

BAB III

PELAKSANAAN PROYEK

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan yang dikehendaki oleh penulis dalam tim MAZI Production yaitu sebagai *Storyboard Artist, Character Design, Scriptwriter, Keyframe Artist, In-Between Artist*. Namun, posisi penulis yang akan difokuskan pada penulisan ini yaitu posisi sebagai *Storyboard Artist*. Penulis mempunyai tanggung jawab dalam merangkai seluruh naskah dalam bentuk gambaran visual, sehingga menjadi panduan awal kepada tim kreatif, dan juga membantu mereka dalam menggambarkan gambaran visual yang akan dicapai oleh *Director*. Didalam ruang lingkup kerjanya penulis mendapat bantuan dari beberapa pihak diantaranya *Director* dan *3D Background Artist*, dengan memberikan gambaran kasar *layout* dari *shot* yang ada di naskah cerita.

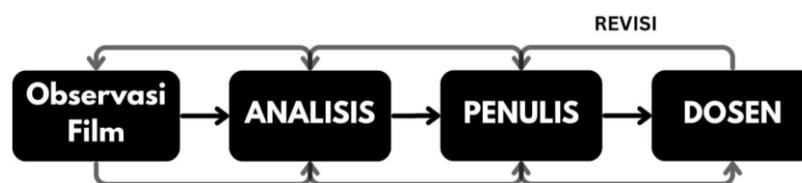
3.1.1 Kedudukan Antara Dosen Pembimbing Laporan dan Lapangan dengan Kelompok Kluster MBKM Proyek Independen

Pada proyek animasi pendek *7,6 SR (2025)*, MAZI Production diawasi oleh Bapak Bima Krisbyant sebagai Supervisor dan Bapak Fachrul Fadly sebagai Advisor. Mengenai pekerjaan-pekerjaan manajerial, seperti pengisian daily task dan proposal persiapan proyek dipandu oleh Bapak Bima Krisbyant. Perihal konsep kreatif, timeline produksi film, dan teknis dalam pembuatan film dipandu oleh Bapak Fachrul Fadly.

MAZI Production memutuskan bahwa setiap selasa akan diadakannya pertemuan bersama secara luring dengan Bapak Fachrul. Pertemuan tersebut guna agar penulis dan rekan dapat asistensi dan memberi solusi mengenai progress animasi dan jika terdapat masalah. Ketika pertemuan, Bapak Fachrul sering memberikan saran dan revisi, mengenai cerita, *shot*, dan karena Bapak Fachrul ahli dalam *3D* sehingga Ia memberikan saran yang efektif sekaligus tidak mempengaruhi jalan timeline mengenai teknis *3D background* yang ada pada film. Ketika adanya

jadwal untuk asistensi mengenai progress dengan Bapak Fachrul, Penulis membawa progress hasil sepekan yang telah disiapkan. Progress tersebut meliputi *shot-shot storyboard* yang sudah dianimasikan kasar yang telah direvisi berdasarkan hasil asistensi minggu sebelumnya, *shot-shot* tersebut kemudian digabungkan dan di edit untuk menghasilkan animatik terbaru. Sehingga Bapak Fachrul akan menonton hasil gabungan dari seluruh storyboard yang telah dibuat dan direvisi sepekan. Mengenai asistensi diluar hari rutin, penulis akan menyiapkan file yang ingin diasistensikan kepada Bapak Fachrul, lalu penulis kirimkan file tersebut kepada Produser MAZI Production yang kemudian akan disampaikan kepada Bapak Fachrul. Asistensi diluar hari selasa bertujuan untuk menerima masukan dan saran dengan jangka yang cepat.

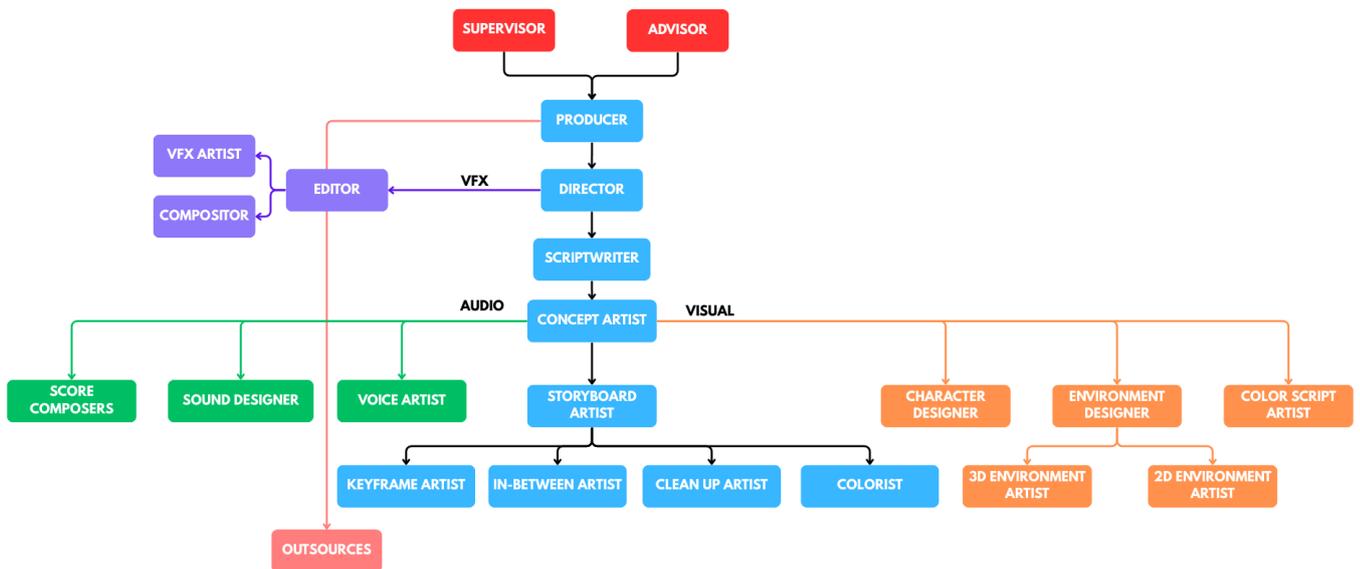
3.1.2 Koordinasi Atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen



