

BAB III

PELAKSANAAN PROYEK

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada pengerjaan Proyek Independen ini penulis dan tim Youthrabbit mempunyai pekerjaan masing-masing. Proses pengerjaan tim Youthrabbit sebagai tim internal diatur oleh pengawasan produser tim youthrabbit. Sesuai dengan pipeline produksi produksi, sebagai penulis bertugas sebagai *environment concept artist*, untuk menciptakan desain bagaimana visual baik dari bangunan, property, ataupun bentuk-bentuk organic yang ada dalam animasi ini. Selain menjadi *environment concept artist*, penulis bertugas sebagai *modelling 3D* dan sebagai *texture artist*.

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

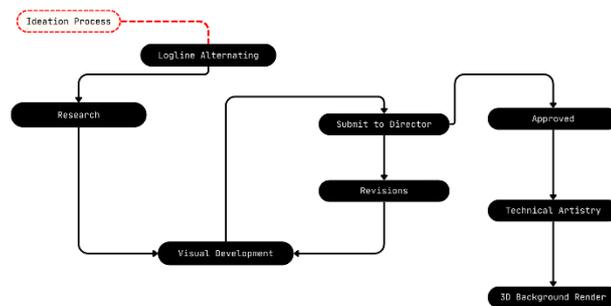
Disaat menjalankan MBKM Proyek Independen, Youthrabbit berada dibawah bimbingan Supervisor lapangan (eksternal) dan dosen internal. Bapak Yohanes Merci Widiastomo sebagai dosen internal, dan Bapak Bima Krisbyanti sebagai Supervisor tim Youthrabbit. Bapak Merci bertugas untuk mengawasi sekaligus bertanggung jawab atas kegiatan produksi yang berlangsung, dan memberikan saran serta masukan terhadap proyek yang sedang dikerjakan. Sedangkan, Bapak Bima sebagai Supervisor bertanggung jawab untuk kebutuhan administrasi YouthRabbit, seperti pengajuan *form* dan *daily task*.

Pada pekerjaannya, penulis sebagai *concept artist* bertugas memiliki kewajiban untuk melakukan asistensi terhadap dosen internal tim Youthrabbit setiap minggunya, serta pengisian *daily task* yang diharuskan diisi tentang kegiatan MBKM penulis sehari-hari pada *website* kampus Merdeka UMN.

2) Koordinasi Atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen

Dalam proses melakukan tugasnya, penulis menuliskan laporan atas pekerjaannya dalam *daily task* setiap harinya menuliskan detail atas pekerjaan yang telah dikerjakan. Pekerjaan penulis dilaporkan berupa proses pembuatan *concept art* kota, properti, sketsa konsep, *3D modelling*, dan *texturing artist*. Laporan *daily task* ini setelahnya akan di evaluasi oleh Supervisor untuk disahkan.

Penulis dalam pengerjaannya, bekerja bersama anggota Youthrabit dalam pembuatan konsep gambar *environment*, yakni Muhammad Farrel Cesario sebagai *Director* dalam tim Youthrabit. Farrel selaku Director, akan memberikan saran dan masukan terhadap konsep *environment*, lalu kemudian setelah penulis kerjakan, akan diserahkan kepada para *3D Artist* selagi penulis mengerjakan konsep lainnya, bila penulis sudah selesai mengerjakan semua konsep yang dibutuhkan, penulis lanjut membantu membuat *3D Model* atas desain konsep yang telah dibuat untuk *modelling*.



Gambar 3.1 Bagan Alur kerja
(Sumber:dokumen pribadi)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja

Kegiatan pekerjaan yang telah dilakukan Penulis selama Klaster MBKM Proyek Independen animasi dengan judul *Ignite*, ditampilkan pada tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Penulis lakukan pada klister MKBM Proyek Independen.

