BAB III

PELAKSANAAN PROYEK

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pengerjaan Proyek Independen, setiap anggota tim memiliki pekerjaan masing-masing. Beberapa *jobdesc* yang dirangkap oleh tiap anggota menjadi hal yang tak jarang dilihat dalam sebuah *production house* yang kecil. Di proyek ini, penulis memiliki peran sebagai *Producer*, *Assistant Director*, *Lead Storyboard Artist, Keyframe Artist, Inbetween Artist, Clean Up Artist, dan Colourist.* Namun dalam penulisan kali ini, penulis lebih berfokus pada peran sebagai *storyboard artist* yang bertanggung jawab menerjemahkan naskah menjadi visual yang dapat menyampaikan cerita sesuai dengan visi *director*. Menurut Ramírez dan Bogoyá (2020), *storyboard* dapat didefinisikan sebagai sebuah rangkaian sketsa, ilustrasi atau *keyframe* yang dipresentasikan secara berurutan untuk menyampaikan ide cerita. Perlu dicatat bahwa peran penulis disini tidak hanya membuat *storyboard*, melainkan *animatic storyboard*, yakni rangkaian *storyboard* yang telah diberikan *timing* dan suara sebagai gambaran untuk animasi final. Dalam pengerjaan *animatic storyboard*, penulis didukung oleh *director, script writer* dan *environment artist* untuk menjaga kontinuitas antara satu *scene* dengan yang lainnya.

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

   Selama melakukan pengerjaan proyek film *Kala Bulan Datang,* tim Cinderamata berada di bawah bimbingan Bapak Rendy Zildjian, S.Kom dan Bima Wicaksana Krisbyant, S.Psi selaku Supervisor Eksternal dan Bu Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. sebagai Dosen Pembimbing Internal *(Advisor)*. Pak Rendy dan Pak Bima sebagai supervisor membantu memandu pekerjaan manajerial seperti proses pendaftaran MBKM Proyek Independen pada laman Merdeka UMN dan mengawasi perkembangan proyek sesuai dengan lini masa yang telah ditentukan. Selain itu, Pak Rendy dan Pak Bima juga melakukan

persetujuan atas pengajuan *daily task* melalui *website* Merdeka UMN. Di sisi lain, Bu Domi sebagai *Advisor* menjadi sosok yang dapat membimbing dan memberikan masukan terhadap film yang sedang dibuat. Tak hanya itu, beliau juga menuntun setiap anggota dalam pembuatan laporan masing-masing. Bimbingan laporan dan proyek film dengan Bu Domi dilakukan tiap minggu pada hari Selasa atau Jumat dan dapat dilaksanakan secara daring via Discord atau Email maupun luring di UMN. Pertemuan ini dilaksanakan guna menjaga kemajuan proyek dan kualitas film.

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

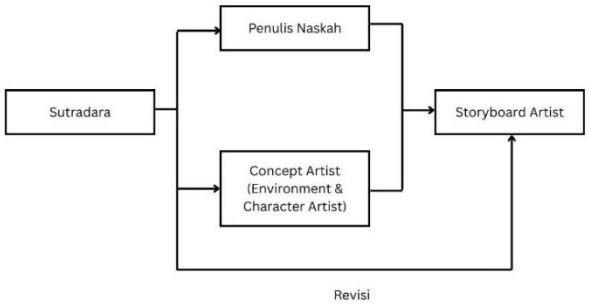
Proses koordinasi atau alur kerja dalam proyek *Kala Bulan Datang* dimulai dengan *director* yang memberikan arahan dan gambaran kasar mengenai plot dan visual film yang akan dibuat. Setelah itu, penulis naskah dapat membuat naskah sambil diarahkan oleh *director*, sementara *environment artist* dan *character designer* mulai membuat *concept art* sesuai dengan arahan *director* dan cerita yang telah dibuat. Sembari naskah, *environment* dan *character design* dibuat, *storyboard artist* dapat menyicil pekerjaannya dengan *brainstorming* ide *animatic storyboard* dan membuat *thumbnail* terlebih dahulu.

Setelah naskah, *environment,* dan *character design* 70% selesai, *storyboard* mulai dibuat secara digital menggunakan *software ToonBoom Storyboard*. Pengerjaan naskah, *environment* dan *character design* yang dilaksanakan secara bersamaan ini dilakukan untuk mempersingkat waktu *pre-production*, sebab lini masa pembuatan animasi dalam MBKM Proyek Independen cenderung lebih cepat dibandingkan semester-semester sebelumnya. Namun, alur kerja ini memungkinkan terjadinya ketidakpastian dan perubahan antara satu *jobdesc* dengan yang lainnya. Oleh karena itu, diperlukan banyak koordinasi dan komunikasi antar anggota setiap kali terjadi revisi pada naskah.

Pengerjaan *animatic storyboard* tidak dikerjakan sendiri. Setelah anggota lain yang ditugaskan mengerjakan naskah, *environment* dan

character design telah menyelesaikan bagian masing-masing, mereka akan dialihkan untuk membantu membuat *storyboard.* Penulis sebagai *Lead Storyboard Artist* diberi tanggung jawab untuk membagi porsi *storyboard* sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Selain itu, *lead storyboard artist* juga ditugaskan untuk memberi masukan dan revisi terhadap hasil *storyboard* bersama dengan *director.* Beberapa hal yang perlu diperhatikan selama pembuatan *storyboard* ialah komposisi, kejelasan gerakan, informasi dalam *shot* dapat tersampaikan, dan ketepatan *timing.*

Selama pembuatan *storyboard*, *advisor* telah melakukan pemeriksaan selama tiga kali. Terkadang dosen pembimbing akan memberikan revisi terhadap naskah yang telah dibuat maupun kemajuan *storyboard*. Masukan yang telah diberikan kemudian dievaluasi oleh tim sebelum merevisi bagian masing-masing. Hasil revisi final kemudian akan digabungkan oleh *lead storyboard artist* menjadi sebuah *animatic* dengan *timing, caption,* musik dan dialog hasil rekaman yang tepat.