Gambar 3.1 Bagan Alur Pengerjaan Laporan
Sumber: dokumentasi pribadi

Disepanjang penulisanya penulis menerapkan observasi film sebagai acuan dalam menulis laporan karena dengan adanya riset pada film-film khususnya pada film yang pernah memenangkan sebuah film festival sebagai target utama untuk Proyek Independen yang telah dibuat oleh penulis dan tim. Kemudian di gambar 3.1, dapat dilihat jika yang dijadikan acuan dasar dalam menganalisis pasar, tahapan dari film festival, dan kriteria pendukung lainnya untuk proses distribusi film. Dalam laporan ini penulis mempelajari beberapa kategori film yang pernah menjadi daftar para nominasi animasi pendek terbaik dari tahun 2019 sampai 2024. Dengan melihat para nominasi penulis dapat menganalisis dari beberapa kategori seperti genre, sinopsis, *production house* yang merilis karya tersebut,

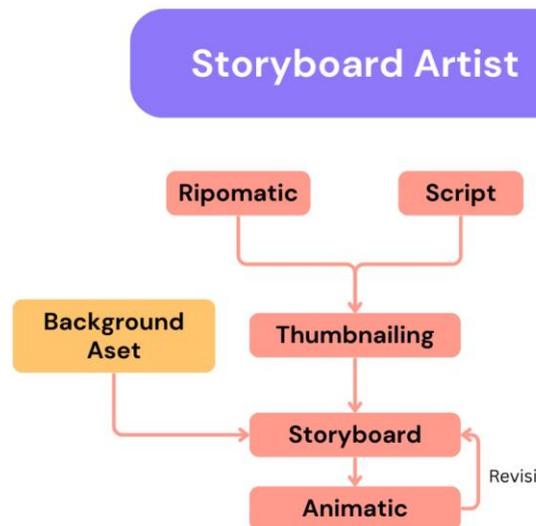
sampai masuk ke teknis pelaksanaan distribusi. Kemudian untuk konfirmasi beberapa informasi untuk memastikan kredibilitas dan informasi yang akurat penulis mengasistensikan laporannya dengan memberikan hasil temuannya kepada dosen. Apabila nantinya ditemukan beberapa kesalahan dalam penulisan laporan penulis akan diberikan masukan oleh dosen yang nantinya akan direvisi oleh penulis.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi
Sumber: dokumentasi pribadi

MAZI Production menggunakan bagan yang tertera pada gambar 3.2 sebagai koordinasi dan dapat menghindari adanya miskomunikasi antar jobdesk. Pada bagan, yang menduduki posisi teratas adalah Supervisor dan Advisor karena kedua tersebut yang akan membimbing Penulis dan rekan tim dalam pengerjaan proyek sekaligus memegang peran penting dalam berjalannya Proyek Independen. Dibawah Supervisor dan Advisor, terdapat Produser sebagai perantara antara rekan produksi dengan kedua pembimbing. Setelah Produser, terdapat *Director* sebagai pemimpin dalam visi, misi, ide kreatif, serta visual keseluruhan film. Untuk mencapai visual yang diinginkan, *Director* bekerja sama dengan *Editor* dalam membahas *final look* yang ingin dicapai nantinya saat tahap akhir yaitu pasca produksi. Ide kreatif yang telah disusun *Director* juga disampaikan kepada

Scriptwriter untuk menyusun sinopsis film. Serentak juga bersama dengan *Concept Artist* mengembangkan visual dan audio yang diharapkan. Pada divisi Visual dalam *Concept Artist*, terbagi menjadi 3 bagian yaitu, *Character Designer* yang akan merancang visual tokoh pada film, *Environment Designer* yang akan menyusun latar tempat pada film, dan *Color Script Artist* yang akan membuat skema warna agar *mood* yang diinginkan tersampaikan. Pada divisi audio, mencakup *Score Composer*, *Sound Designer*, dan *Voice artist*. Setelah seluruh konsep tersusun, *Storyboard Artist* akan mulai menyusun komposisi *frame*, visualisasi, sekaligus alur animasi yang juga didampingi dan berkoordinasi langsung dengan *Director*. Setelah *storyboard* animatik tersusun dan sesuai dengan visi visual, akan dialihkan kepada tim animator dalam menghasilkan animasinya. Tim animator terdiri dari *Keyframe Artist*, *In-between Artist*, *Clean-Up Artist*, dan *Colorist*.



