkan pada tahapan berikutnya. Setelah itu, dilakukan *2D blocking* yang akan digunakan juga pada *animatic* sebagai gambaran *layout background*. Berikutnya dilakukan *2D rendering*, yaitu proses pemberian detail dari bentuk, *shadow*, dan *highlight*. Jika ada yang perlu direvisi pada proses *2D rendering* ini, maka akan kembali ke tahap *2D blocking* dan melakukan *rendering* ulang. Sebelum masuk ke tahap berikutnya, yaitu *compositing*,

dilakukan pemberian *final effect* dengan menambahkan *layer overlay* sebagai *touch up* warna.

b. Membuat *Blocking*



Gambar 3.5 Tahapan Pembuatan *Blocking*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahapan berikutnya adalah membuat *blocking* yang berguna juga sebagai *layout* dengan *base* warna sehingga dapat memberikan gambaran secara keseluruhan yang lebih jelas (dapat dilihat pada gambar 3.3). Selain itu *blocking* ini berguna untuk mengetahui mengenai warna dominan yang digunakan secara keseluruhan dan memberikan gambaran visual yang berwarna. *Blocking* yang dibuat sesuai dengan arahan *director* dan mengikuti sketsa yang sudah disetujui oleh *director*. Setelah membuat *blocking* yang jelas, dilanjutkan pada tahap berikutnya *rendering*.

c. Melakukan *Rendering*



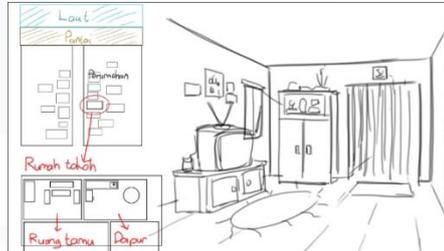
Gambar 3.6 Tahapan Pembuatan Final *Render*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam tahapan rendering ini, dilakukan penambahan *shadow* dan *lighting*, serta penambahan efek sebagai *finishing* seperti yang terlihat pada gambar 3.6. *Shadow* dan *lighting* disesuaikan dengan arah sumber cahaya sehingga terlihat realistis. Selain itu, dengan adanya *shadow* dan *lighting* membantu adanya kedalaman dan tekstur pada tiap objek yang ada. Dengan adanya pencahayaan, terbentuklah refleksi dan refraksi dari cahaya, hal ini mempengaruhi warna yang ada baik dari segi *hue*, *saturation*, dan *value*. Setelah selesai melakukan tahapan *rendering*, penulis melakukan asistensi dengan *director*. Jika di *approve*, maka hasil render ini dapat diberikan pada *compositor* untuk dilakukan proses *compositing*. Namun, jika terdapat revisi maka akan merevisi hal sesuai arahan *director* agar sesuai visinya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.1.1.1 Proyek 1: Pembuatan Desain *Environment* Rumah

Mayra



Gambar 3.7 Ide Konsep Awal Keseluruhan *Environment*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berawal dari ide yang diberikan *director* dan digambarkan seperti pada gambar 3.7 untuk memberi gambaran awal *environment* keseluruhan sebagai lokasi terjadinya cerita yang ingin disampaikan. Dalam pembuatan konsep mengalami perubahan dari konsep awal hingga desain *final environment*. Penulis melakukan perubahan ini berdasarkan hasil diskusi dan mendapatkan arahan yang lebih jelas.



Gambar 3.8 Konsep Awal Rumah Mayra dan *Background Video Pitching*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konsep awal belum matang dalam melakukan riset pada lingkungan di Kota Padang tahun 2009 dan masih belum terlihat realistis dengan kenyataan karena terlihat lebih modern minimalis dan tidak sesuai dengan sosiologi tokoh yang juga berubah. Akibat perubahan dari struktur sosial yang dimiliki tokoh, *concept art* awal yang sudah dibuat (dapat dilihat pada gambar 3.8) hanya dimanfaatkan sebagai *background* untuk video *pitching* program MBKM Proyek Independen dan tidak terpakai dalam final animasi 7,6 SR (2025).



