

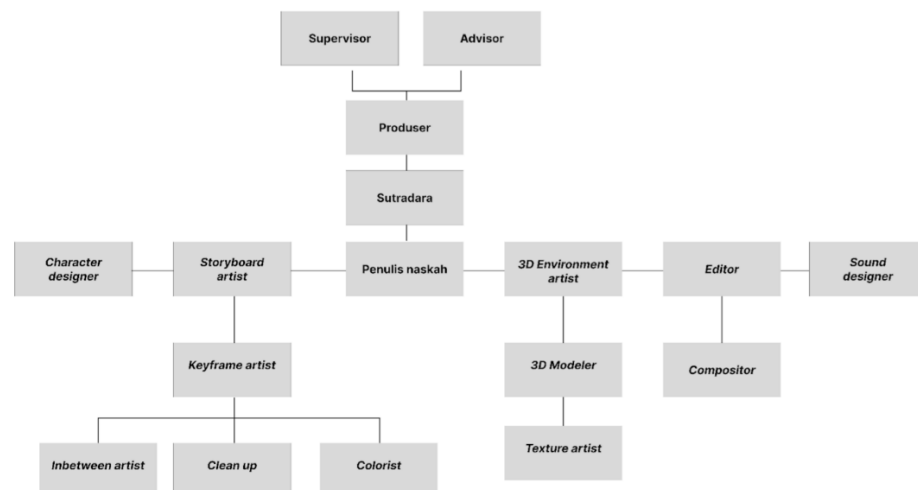
## BAB III

### PELAKSANAAN PROYEK

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis dalam tim Cineramata adalah *Environment Artist* yang bertugas untuk membuat dan merancang visual *background* yang mencakup konseptualisasi lingkungan, pemilihan warna, tekstur hingga pencahayaan. *Environment* dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari bentuk model, atribut, dan warna yang tersusun dengan harmonis membentuk dunia imajinatif yang memikat dalam pikiran penonton (Ahmad & Sayatman, 2020). Penulis juga berperan sebagai *3D modelling* dan *texture artist*.

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



Gambar 3.1 kedudukan kelompok Cineramata

Sumber : (dokumen pribadi )

Selama menjalankan proyek independen, penulis dan tim Cineramata dibimbing oleh Ibu Dominika Anggraini Purwaningsih S.Sn., M.Anim selaku advisor serta Bapak Bima Krisbyant sebagai supervisor. Dalam mengerjakan laporan MBKM dan memperbarui progres produksi, tim Cineramata melakukan asistensi dan bimbingan dengan Ibu Dominika, yang bertanggung jawab langsung atas proyek. Bimbingan dilakukan

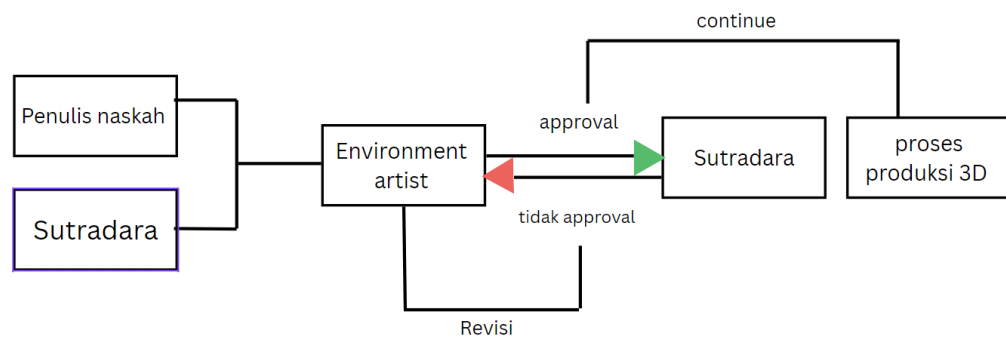
mingguan secara daring maupun luring. Hasil bimbingan biasanya terkait revisi laporan dan masukan serta saran terkait cerita dan teknik animasi.

Sedangkan Bapak Bima sebagai supervisor bertanggung jawab atas pengajuan *approval daily task* yang diwajibkan untuk diisi penulis untuk melaporkan rincian kegiatan proyek independent. Pengisian *daily task* dilakukan pada website Kampus Merdeka UMN.