Gambar 3.3 Bagan Alur Kerja
Sumber: dokumentasi pribadi

Berdasarkan bagan 3.3, pada pembuatan film *7,6 SR* (2025), Penulis berperan sebagai *Storyboard Artist*. Penulis memiliki tanggung jawab untuk menjadi penerjemah dari naskah yang telah dibuat menjadi panduan gambaran visual yang berurutan, sehingga mampu menggambarkan seluruh

alur cerita. Proses dimulai dengan melihat Naskah dan *Ripomatic* kemudian keduanya dianalisa agar penulis mendapatkan pendekatan visual, ritme, dan struktur keseluruhan cerita.

Kemudian tahapan setelahnya yaitu *Thumbnailing*, yaitu menentukan gambaran kasar dari penempatan karakter, arah angle kamera, dan komposisi visual. Dengan adanya gambaran ini membuat *Director* bisa terbayang dan bisa memberikan masukan sesuai dengan yang ada di gambaran *Director*.

Setelah tahapan *Thumbnailing* usai, penulis memasuki proses pembuatan *storyboard* setiap *shot*-nya. Di tahap ini *storyboard* digambarkan dengan lebih detail dengan menambahkan beberapa pergerakan seperti pergerakan kamera, objek dan visual lainnya. Penulis membuat *storyboard* dengan menerapkan *background asset* sebagai acuan agar visual yang diciptakan di setiap panel konsisten dengan semua desain latar yang telah dibuat serempak agar dapat diketahui tempat kejadian setiap *shot*.

Setelah seluruh *storyboard* telah digambar, panel-panel tersebut akan dianimasikan dalam bentuk kasar agar dapat mengatur *timing* setiap *shot*-nya yang nantinya akan disusun menjadi 1 keseluruhan video ya dinamakan Animatik.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja

Tabel 3.1 Pembagian yang Dikerjakan Oleh Penulis

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	27-01-2025	<i>Draft thumbnail storyboard</i> kasar	Mulai menggambar <i>thumbnail</i> berdasarkan naskah yang ada. Pada saat ini, naskah masih pada tahap pengembangan sehingga <i>thumbnail-</i>

			<i>thumbnail</i> bertujuan untuk menggambarkan bayangan pada <i>shot</i> agar mempermudah penulisan naskah.
2	03-02-2025	<i>Draft thumbnail storyboard</i> kasar	Menggambar beberapa <i>thumbnail</i> sebagai gambaran visual dalam <i>development</i> naskah.
3	04-02-2025	<i>Storyboard</i> dan animatik	Menyelesaikan <i>storyboard</i> dan animatik 3 <i>scene</i> berdasarkan naskah yang akan di finalisasi dan membuat <i>storyboard</i> kasar untuk <i>scene</i> 2.
4	05-02-2025	Merancang aset <i>motion graphic storyboard</i>	Menyelesaikan progress <i>scene</i> 2. menggambar <i>storyboard</i> lalu setiap elemen dipisahkan menjadi aset-aset agar dapat mempermudah <i>Compositor</i> dalam menjadikan animatik.
5	08-02-2025	<i>Storyboard</i> kasar <i>scene</i> 1	Menggambar 9 panel pertama <i>storyboard scene</i> 1 dari draft naskah yang diberi <i>Scriptwriter</i> .
6	09-02-2025	<i>Storyboard</i> 2 <i>scene</i>	Mengerjakan 2 <i>scene</i> dari naskah terbaru.

7	10-02-2025	<i>Storyboard</i> animatik	Menyelesaikan 2 <i>scene</i> dari 10 <i>storyboard</i> animatik. <i>storyboard</i> tersebut kemudian diberikan kepada <i>Compositor</i> untuk digabungkan menjadi animatik utuh.
8	13-02-2025	Revisi <i>storyboard</i>	Merevisi beberapa <i>scene storyboard</i> karena adanya perubahan dari naskah.
9	14-02-2025	Merancang 2 <i>scene</i> dan membuat aset <i>storyboard</i>	Menuntaskan 2 <i>scene</i> berdasarkan naskah yang telah difinalisasi dan juga membuat <i>storyboard</i> sebagai aset <i>scene motion graphic</i> .
10	17-02-2025	Mengerjakan 1 <i>scene storyboard</i> dan 1 <i>scene</i> animatik	Menggambar <i>scene</i> 9 dan animatik <i>scene</i> 2
11	19-02-2025	Revisi animatik 2 <i>scene</i>	Merevisi <i>shot-shot</i> pada <i>scene</i> awal dan akhir
12	21-02-2025	<i>Storyboard</i> dan animatik <i>scene</i> 7	Membuat <i>storyboard</i> dan animatik <i>scene</i> 7
13	22-02-2025	<i>Storyboard</i> dan animatik <i>scene</i> 4 dan <i>scene</i> 8	Menyelesaikan <i>storyboard</i> dan animatik <i>scene</i> 8 dan 4
14	28-02-2025	Revisi animatik <i>scene</i> 10	Merevisi animatik <i>scene</i> 10 atas