No	Minggu	Proyek	Keterangan
	Pra-Perkuliahan	Pembuatan konsep awal sketsa dan warna kasar untuk penggambaran <i>environment</i> pada animasi kita.	Penulis melakukan riset dan sketsa konsep bagaimana bentuk <i>environment</i> dalam animasi <i>Ignite</i> dari beberapa referensi yang telah ditemukan.
1.	1	Membuat sketsa desain kota sihir yang ada dalam animasi. Membuat sketsa desain kota sihir yang ada dalam animasi.	Penulis membuat 14 desain bangunan dari kota yang akan ditampilkan pada saat bapak Ayesha berada di kota.
2.	2	Melakukan percobaan <i>Texturing</i> terhadap model kota pada blender dalam bentuk 3D.	Penulis melakukan penambahan <i>Texturing</i> pada model bangunan kota yang telah dibuat, model <i>texturing</i> yang dilakukan berupa <i>style painting</i> .
3.	3	Membuat konsep untuk bentuk mainan yang akan digunakan oleh Ayesha.	Penulis melakukan pembuatan konsep mainan binatang-binatang lucu gabungan kucing, tikus, dan kadal yang dibuat berbagai macam bentuk.
4.	4	Membuat konsep untuk properti rumah, dan konsep dalam meja ruang ayah Ayesha.	Penulis melakukan pengerjaan konsep dalam toko mainan seperti boneka, makanan, pintu, meja, dan property lainnya yang ada.
5.	5	Membuat Konsep untuk bangunan tambahan kota serta pembuatan detail untuk property dalam meja mainan.	Penulis melakukan pengerjaan konsep tambahan pada desain bangunan kincir angin dalam kota serta penambahan detail properti yang ada dalam meja mainan seperti mainan balok,.
6.	6	Pembuatan konsep rumah kebakaran yang terjadi dalam act 3.	Penulis melakukan beberapa konsep gambar rumah yang sudah terbakar dari tampak dalam dan tampak luar rumahnya, dari rumah yang sedang terbakar dan rumah yang telah selesai terbakar.

7.	7	Melakukan penyusunan jadwal yang diperlukan oleh pihak eksternal dan outsourcing.	Penulis selagi menunggu pekerjaan lain yang diperlukan, penulis melakukan penyusunan jadwal untuk para eksternal dan outsourcing yang akan membantu proyek <i>Ignite</i> mulai dari minggu depan.
8.	8	Pembuatan modeling 3D dalam properti rumah	Penulis membuat properti 3D modeling dalam rumah, model yang penulis fokuskan adalah binatang fantasi yang telah penulis lakukan sebelumnya.
9.	9	Melanjutkan pembuatan model 3D properti rumah.	Penulis melanjutkan modeling 3D property kecil seperti sendok, garpu, botol, alat peracik obat dan hal-hal lainnya yang berhubungan dengan obat-obatan yang dipakai oleh bapak Ayesha.
10.	10	Melakukan pembuatan Model 3D mainan tambahan serta finalisasi dari modeling 3D yang telah dibuat sebelumnya.	Penulis melakukan pembuatan model mainan tambahan binatang owl, paus, dinosaurus, dan finalisasi modeling botol serta alat-alat peracik obat yang telah dibuat.
11.	11	Melakukan pembuatan model 3D pada bagian toko sihir	Penulis melakukan pembuatan model seperti makanan, minuman, mainan tongkat.
12.	12	Melanjutkan pembuatan model 3D pada bagian toko sihir	Penulis melakukan pembuatan model, yang berfokus kepada Guci, pintu, alat tulis, dan lemari.
13.	13	Penulisan Laporan	Penulis melakukan pengerjaan laporan klister MBKM Pyoyek Independen
14.	14	Melakukan pemberian texture pada bagian rumah kebakaran	Penulis melakukan pemberian texture pada bagian rumah, yang berfokus terhadap dapur dan ruang tamu yang telah terbakar. Warna yang dipakai sebagai warna utama adalah merah dan Hitam.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Pada pembuatan proyek film pendek animasi *Ignite* untuk klaster MBKM Proyek Independen, penulis memiliki peran sebagai *environment concept artist*, *3D modelling artist*, dan *3D Texturing Artist*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

3.3.1.1 Pencarian referensi, riset, dan Brainstorming mengenai Environment

Sebelum permulaan proyek Independen dimulai, penulis bersama dengan tim YouthRabbit melakukan berbagai riset dari dimulai dengan mengamati style dari yang tim inginkan, yakni painting. Beberapa *Artist* telah lakukan penelitian, yang dimana menjadi fokus utama adalah Mengxuan Li. Beberapa analisis film telah dilakukan yang dijadikan sebagai referensi ciri khas untuk *environment* pada animasi, diantaranya karya Resilence (Yunie Choi, 2023), The Little Poet (Justine King, 2023), dan Fuelled (Michelle Hao, 2021). Tidak hanya film, Penulis bersama dengan tim YouthRabbit melakukan beberapa riset terhadap *styleArtist*, yang dimana menjadi fokus utama adalah Mengxuan Li. Referensi gaya visual yang digunakan oleh Mengxuan Li memiliki tekstur brush yang sangat menonjol, sekaligus memiliki warna yang vibrant. Warna vibrant dan tekstur ini cocok dengan visi dan misi visual Director untuk dunia sihir imajinasi karakter utama dalam animasi *Ignite* memiliki *style painting*.