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

Koordinasi tim Cinderamata dimulai dengan arahan dari sutradara, yang menjelaskan cerita serta konsep yang ingin dicapai, termasuk alur dan visualnya. Setelah itu, penulis sebagai Environment Artist mulai mencari referensi visual yang mendukung konsep tersebut. Di saat yang sama, penulis naskah mulai menyusun plot cerita. Dengan adanya gambaran kasar cerita serta referensi visual, penulis dapat memulai proses perancangan *environment*. Sketsa awal *environment* kemudian diasistensikan kepada sutradara untuk mendapatkan masukan dan revisi. Setelah revisi diterima, penulis dapat melanjutkan ke tahap penyempurnaan konsep. Visual yang telah dikembangkan kemudian dituangkan ke dalam bentuk 3D.

Dalam proses pembuatan environment 3D, penulis bekerja sama dengan Ailee Vich Howards, Rafida Izzah Setiaji, dan Kezia Daniella. Pertama, penulis merancang *environment*, yang kemudian dibuat dalam bentuk 3D. Dalam proses pembuatan 3D, penulis membagi tugas dengan Ailee, Rafida, dan Kezia. Tugas dibagi menjadi dua bagian: *texture artist* diberikan kepada Ailee dan Kezia, sedangkan *modelling* dilakukan oleh penulis dan Rafida. Setelah seluruh pengerjaan *environment* selesai, hasilnya diasistensikan oleh Tiara Ruth Cahyaningsih selaku sutradara dalam tim Cinderamata.



Gambar 3.2 Alur kerja penulis

Sumber : (dokumen pribadi)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan penulis

| No | Minggu            | Proyek                                                                                                        | Keterangan                                                                        |
|----|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|    | Pra – Perkuliahan | Menyusun proposal , merekam video pitching dan menyiapkan beberapa kebutuhan dokumen untuk Proyek Independen. | Tim Cinderamata mempersiapkan kebutuhan dokumen dan mendaftar Proyek Independen . |
| 1  | 1                 | Mencari Refrensi konsep <i>environment</i>                                                                    | Mencari refrensi rumah dan mood yang ingin dibuat berdasarkan ide cerita.         |
| 2  | 2                 | Mencari refrensi props rumah                                                                                  | Mencari refrensi interior rumah mencakup warna dan tata letak interior.           |
| 3  | 3                 | Membuat sketsa rumah                                                                                          | Merancang <i>layout</i> rumah bulan dan arif                                      |
| 4  | 4                 | Membuat sketsa interior rumah                                                                                 | Membuat sketsa desain interior rumah Bulan dan Arif                               |

|    |    |                                                         |                                                                                                 |
|----|----|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5  | 5  | Mencari referensi <i>mall</i>                           | Melakukan pencarian <i>layout mall</i> dan toko tempat kerja bulan.                             |
| 6  | 6  | Membuat sketsa <i>mall</i>                              | Membuat sketsa toko – toko didalam mall dan Membuat <i>layout mall</i> .                        |
| 7  | 7  | Penyelesaian konsep <i>environment</i>                  | Penulis menyelesaikan konsep <i>environment</i> rumah dan <i>mall</i> telah selesai di render   |
| 8  | 8  | Membuat konsep <i>environment</i> dapur kedalam 3D      | Penulis mulai <i>modelling</i> objek – objek dapur 3D dari konsep yang telah dibuat.            |
| 9  | 9  | Menyusun laporan MBKM                                   | Penulis membuat dan mengisi laporan proyek independent.                                         |
| 10 | 10 | Membuat <i>texture</i> pada objek 3D dapur              | Penulis membuat <i>texture</i> pada objek objek 3D yang terdapat pada ruang dapur               |
| 11 | 11 | Membuat konsep <i>environment</i> ruang tamu kedalam 3D | Selanjutnya penulis <i>modelling</i> objek – objek ruang tamu 3D dari konsep yang telah dibuat. |
| 12 | 12 | Membuat <i>texture</i> pada objek 3D Ruang tamu         | Penulis membuat <i>texture</i> pada objek objek 3D yang terdapat pada ruang tamu.               |