			masukin dosen pembimbing
15	08-04-2025	Revisi animatik <i>scene</i> 8 dan 9	Merevisi kembali <i>scene</i> 8 dan 9 dikarenakan belum sempurna menyampaikan makna, pengadeganan, dan atmosfir yang ingin dipaparkan.
16	16-04-2025	Revisi final animatik <i>scene</i> 8	Merupakan revisi terakhir <i>storyboard</i> animatik dan tidak ada perubahan lagi.
17	17-04-2025	Revisi final animatik <i>scene</i> 9	Revisi <i>storyboard</i> dan animatik terakhir untuk <i>scene</i> 9. Sama halnya dengan <i>scene</i> 8, tidak ada perubahan lagi setelah ini.

(Sumber olahan penulis, 2025)

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Sebagai 3D *Asset Artist*, dalam projek ini, penulis bertanggung jawab atas terbentuk dan tersedianya aset-aset yang ada pada setiap latar yang muncul dalam film *7,6 SR (2025)*. Aset yang ada harus sesuai dengan konsep yang telah didiskusikan bersama *Environment Concept Artist* dan *Director*. Dengan demikian, penulis juga bertugas untuk mencari cara untuk mencapai visi yang ditetapkan untuk konsep latar pada cerita, dengan mengulik dari berbagai sumber pengetahuan dan bertanya langsung mengenai teknis kepada dosen pembimbing.

Sebagai *Storyboard Artist*, penulis bertanggung jawab atas perancangan dan penyusunan *storyboard* pada setiap *scene* yang ada dalam animasi pendek *7,6 SR (2025)*. Dalam perancangan *storyboard* dan animatik, *Storyboard Artist* berdiskusi

bersama dengan *Scriptwriter* dan tentu *Director* agar konsep yang dibuat tetap sejalan dengan naskah dan juga sejalan dengan visi yang ingin diperoleh.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam pembuatan animatik dan *storyboard*, penulis menggunakan 3 tahapan pengerjaan untuk mencapai hasil akhirnya yaitu tahap *thumbnailing*, finalisasi *storyboard*, dan terakhir animatik.

a. *Thumbnailing*

Tahap *thumbnailing* merupakan gambaran sketsa secara kasar mengenai *shot-shot* yang akan dibuat. *Thumbnail* biasa digambar pada kotak-kotak yang berskala kecil yang disebut panel. Pada tahap ini, penulis tidak memperhatikan hasil gambar akhir melainkan mementingkan penggambaran jelas *blocking* tokoh dalam *frame* dan adegan yang akan dilakukan.



Gambar 3.4 *Thumbnail Draft Scene 4*

Sumber: dokumentasi pribadi

Proses *thumbnail* memiliki tujuan agar dapat melihat secara keseluruhan alur dan susunan *shot* dalam sebuah *scene* maupun keseluruhan *scene*. Proses *thumbnail* menjadi langkah yang krusial dalam pembangunan *storyboard* karena berperan sebagai fondasi sekaligus dengan menggambarkan keseluruhan *shot* dalam *scene*

tersebut, *Storyboard Artist* dapat lebih mudah membuang *shot* yang tidak perlu ataupun menggantikan beberapa *shot-shot* pada *scene* tersebut.

b. Membuat *Storyboard*

Setelah panel-panel yang telah digambar melalui pentahapan asistensi dan penyortiran bersama dengan *Director*, penulis mulai berpindah menuju tahap pembuatan *storyboard*. Dalam tahap ini penulis menggambar secara digital menggunakan *software Clip Studio Paint*. Dikarenakan animasi pendek *7,6 SR (2025)* menggunakan metode *hybrid*, sehingga penulis membuat pendekatan baru dalam perancangan *storyboard*. Dalam perancangan tersebut, penulis juga melalui beberapa tahap untuk mencapai tahap akhir *storyboard* yang nantinya akan dianimasikan menjadi animatik, yaitu *layout 3D*, sketsa bersih, dan terakhir pemberian *blocking value* pada gambar.