Gambar 3.9 Final Konsep Peta
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis lalu membuat peta *floor plan* tempat tokoh tinggal. Rumahnya terletak di daerah pinggir pantai arah Barat. Rumah Mayra sendiri menghadap mata arah angin Selatan. Dibuatlah sebuah perumahan, dengan konsep perumahan yang tidak terlalu tertutup (tidak diberi pagar sekeliling perumahannya). Rumah Mayra berada di jalan utama perumahan tersebut, seperti yang terdapat pada gambar 3.9.



Gambar 3.10 Referensi Tampak Depan Rumah
Sumber: *Google Maps Street View*

Penulis melakukan riset secara spesifik pada daerah Jl. Adinegoro, Padang, Sumatera Barat sebagai referensi rumah dan bentuk perumahannya yang lalu diterjemahkan dan dimodifikasi lagi lokasinya untuk kebutuhan cerita. Lokasi referensi rumah yang digunakan merupakan daerah Kota Padang, sehingga desainnya mencampurkan unsur perkotaan tanpa menunjukkan ciri khas rumah

adat Gadang secara spesifik. Selain itu, *director* juga memiliki visi agar *environment* yang dibuat sesuai dengan pengalaman sehingga unsur Padang tidak mencolok.



Gambar 3.11 Konsep Tampak Depan Rumah Mayra
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis lalu mengolah data dan referensi yang telah dikumpulkan, seperti gambar 3,7 sebagai bentuk pergola dekat terasnya. Pada gambar 3,8, penulis lalu memodifikasi ukuran dan bentuk dari rumah sehingga berbeda dengan referensi, serta menjadi lebih sesuai dengan *3-dimensional character*, yaitu fisik, psikologis, dan sosiologis tokoh.



Gambar 3.12 *Floor Plan* Rumah Mayra
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

Penulis juga mengambil beberapa referensi dari rumah penulis sendiri dan juga anggota tim lainnya sebagai pembanding. Selain itu, desain denah ini juga merupakan hasil dari observasi desain rumah-rumah yang ada pada periode tahun tersebut. Rumah yang didesain

oleh pengembang biasanya mengandung konsep rumah sehat sehingga terdapat ruang hijau sedikit pada bagian belakang rumah untuk adanya sirkulasi udara yang baik. Penataan letak dalam rumah ini telah disetujui oleh *director* dan telah melewati pertimbangan riset dengan keinginan *director* untuk dapat membentuk *shot* yang diinginkan.



Gambar 3.13 *Layout* Rumah Mayra
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Set dan properti yang ada dalam rumah Mayra juga dibuat sedemikian rupa berdasarkan observasi rumah yang ada di Padang dan pengalaman hidup dari *director*. Rumahnya memiliki set dan properti yang umum ditemukan pada rumah umumnya untuk kebutuhan sehari-hari, seperti televisi, kursi sofa, kulkas, peralatan memasak di dapur, meja dan kursi makan di ruang makan, serta tempat sampah (dapat dilihat pada gambar 3.13 dan 3.14).



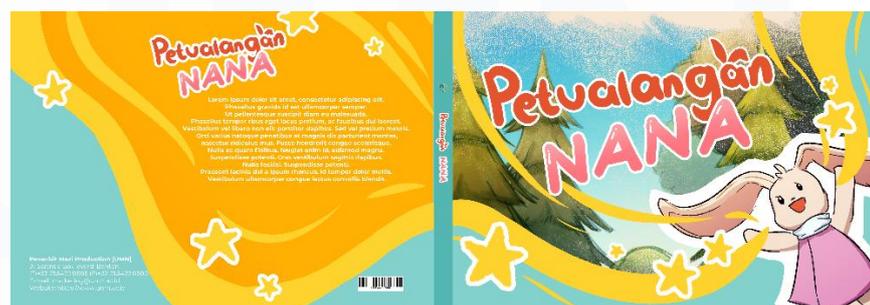
Gambar 3.14 Properti Rumah Mayra
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.1.1.2 Proyek 2: Desain Properti Sampul Buku Cerita



Gambar 3.15 Sketsa Kasar *Layout* Sampul Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada animasi 7,6 SR (2025), terdapat *scene* yang menceritakan sebuah kisah dalam buku cerita yang berjudul Petualangan Nana. Gambar sampul buku cerita ini digunakan sebagai tekstur buku yang ada dalam animasi 7,6 SR (2025) dan akan disatukan saat proses *compositing*. Untuk menggambarkan buku cerita anak, diperlukannya warna-warna yang cerah dan menggunakan beragam warna. Desain *font* yang lebih bulat-bulat untuk memberikan kesan ramah dan tidak berbahaya. Diperlihatkan desain tokoh dan latar dari kisah Petualangan Nana, sehingga memberikan gambaran visual dari buku cerita ini.