|    |    |                                                                                          |                                                                                              |
|----|----|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13 | 13 | Membuat konsep <i>environment</i> kamar tidur dan toilet kedalam 3D                      | Penulis melanjutkan <i>modelling</i> objek – objek 3D pada ruangan kamar tidur dan toilet.   |
| 14 | 14 | Membuat <i>texture</i> pada objek 3D Ruang kamar tidur dan toilet                        | Penulis melanjutkan memberikan <i>texture</i> pada ruang kamar tidur dan toilet.             |
| 15 | 15 | Membuat konsep <i>environment</i> kamar <i>Mall</i> dan <i>Showroom</i> Mobil kedalam 3D | Penulis mulai membuat <i>modelling</i> objek – objek 3D pada mall dan <i>showroom</i> mobil. |
| 16 | 16 | Membuat <i>texture</i> pada objek 3D <i>Mall</i> dan <i>Showroom</i> mobil.              | Penulis melanjutkan memberikan <i>texture</i> pada mall dan <i>showroom</i> mobil.           |

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Penulis sebagai *environment* artist bertanggung jawab dalam merancang desain interior maupun eksterior set, serta menyusun keseluruhan tampilan visual lingkungan. Penulis juga berperan dalam membuat konsep *environment*, 3D *modeling*, dan 3D *texturing* untuk mendukung kebutuhan produksi.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan penulis melibatkan R&D (*Research and Development*), perancangan sketsa dan *layout environment*, dan konsep pewarnaan.

##### 1. Mencari referensi dan *Brainstorming*

Dalam membuat film animasi *Kala bulan Datang* penulis bersama tim Cinderamata melakukan proses *brainstorming*. Di tahap ini penulis banyak berdiskusi dengan director mencari referensi film – film dan referensi visual. Kami menjadikan animasi *Thermostat 6* (2018) yang merupakan salah satu

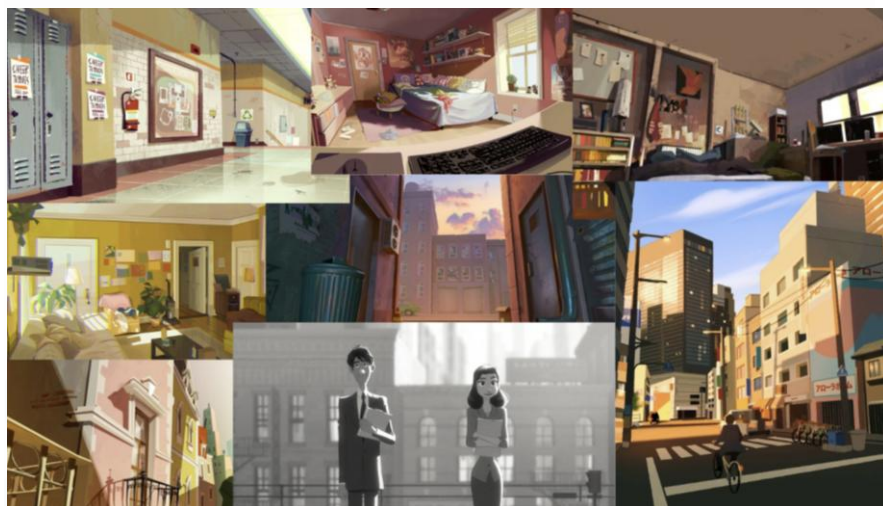
karya kelompok mahasiswa dari universitas *Gobelins (French)* sebagai acuan referensi *style environment*.



Gambar 3.3 Animasi Thermostat 6

Sumber : (Channel Youtube Gobelins)

Dengan referensi film yang penulis gunakan sebagai referensi *environment* penulis menyusun *moodboard* sebagai acuan teknik. Seperti di film *thermostat* menampilkan desain *environment* dengan bentuk-bentuk geometris sederhana (*blocky*), warna-warna cerah (*vibrant*), dan tanpa garis tepi (*lineless*). Gaya visual tersebut memberikan kesan kartun (*cartoonish*), yang menurut *Collins English Dictionary* didefinisikan sebagai "seperti kartun, terutama dalam hal bersifat satu dimensi, berwarna cerah, atau dilebih-lebihkan



Gambar 3.4 Moodboard visual environment

(Sumber : dokumen pribadi )

Setelah menyusun moodboard untuk menentukan *style environment* yang ingin dicapai, penulis membuat *moodboard* khusus untuk *environment*

rumah dan mall. Pembuatan *moodboard* ini merujuk pada naskah yang menjadi latar belakang tokoh bernama Bulan, seorang perempuan berusia 28 tahun yang bekerja sebagai *sales bank*. Ia digambarkan sebagai sosok yang cekatan, rapi, dan selalu tampil profesional dan menyukai sesuatu hal yang berwarna- warni ia juga menyukai menghias rumah tokoh bulan juga peduli dengan eratnya hubungan rumah tangga. Tokoh bulan merasa bahwa penting untuk menghargai momen-momen spesial. ini yang mendasari keberagaman *moodboard* interior rumah.