Gambar 3.2 Little Alley by Mengxuan Li
 (Sumber: <https://www.artstation.com/artwork/8egAaE>)



Gambar 3.3 Pengumpulan Moodboard Visual Reference
 (Sumber: Pinterest)

3.3.1.2 Konsep awal kota Sihir

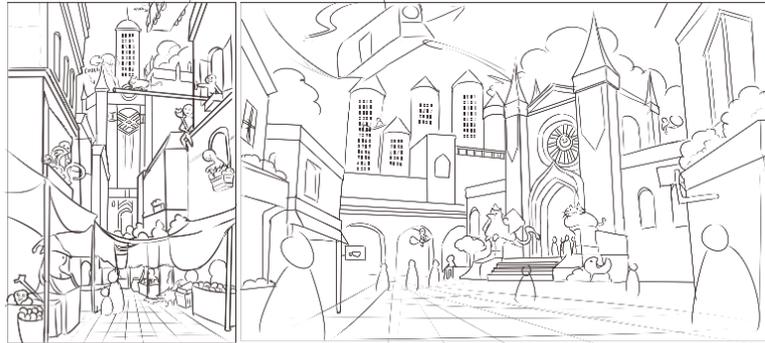
Selagi melakukan riset dan penelitian mengenai referensi *style painting* dalam *environment* animasi, penulis ditugaskan untuk membuat konsep awal dari sebuah desa kecil yang akan dihuni oleh sang tokoh utama yakni Ayesha dan Ayahnya.





Gambar 3.4 Konsep Awal Desa Sihir
(Sumber:dokumen pribadi)

Bentuk yang pada awalnya berupa sebuah desa pun berubah jadi sebuah kota fantasi zaman pertengahan. Pergantian ini terjadi dikarenakan adanya perubahan cerita latar belakang karakter yang lebih menyesuaikan dengan karakter masing-masing tokoh. Bentuk pada kota sihir ini terinspirasi dari bentuk bangunan barat eropa pada tahun 1000-1300s, bangunan eropa memiliki banyak bentuk dengan tenda berwarna merah dan rumah dengan bentuk persegi Panjang dengan jendela yang besar. Referensi dari bangunan inipun digabungkan dengan unsur magis dan fantasi didalamnya untuk memberikan kesan kreativitas imajinasi sang Anak Ayesha dalam dunia sihirnya, seperti bangunan megah, warna-warni, benda melayang, dan bentuk bangunan yang unik.



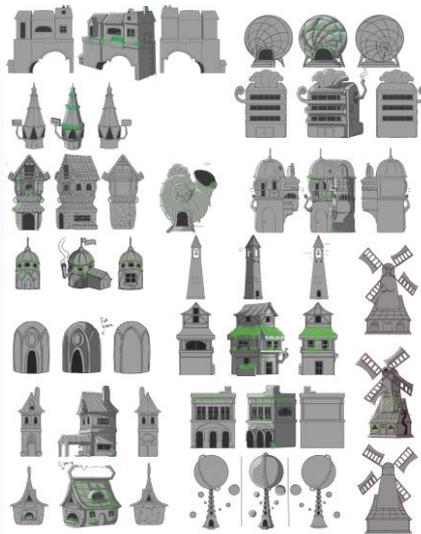
Gambar 3.5 Sketsa Desain dari Kota Sihir
(Sumber:dokumen pribadi)



Gambar 3.6 Finalisasi Desain awal konsep Kota Sihir
(Sumber:dokumen pribadi)