Proses pembuatan *storyboard* ini juga melibatkan seorang *3D Asset Artist*. Seorang *3D Asset Artist*., dengan menggunakan *software Blender*, akan mengatur kamera untuk menyesuaikan *background* pada panel sketsa kasar yang sebelumnya telah dibuat, *background* tersebut kemudian di *render* dan akan membantu *Storyboard Artist* dalam menentukan *blocking* setiap karakter secara akurat. Menggunakan *layout 3D* tersebut dalam pembuatan animasi memegang peran yang penting karena akan membantu proses *compositing* kedepannya ketika menempelkan animasi *2D* dengan *3D background*.



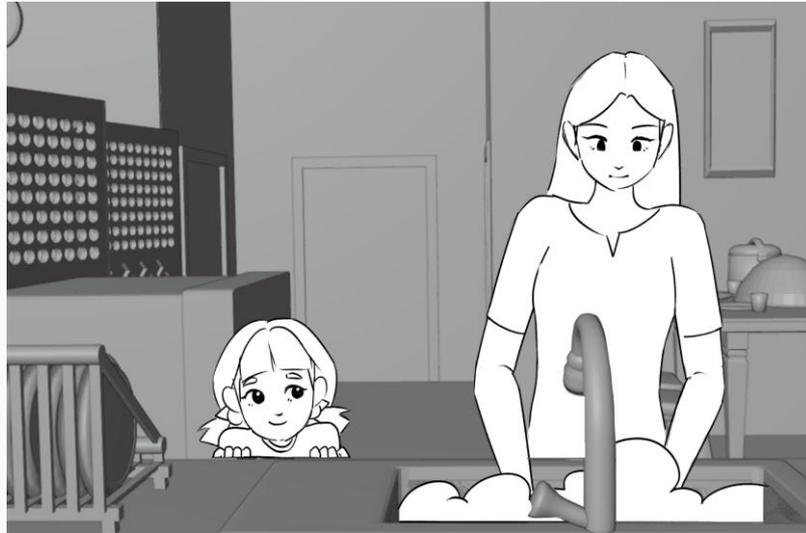
Gambar 3.5 *Layout dan Sketch Kasar*
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah mendapatkan *layout*, penulis lanjut dengan menggambar sketsa yang lebih bersih untuk persiapan animatik. Sketsa bersih dalam arti gambaran sketsa sudah mengikuti desain karakter terbaru yang telah dibuat (tidak mementingkan kemiripan tetapi dapat dikenali karakter yang ada pada *frame*), penempatan karakter dalam *frame* yang sesuai dan mampu memoles sketsa kasar agar pengadeganan pada *frame* tersebut dapat diketahui.



Gambar 3.6 *Layout dan Sketch Clean*
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah melalui sketsa bersih, penulis memberikan *blocking value* dengan tujuan memisahkan dan membedakan secara mudah antara karakter dengan *background*



Gambar 3.7 *Layout, Sketch Clean, dan Value*
Sumber: dokumentasi pribadi

c. **Thumbnailing**

Setelah menggambar *storyboard*, penulis kemudian menggambar setiap *keyframe* yang ada dalam suatu *shot*. Pembuatan *storyboard* bergerak ini tetap menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*. Tujuan suatu *shot storyboard* digerakkan adalah agar pengadeganan pada *shot* dapat lebih jelas dipahami dan juga untuk dapat mengetahui target durasi dan timing yang ingin dicapai. Proses ini akan jauh memudahkan tahap produksi ketika pembuatan animasi nanti.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8 Proses Pembuatan Animatik
 Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah setiap *keyframe* pada *shot* telah digambar, *shot* tersebut kemudian diekspor dalam bentuk *MOV*. Hasil file *export* lalu dikirimkan kepada *Compositor* untuk digabung menggunakan *software After Effects* atau *DaVinci*. Saat penggabungan tersebut ada sedikit penyesuaian durasi *shot* dan penambahan pergerakan kamera yang tidak dapat dieksekusi pada *software Clip Studio Paint*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan *Scene 2 Shot 1, 2, dan 3*

Pada *scene 2*, penulis menggunakan pendekatan yang berbeda dalam proses pengerjaan karena pada *scene* ini, memiliki tema buku anak-anak dan tidak dianimasikan seperti *scene-scene* lainnya pada animasi pendek *7,6 SR (2025)*. Hasil akhir dari *scene 2* akan berbentuk *motion graphic*, sehingga mayoritas *scene* dibangun dengan kumpulan aset-aset yang telah dibuat, lalu digabungkan dan digerakkan pada *software After Effects*.

Pada *scene* ini terutama pada 3 *shot* pertama dalam *scene 2*, *Storyboard Artist* ingin menggambarkan dongeng cerita singkat tetapi dapat divisualisasikan secara jelas. *Storyboard Artist* ingin menampilkan tokoh utama yaitu Nana yang sedang berjalan dengan latar belakang desa yang ditinggali. Naskah yang digunakan untuk *scene* ini dapat dilihat pada gambar 3.9.

1. INT. MEJA RUANG MAKAN - SIANG

Terlihat boneka kelinci dengan jahitan dan buku cerita
disebuah meja. Seorang perempuan berjalan lalu terdiam. Ia
mengambil boneka dan buku lalu lanjut berjalan.