Gambar 3.5 Moodboard interior rumah  
(Sumber : dokumen pribadi )

Karena latar cerita berlangsung pada tahun 2024, gaya rumah yang digunakan dalam *moodboard* mengacu pada tren hunian masa kini, yaitu gaya minimalis. Dengan status ekonomi tokoh bulan yang menengah rumah yang menjadi referensi moodboard identik dengan perumahan yang dibangun oleh *developer* di mana setiap rumah dalam satu kompleks memiliki desain yang seragam.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 3.6 Moodboard perumahan dan Mall

(Sumber : dokumen pribadi )

Setelah menerima masukan dari pemimbing dan melakukan riset lebih lanjut pekerjaan tokoh bulan mengalami perubahan dari *sales* asuransi menjadi *sales* mobil dikarenakan rumah hunian 2 tingkat memiliki kisaran harga yang cukup tinggi dan melihat kembali pada latar tahun 2024 yang menjadi setting waktu harga rumah yang naik. Sehingga ditentukan pekerjaan bulan menjadi sales mobil yang mengubah satu ekonominya menjadi menengah keatas. Sehingga penulis mencari referensi *showroom* mobil.



Gambar 3.7 Refrensi *showroom*

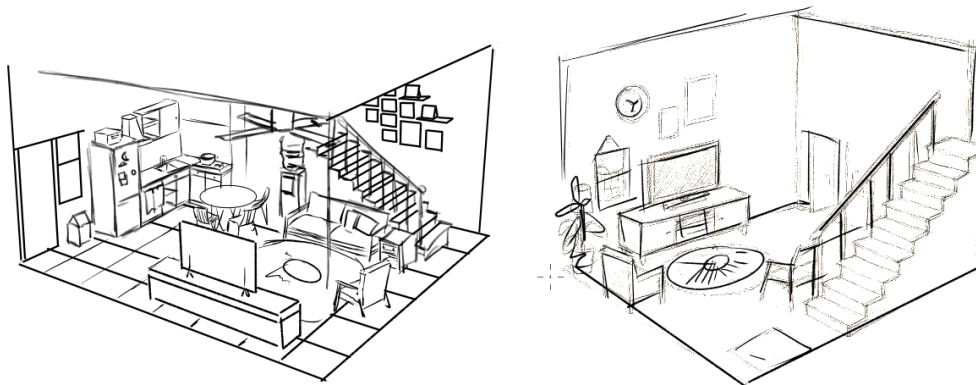
(Sumber : dokumen pribadi )

## 2. Membuat Sketsa *Environment* dan *Floorplan*

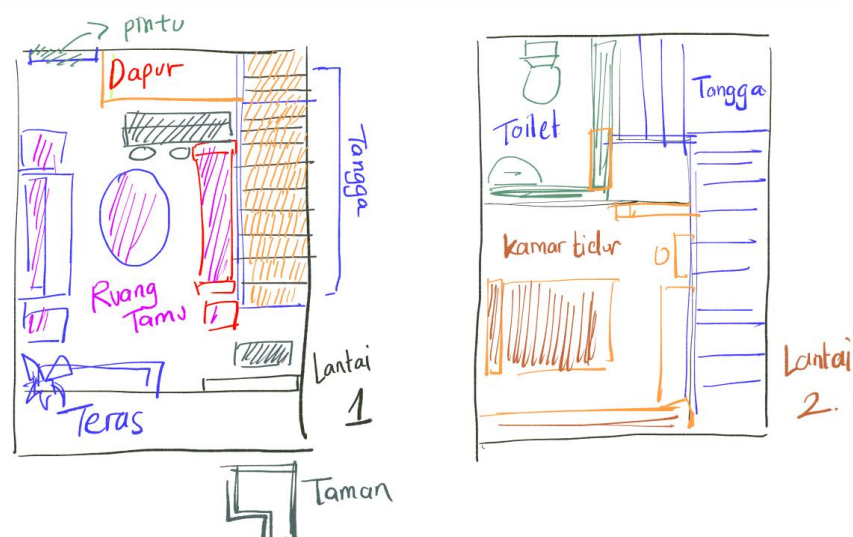
Penulis mulai mengerjakan proses perancangan interior rumah Bulan dan Arif. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat sketsa awal untuk interior ruang tamu. Sketsa ini bertujuan untuk menggambarkan tata letak furnitur, elemen dekoratif, serta alur ruang yang sesuai dengan karakteristik