Gambar 3.16 Desain Final Sampul Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain dari sampul buku cerita ini menggambarkan petualangan fantasi yang dialami oleh tokoh utama pada cerita ini, yaitu Nana. Nana disini dibuat ekspresi yang gembira dan warna yang cerah untuk menggambarkan kisah yang dialami Nana merupakan

kisah petualangan yang ceria, asik, dan lucu. Selain itu, diperlihatkan *art style* ilustrasi yang digunakan dalam buku cerita tersebut. Terdapat pepohonan cemara dan langit yang biru sehingga membuat suasananya natural menunjukkan lingkungan alam sebagai latar tempat kisah ceritanya.

3.1.1.3 Proyek 3: *Worldbuilding Scene* Buku Cerita



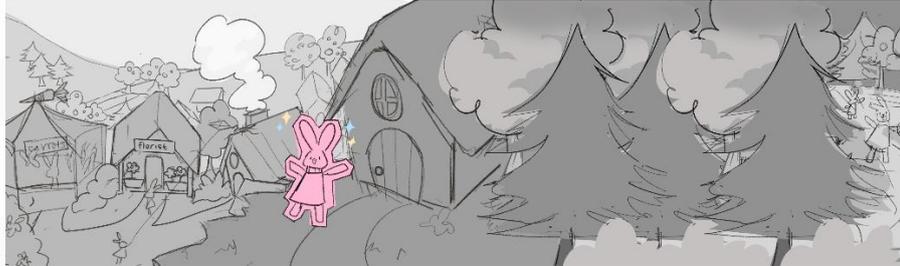
Gambar 3.17 Referensi *Art Style* Buku Cerita 1
Sumber: *Genshin Impact*



Gambar 3.18 Referensi *Art Style* Buku Cerita 2
Sumber: *Genshin Impact*

Proyek ini membuat *background environment* untuk *scene motion graphic*, penulis menggunakan buku cerita dongeng anak sebagai pedoman pembuatan *worldbuilding scene* ini. *Worldbuilding* yang dibuat membawa tema petualangan yang dilakukan oleh tokoh utama kisah ini, yaitu Nana. Penggunaan warna yang digunakan sesuai dengan sampul buku cerita, warna yang cerah dan warna-warni, seperti yang terlihat pada referensi gambar 3.17 yang berasal dari *Genshin Impact* yang berjudul *Fleeing Sunlight in the Night*, sedangkan referensi kedua yang berasal dari *Genshin Impact* yang berjudul *La vaguette* digunakan sebagai referensi *layout* dan

layering. Selain itu, *art style* yang digunakan *style* yang lebih tidak rapi atau *sketchy* sehingga menimbulkan kesan *stylized* coretan-coretan gambar anak-anak.



Gambar 3.19 *Storyboard Shot* Nana Hidup di Desa
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.20 Desain Final *Environment Shot* Nana Hidup di Desa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain itu, tokoh protagonis dan tokoh antagonis dibuat lebih menonjol dengan diberikan garis putih yang cukup tebal untuk menimbulkan kesan *pop-up book* yang biasa digunakan untuk buku cerita anak, seperti yang terlihat pada gambar 3.20. *Environment* yang telah dibuat penulis akan digunakan untuk final animasi dengan penempatan *layout* yang sesuai acuan *storyboard* yang telah dibuat. *Storyboard* ini dibuat oleh *storyboard artist* dan telah sesuai dengan visi *director* (lihat gambar 3.19).



Gambar 3.21 Desain Final *Environment Scene* Nana Bersama Warga Desa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sesuai yang terlihat dalam gambar 3.21 terlihat gambar *shot* bagian bawah yang menggambarkan kehidupan keseharian para warga desa kelinci, seperti bercocok tanam dan memanen wortel. Selain itu, pada bagian atas *shot* dijadikan sebagai transisi yang menunjukkan sebelum serigala datang menyerang. Dari gambar tersebut digambarkan suasana yang cerah dan menggunakan warna yang *vibrant* untuk menunjukkan damai dan hangat nya kehidupan para warga desa kelinci.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.22 Referensi Suasana Saat Bahaya
Sumber: *Wuthering Waves*

Berbanding terbalik dengan adegan sebelumnya saat keadaannya masih damai, desa kelinci ini diserang oleh para serigala. Referensi suasana yang digunakan dalam proses pembuatan desain *environment* ini ada pada gambar 3.22 yang merupakan sebuah adegan dari *Wuthering Waves* yang berjudul *The First Woolly Story*.