WIPE RIGHT TO LEFT

2. EXT. DUNIA DESA KELINCI - SIANG

Menunjukkan adegan yang dinarasikan.

IBU

Di sebuah desa kecil tinggal seekor
kelinci namanya..

MAYRA

Nanaaa!

IBU

Iyah.. Nana tinggal dengan kelinci-
kelinci lainnya. Tiba-tiba, tanah
bergetar, rumah rubuh, dan lolongan
serigala datang merusuh. Mereka

Gambar 3.9 Naskah *Scene 2* Untuk *Shot 1, 2, dan 3*
Sumber: dokumentasi pribadi

Penulis mencari banyak referensi dan penulis mengambil 2 referensi yang cukup membantu dan menginspirasi proses pembuatan *shot-shot* yang ada pada *scene 2* yaitu melalui 2 video milik *Genshin Impact* yang berjudul “*Character Tales - "Fleeing Sunlight in the Night"*” dan “*Story Teaser: La vaguelette*”.



Gambar 3.10 Referensi Untuk *Shot 1 dan 2*
Sumber: Youtube.com/ *Genshin Impact*

Setelah mengumpulkan referensi, penulis akan membuat plotting transisi antara 3 *shot* tersebut. Penulis ingin transisi yang smooth karena pada ketiga

shot tersebut memaparkan pengenalan tokoh dan desanya. Penulis pun membuat sketch seperti pada gambar 3.10.



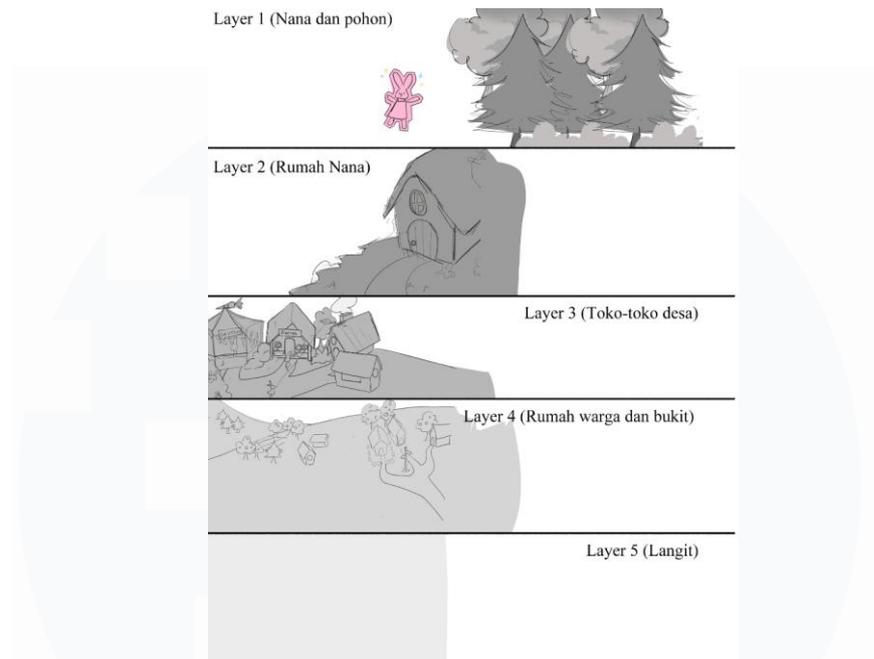
Gambar 3.11 Hasil *Storyboard* Kasar dan Transisi *Shot* 1, 2, dan 3
Sumber: dokumentasi pribadi

Frame yang berwarna merah dan tulisan berwarna merah menjelaskan posisi kamera dan pergerakannya. Terdapat 3 latar yang ingin diperlihatkan yaitu pedesaan dan rumah Nana, area pertanian, dan rumah-rumah kelinci yang ada pada desa.

Setelah melihat referensi yang didapat, penulis melihat bahwa adanya penggunaan benda yang berada di *foreground frame* untuk menjadi pemisah antar latar sekaligus sebagai transisi. Penulis mengaplikasikan cara tersebut dan menggunakan 2 benda *foreground* yaitu pepohonan dan semak-semak.



Gambar 3.12 *Storyboard* *Shot* 1 dan 2 Dalam Bentuk *Greyscale*
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3.13 Urutan Layer Pemisahan *Storyboard*
 Sumber: dokumentasi pribadi

Storyboard tersebut telah disetujui oleh *Director* sehingga penulis akan bekerja sama dengan compositor untuk mencoba dalam menggerakkan kamera dan memberi esensi *parallax*. Seperti pada gambar 3.12, aset-aset *storyboard* tersebut kemudian dipisahkan menjadi beberapa bagian dan diberi *value* yang berbeda-beda pada setiap objek untuk mempermudah membedakan setiap *layer*.