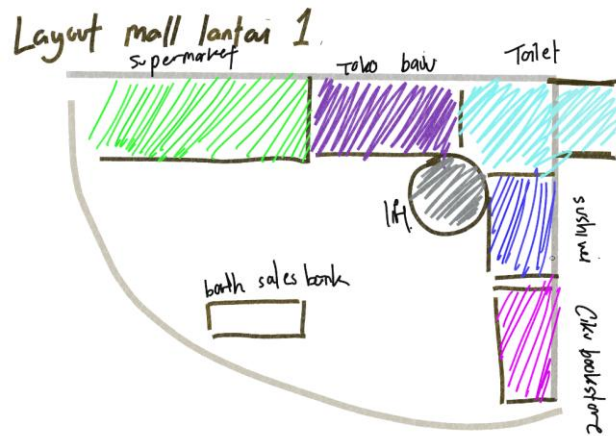
dan kebutuhan tokoh-tokoh dalam cerita. Dengan basis *psychological 3 dimensional* tokoh bulan yang menyukai menghias rumah desain interior rumah tidak mengikuti gaya desain interior tertentu secara konsisten. penulis membuat ruang tamu juga berfungsi sebagai ruang keluarga, tanpa pembagian ruang yang formal untuk menggambarkan tokoh bulan yang peduli dengan eratnya hubungan rumah tangga , ia menyukai melakukan hal- hal kecil seperti melakukan kegiatan didapur sebari berbincang dengan tokoh arif.



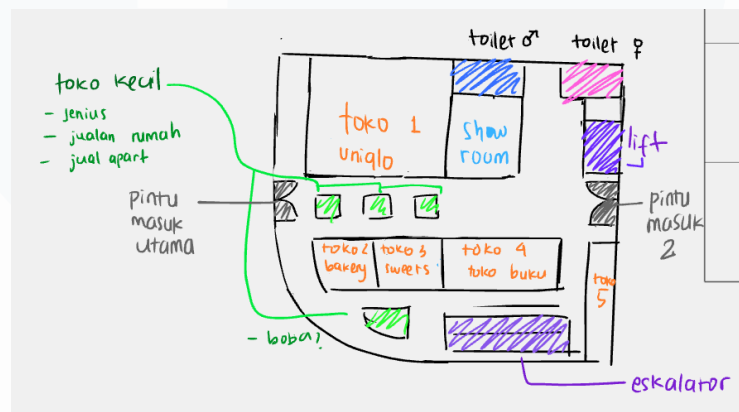
Gambar 3.8 Sketsa rumah arief dan bulan  
(Sumber : dokumen pribadi )



Gambar 3.9 layout rumah  
Sumber : dokumen pribadi )



Gambar 3.10 layout mal 1  
(Sumber : dokumen pribadi )