3.3.1.3 Revisi dan Finalisasi Kota sihir

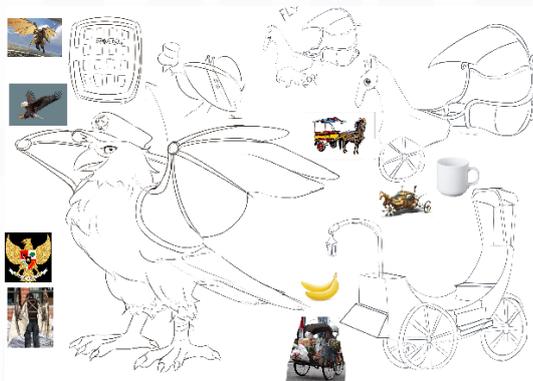
Setelah melakukan konsep pada bentuk kota sihir secara keseluruhan, penulis ditugaskan untuk membuat desain detail untuk bentuk-bentuk bangunan yang ada dalam kota sihir. Penulis ditugaskan untuk membuat bentuk bangunan terlihat fantasi dan magis, oleh karena itu penulis menggunakan beberapa referensi dari dunia nyata seperti gelas, teko, kincir angin, keong, dan globe untuk bentuk dasar bangunan, yang nantinya akan dibentuk dan digabungkan dengan bentuk bangunan zaman pertengahan eropa.



Gambar 3.7 Desain bangunan untuk kota sihir
(Sumber:dokumen pribadi)

3.3.1.4 Konsep kendaraan pada kota sihir

Setelah menyelesaikan bentuk dari kota sihir, penulis ditugaskan untuk membuat konsep dari kendaraan yang akan ditampilkan pada kota sihir. Konsep kendaraan diambil dari referensi kendaraan yang ada pada Indonesia, diantaranya seperti bajai, becak, delman, dan pesawat terbang. Konsep awal dibuat menyerupai makhluk hidup, namun kemudian setelah pertimbangan bersama dengan tim, maka konsep kendaraan dibuat untuk lebih menyerupai kendaraan asli.



Gambar 3.8 Desain awal konsep kendaraan
(Sumber:dokumen pribadi)



Gambar 3.9 Desain final konsep kendaraan
(Sumber:dokumen pribadi)

3.3.1.5 Konsep properti mainan pada rumah sihir Ayesha

Properti rumah difokuskan pada pembuatan mainan Ayesha serta beberapa botol ramuan yang telah dibuat oleh Ayah Ayesha. Botol ramuan difokuskan dikarenakan bapak Ayesha yang merupakan seorang apoteker yang membuat obat di dunia asli, sehingga pada dunia sihir Ayah Ayesha digambarkan sebagai peramu obat dengan sigil sihir pada mejanya.



Gambar 3.10 Desain properti di rumah Ayesha dan Ayahnya
(Sumber:dokumen pribadi)



Gambar 3.11 Desain properti kotak dan tongkat sihir Ayesha
(Sumber:dokumen pribadi)



Gambar 3.12 Desain sigil sihir pada meja Ayah Ayesha
(Sumber:dokumen pribadi)



Gambar 3.13 Konsep Desain Rumah Ayesha terbakar
(Sumber:dokumen pribadi)



Gambar 3.14 Konsep Finalisasi Desain Rumah Ayesha terbakar
(Sumber:dokumen pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2 Hasil Final Perancangan



Gambar 3.15 Hasil Final perancangan dalam projek Film
(Sumber:dokumen pribadi)

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.4 Kendala yang Ditemukan

Dalam pembuatan proses *concept art*, penulis menemukan kendala dalam merealisasikan bentuk serta konsep magis yang ada dalam dunia imajinasi Ayesha. Saya memiliki kendala dalam bagaimana cara menggabungkan unsur magis dengan bangunan dunia nyata yang berbentuk seperti imajinasi sang anak, bentukan magis, serta dunia yang penuh akan imajinasi. Dalam proses pembuatan MKBM ini, penulis serta tim Youtrabbit ingin menampilkan aspek visualisasi dari imajinasi sang anak seperti dalam buku gambar dengan teknik *painting* untuk texture agar seperti buku gambar, namun hal tersebut menjadi tantangan bagi penulis yang bertugas untuk menciptakan bentuk dari visual tersebut.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dalam mengatasi kendala yang ada, penulis mencoba untuk melihat dari sudut pandang dunia anak-anak, yang dimana membuka berbagai macam ide yang sebelumnya tidak terpikir oleh saya, ataupun hal tidak masuk akal, tetapi untuk pikiran sang anak, semua hal tersebut dapat menjadi hal yang masuk akal. Sudut pandang anak-anak akan menilai suatu hal yang dilihat sehari-harinya dan media yang ia konsumsi, oleh karena itu saya mencoba untuk membayangkan bagaimana sebuah teko, cangkir, ataupun barang-barang yang sering kali kita temukan disekitar kita.