Pemisahan menjadi beberapa aset tersebut guna agar mempermudah pembuatan *parallax*. *Parallax* menjadi salah satu poin pendukung penting agar gambar yang ditampilkan tidak terasa *flat* dan ada ruang. Aset-aset tersebut kemudian disusun kembali pada *After Effects* kemudian diberikan pergerakan kamera yaitu panning untuk perpindahan antara ketiga *shot* tersebut.

3.3.3 Proses Pelaksanaan *Scene 9 Shot 5*

Scene ini merupakan climax dari cerita dimana Mayra, sang tokoh utama, dikejar dengan tsunami yang digambarkan sebagai serigala-serigala jahat.

9. EXT. JALAN - SORE

Mayra lari keluar dari halamannya. Mayra menoleh kekanan dan matanya terbuka lebar, ia merasakan getaran di kakinya, terlihat lolongan serigala yang dari jauh semakin mendekat. Gelombang serigala menutupi langit dan menjadi gelap.

Gambar 3.14 Potongan Naskah *Scene 9*
Sumber: dokumentasi pribadi

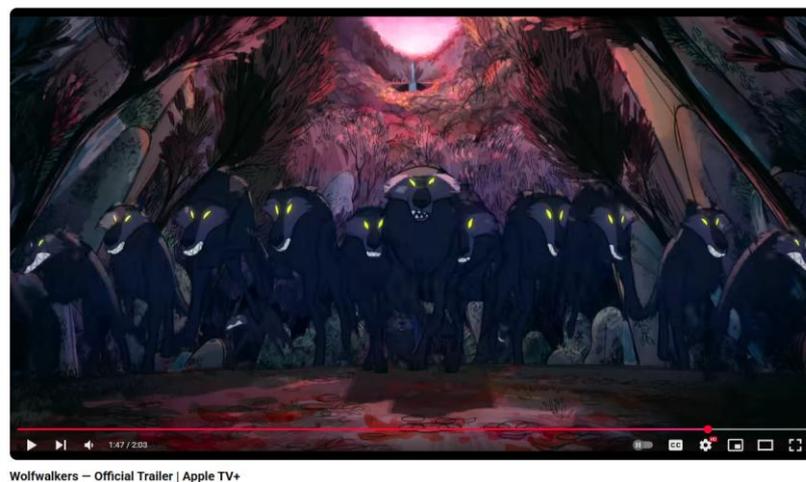
Melalui gambar, *scene 9 shot 5* berdasarkan pada naskah yang telah di *highlight* di atas. Pada *scene* ini, *Storyboard Artist* ingin menyampaikan kesan *thriller* bagi penonton. Penulis membagi menjadi dua hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *scene* ini dan akan mendukung kesan *thriller* yang ingin dicapai yaitu perbedaan *pace* dan *angle* dinamik.

Pada seluruh *scene 9*, penulis *timing* dibagi menjadi 2 sesuai subjek yang akan muncul pada *scene* ini yaitu pertama serigala, memiliki *screen time* yang cepat dan *pace* terhitung cepat, dan juga Mayra dengan *pace* yang lebih lambat dan memiliki banyak waktu *screen time*. Hal tersebut bertujuan agar adanya perbedaan antara kedua objek tersebut bahwa secara umum serigala berlari jauh lebih kencang dibanding manusia dan juga esensi serigala ingin diumpamakan sebagai tsunami. Dengan demikian, dapat membuat penonton merasakan posisi Mayra yang dikejar oleh serigala yang semakin lama semakin dekat dan akan segera menerkam Mayra.

Dalam pembuatan *scene 9* terutama *shot 5*, penulis mencari beberapa referensi dan mengambil 2 referensi utama yang cukup membantu dan menginspirasi proses pembuatan *shot 5*. Penulis mengambil dari video milik *Skaila* yang berjudul “*Shut Eye - Animatic*” dan film animasi panjang berjudul “*Wolfwalkers*.”

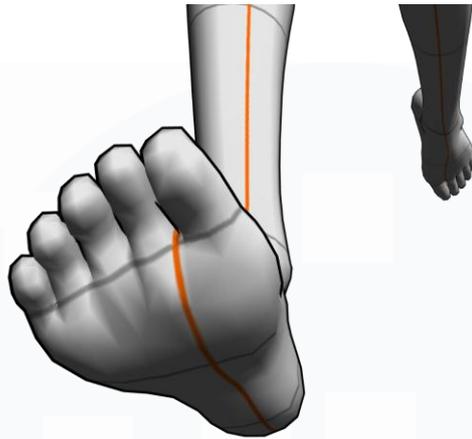


Gambar 3.15 Referensi Pertama Untuk *Shot 5*
Sumber: Youtube.com/ *Skailia*



Gambar 3.16 Referensi Kedua Untuk *Shot 5*
Sumber: Youtube.com/ *Apple TV*

Pada *shot 5*, penulis memiliki ide serupa dengan kedua referensi dimana angle kamera berada dibawah dan tilt keatas, memperlihatkan kaki Mayra yang sedang berlari dan kemudian memperlihatkan serigala-serigala yang berlari di belakangnya untuk berusaha mengejar. Pembuatan *shot* ini, penulis menggunakan model 3 dimensi *Clip Studio Paint* untuk mempermudah penulis dalam pembuatan animasi kasar kaki Mayra. *Software* tersebut juga penulis gunakan untuk menggambar *keyframe* serigala-serigala. Pada tahap ini, penulis bekerja sama dengan *3D Asset Artist*.