Gambar 3.23 Desain Final *Environment Shot* Desa Diserang Serigala
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam *scene* buku cerita ini digambarkan lingkungannya yang menjadi rusak akibat serangan serigala. Timbulnya getaran besar menimbulkan kerusakan yang besar pada rumah, sehingga rumah menjadi runtuh, pohon-pohon daunnya berguguran dan menjadi kering. Semua visual yang ditampilkan, baik dari segi pewarnaan dan desain kehancuran yang ditimbulkan bertujuan untuk memperlihatkan kondisi dan suasana bahaya saat desa terkena serangan serigala (lihat gambar 3.23).



Gambar 3.24 Referensi Suasana *Shot* Nana Mengalahkan Serigala
Sumber: *Genshin Impact*

Namun, pada akhirnya Nana sebagai tokoh utama, berani melawan hingga berhasil mengalahkan dan mengusir kawan serigala tersebut. Sama halnya seperti referensi (lihat gambar 3.24) yang pada saat itu tokoh *Genshin Impact* yang bernama Klee berhasil melindungi kotanya dari monster. Pada pembuatan desain final yang dapat dilihat pada gambar 3.25, digunakannya referensi berdasarkan gambar 3.24. Desain final ini mengambil inspirasi untuk bentuk dan keseluruhan cara penggunaan warna yang digunakan. Warna-warna cerah dominan dan sedikit lebih pudar agar tokoh utama dapat terlihat menonjol. Penggunaan motif bintang juga berkaitan dengan kekuatan cahaya yang dimiliki oleh Nana sebagai tokoh utama dalam buku cerita.



Gambar 3.25 Desain Final *Environment Shot* Nana Mengalahkan Serigala
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.4 Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan beberapa kendala saat menjalankan proses pengerjaan Proyek Independen ini. Kendala yang di alami penulis baik dari faktor kerja sama antar tim maupun dari dalam diri penulis.

Kendala yang dialami penulis secara personal, sebagai berikut:

- a. Manajemen *layering* dalam *Clip Studio Paint* agar rapih.
- b. Sulitnya mlakukan riset tanpa datang ke lokasi dan hanya bergantung pada jurnal dan data-data yang ada pada internet karena keterbatasan untuk melihat arsip dan observasi secara detail.

Selain itu, secara umum penulis juga mengalami kendala lain. Kendala yang dialami oleh penulis secara umum selama melakukan Proyek Independen ini adalah kurangnya efektivitas dalam berkomunikasi hingga terjadinya miskomunikasi antar anggota tim.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Kendala akan selalu terjadi dalam setiap proses langkah hidup yang dilewati. Oleh karena itu, penulis berusaha mencari solusi dari setiap kendala yang penulis alami. Untuk dapat mengatasi kendala yang penulis alami secara personal, yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat *breakdown* bagian yang perlu dipisah, memberikan nama pada tiap *layer*, buat folder pada tiap bagian yang harus dipisah, lalu menggabungkan *layer* yang sekiranya dapat digabung agar tidak terlalu banyak *layer* yang dapat menyebabkan kebingungan.
- b. Menanyakan kenalan mengenai pengalaman lingkungan kehidupan di Padang pada tahun 2009, dengan catatan harus mengetahui kondisi ekonomi, status sosial, lalu mencari keakuratan dengan melihat dan membandingkan dengan sumber-sumber terpercaya, seperti arsip berita, data bencana dari pemerintah, dan juga jurnal yang ada.

Solusi untuk mengatasi kendala yang penulis alami secara general, yaitu melakukan konsultasi dan bertanya pada produser terkait miskomunikasi, serta lebih terbuka

dalam berkomunikasi antar tim. Lebih menggunakan sarana grup yang sudah ada dan bukan *personal chat* saja saat memberikan kabar atau informasi agar tidak miskomunikasi.