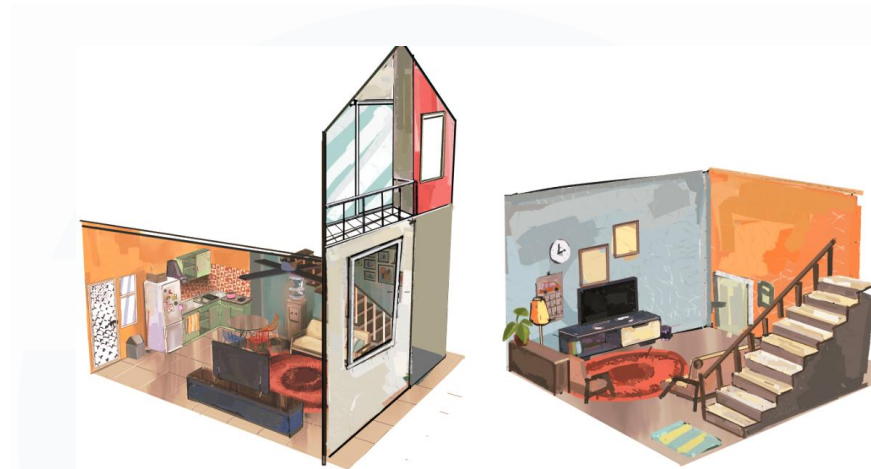


Gambar 3.11 layout mal 2  
(Sumber : dokumen pribadi )

### 3. Membuat Concept Pewarnaan *Environment*

Pada tahap membuat concept pewarnaan *environment* untuk rumah dan mall, penulis menghadapi beberapa tantangan, khususnya dalam menggabungkan warna – warna *vibrant* untuk mendukung kesan *cartoonish* namun tetap memperhatikan komposisi warna. Penulis mengeksplorasi warna dan elemen dalam set untuk memperoleh nuansa ceria dan ringan . Oleh karena itu , set dan props dirancang dengan pendekatan warna visual dengan saturasi yang tinggi dan berwarna warni , untuk mendukung suasana komedi cerita dan *comical*. Kesan

menyenangkan lebih banyak diberikan pada gambar yang berwarna atau memiliki saturasi lebih tinggi (Lin, Mottaghi, & Shams, 2023)



Gambar 3.12 *Concept* warna rumah arief dan bulan  
(Sumber : dokumen pribadi )

Pada tahap pembuatan *environment mall*, terdapat perubahan pada *layout* dan pekerjaan tokoh bulan . Pada hasil *environment* pertama, tokoh bulan digambarkan bekerja sebagai *sales bank* . Oleh karena itu, susunan *mall* dibuat lebih luas agar mendukung kebutuhan visual serta aktivitas tokoh yang bekerja di *booth bank* yang terletak di luar toko- toko *mall*. Lalu terjadi perubahan pada pekerjaan menjadi *sales mobil* sehingga tempat bekerja bulan berubah di *showroom* mobil. Tetapi karena adanya keterbatasan waktu dalam pra-produksi penulis memutuskan untuk langsung membuat *environment* dalam bentuk 3D.



Gambar 3.13 *Concept warna mall*  
(Sumber : dokumen pribadi )

### 3.4 Kendala yang Ditemukan

Kendala dalam membuat animasi “Kala Bulan Datang” yang ditemukan oleh penulis yaitu:

1. Konsep rumah yang kurang sesuai :

Setelah *environment* rumah mulai berproses dan juga naskah ditemukan kurang kesesuaian konsep rumah dengan pekerjaan tokoh. Konsep rumah dibuat terlalu mewah.

2. Objek 3D yang perlu di *modelling* dan *texture* cukup banyak :

Dengan tokoh yang memerlukan perpindahan latar yang cukup banyak dan membuat kesan *environment* yang hidup , objek interior 3D yang perlu dibuat menjadi cukup banyak.

3. Kurangnya *skill* penulis dalam media 3D dan meentukan komposisi warna :

Penulis kurang memiliki pengalaman dalam media 3D dan menentukan komposisi warna yang bervariasi . Sehingga dalam membuat model 3D yang kompleks dan memasukan variasi warna penulis mengalami kesulitan.

### 3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut solusi atas kendala yang penulis temukan selama menjalani proses pekerjaan dalam Klaster MBKM Proyek Independen :

1. Mengubah pekerjaan tokoh :  
Tim Cinderamata sepakat untuk mengubah pekerjaan tokoh agar progress rumah tidak perlu diubah. Sehingga penulis perlu menambahkan environment untuk tempat bekerja tokoh yang baru.
2. Gunakan Asset Library dan membagi tugas texturing:  
memanfaatkan perpustakaan aset 3D seperti Blenderkit untuk mengurangi waktu modeling , dan juga membagi tugas texturing kepada anggota yang lainnya untuk mempercepat proses texturing.
3. mempelajari Media 3d dan komposisi warna lebih dalam :  
Menonton lebih banyak tutorial di youtube dan mencari guide book