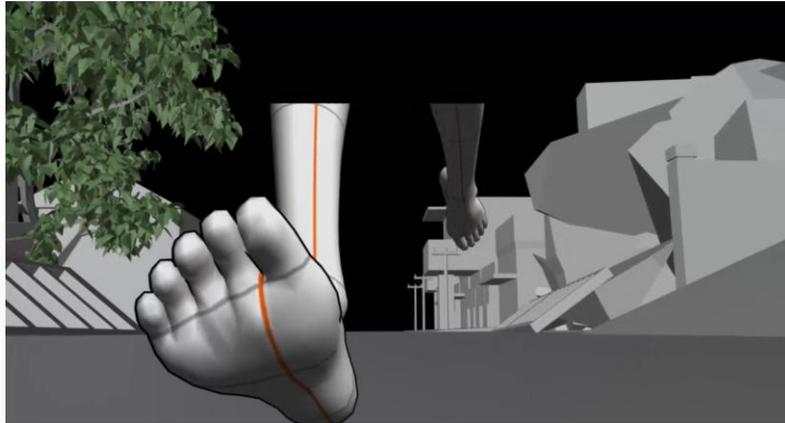


Gambar 3.17 Animasi Kasar Mayra Dalam 3D
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3.18 Animasi Kasar Serigala
Sumber: dokumentasi pribadi

Untuk memperlihatkan jarak antara Mayra dengan serigala-serigala, penulis memberi transisi berupa kamera berjalan dari subjek pertama hingga ke subjek kedua. Untuk penambahan pergerakan camera, akan bekerja sama dengan *3D Asset Artist* yang akan menggerakkan kamera pada *software Blender*.



Gambar 3.19 Animatik Hasil Penggabungan *Background*, *Mayra*, dan *Serigala*
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah seluruh aset yang diperlukan dibuat, penulis dapat merancang animatik. Penulis akan *render* hasil animasi kaki *Mayra* dan *serigala-serigala* kemudia digabungkan dengan *background* yang telah disediakan dan sudah di animasikan pergerakan kameranya.

3.4 Kendala yang Ditemukan

Adanya kendala yang dialami penulis saat proses pelaksanaan Proyek Independen ini. Kendala yang dialami penulis terbagi menjadi dua bagian. Kendala pertama yang melibatkan pribadi, masalah yang sering penulis hadapi sebagai *Storyboard Artist*. Kendala kedua mengenai masalah general yang berpusat dalam kinerja secara tim.

a. Kendala Pribadi:

- 1) Penulis harus membuat *shot* yang bervariasi dari *angle* kamera hingga pergerakan kamera dimana penulis belum memiliki pengalaman dalam genre ini.
- 2) Penulis harus menemukan cara untuk membuat *shot* yang mudah dipahami dan dapat menerjemahkan makna pada Naskah dalam bentuk gambar karena naskah yang ditulis tidak secara detail mengatur dan banyak bergantung pada kreatifitas *Storyboard Artist*.

b. Kendala Dalam Tim:

- 1) Kurangnya komunikasi antara tim sehingga terjadi miskomunikasi.
- 2) Adanya perbedaan pendapat dalam perancangan, dalam bentuk ide, maupun eksekusi.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dalam sebuah permasalahan atau kendala, adanya solusi yang dapat diberikan agar kendala tersebut terselesaikan.

Solusi Pribadi:

- 1) Mencari banyak referensi *storyboard* dari film-film lain
- 2) Menonton film-film dengan genre serupa; hal tersebut dapat mempermudah *Storyboard Artist* dalam menyusun *shot design*.
- 3) Mencari teori-teori yang mendukung mengenai jenis *shot*; teori-teori mengenai *angle*, *framing*, pergerakan kamera, dan lain-lainnya dapat membantu *Storyboard Artist* ketika akan membuat sebuah *shot design* dengan genre spesifik yang ingin ditekankan.
- 4) Mengeksplorasi bentuk-bentuk *shot*; tidak takut untuk mencoba hal baru dalam pembuatan *shot* sehingga setiap *shot* tidak terasa monoton.

Solusi Dalam Tim:

- 1) Meningkatkan komunikasi; komunikasi menjadi hal yang penting dalam membangun kerja sama dalam tim. Selalu mengkomunikasikan jika ada kendala dalam proses maupun menyampaikan saran dan kritik.
- 2) Mencari solusi dalam perbedaan pendapat; adanya pembahasan mengenai ide masing-masing dan kemudian mencari jalan tengah yang disetujui kedua pihak.