Gambar 3.1 Bagan alur koordinasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja

Berikut ini adalah daftar tugas dan uraian pekerjaan penulis selama 16 minggu yang dikompilasi dalam tabel.

Tabel 3.1 Tugas dan uraian kerja

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Pra-Perkuliahan	Membentuk kelompok dan menyusun proposal, *pitchdeck*,	

		dan *pitching* untuk pendaftaran Proyek Independen.	
2	1	*Storyboarding*, mengurus keperluan *producerial* dan *managerial*	Membuat storyboard untuk scene 3,4, 5, dan 6 serta memberikan revisi. Menyusun jadwal dan melakukan pembagian tugas dalam kelompok. Menghubungi koordinator, *advisor* dan *supervisor* untuk keperluan manajerial laman Kampus Merdeka.
3	2	Mengurus keperluan *producerial,* membantu pembuatan *asset background* dan penulisan naskah	Membuat rancangan perekrutan eksternal dan peminjaman ruangan rekam. Membuat ilustrasi untuk *asset 3D background* dan membantu *brainstorming* untuk revisi naskah.
4	3-4	*Storyboarding,* mengurus keperluan *producerial,* membantu penulisan naskah	Membuat *storyboard* untuk scene 3,4, 5, 6 dan 13, membagi tugas *storyboarding* ke anggota lain serta memberikan revisi. Mengurus perekrutan eksternal dan membantu revisi naskah.
5	5	*Storyboarding,* mengurus keperluan *producerial,* melakukan perekaman dengan eksternal dan memulai jadwal produksi animasi.	Merevisi *storyboard* serta mengerjakan *animatic*. Mengontak eksternal (*voice actor)* dan melakukan perekaman bersama mereka di UMN. Selain itu, penulis juga mulai menjadwalkan dan melaksanakan produksi animasi.
6	6-14	Produksi animasi (membuat *keyframe, inbetween, clean up*), melakukan penjadwalan harian	Dalam bagian produksi, tugas utama penulis ialah membuat *keyframe*. Namun penulis juga ikut serta membuat *inbetween* dan *clean up* untuk beberapa *shot* tertentu. Selain itu, penulis juga melakukan penjadwalan harian.

(Sumber olahan peneliti, 2025)

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Dalam proses pembuatan film animasi *Kala Bulan Datang* untuk MBKM Proyek Independen, penulis memiliki peran sebagai *storyboard artist*. Peran tersebut memiliki tanggung jawab dalam membuat rancangan adegan film yang sesuai dengan naskah.

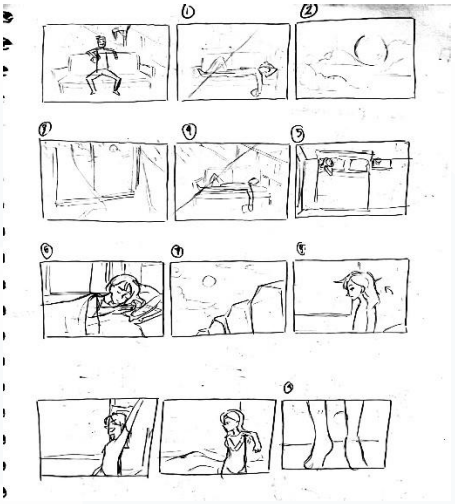
3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut ini adalah uraian tahap pengerjaan *storyboard* dan *animatic* pada film animasi *Kala Bulan Datang*.

1. **Membuat *Thumbnail***

   Menurut Lionardi, Lawe, Rahma, Firdaus & Tobing (2023), *thumbnailing* dapat didefinisikan sebagai pembuatan sketsa kasar untuk *shot* yang akan dibuat. Pada tahapan awal *thumbnailing*, naskah masih sedang dalam proses pembuatan dan belum jadi sepenuhnya. Untuk mempersingkat waktu pra-produksi, penulis menggunakan kesempatan ini untuk eksplorasi komposisi dan urutan *shot* menggunakan beberapa bagian naskah yang sudah dibuat. Hasil eksplorasi juga dapat dijadikan pertimbangan bagi *script writer* dan *director* dalam proses penulisan naskah. Oleh karena itu, penulis harus berkomunikasi secara konstan dengan keduanya.

   Thumbnail digambar menggunakan media tradisional seperti pulpen, pensil dan penghapus di atas kertas. Dikarenakan *thumbnailing* merupakan bagian paling awal dalam pembuatan *storyboard*, gambar yang dihasilkan tidak perlu terlalu detail. Selain itu, *thumbnailing* juga berguna untuk memperhatikan *flow* dan menyesuaikan tingkat kedetailan untuk *scene* tertentu. Apabila terdapat *shot* yang tidak terlalu penting untuk ditampilkan di hasil akhir nanti, maka *storyboard artist* dapat segera mengganti atau membuangnya.



Gambar 3.2 Proses *thumbnailing storyboard scene* 3, 4 dan 5

Gambar di atas adalah proses pembuatan *thumbnailing* untuk *scene* 3, 4 dan 5. Pada bagian ini tergambar sosok Arif tertidur di sofa hingga tengah malam tiba dan bulan (satelit bumi) berubah warna menjadi merah. Cahaya bulan masuk ke dalam rumah pasangan suami istri tersebut dan jiwa mereka tertukar. Keesokan harinya, Arif terbangun di kamar tidur dalam badan istrinya, Bulan. Sebagian besar dari *thumbnail* ini dipakai untuk tahapan selanjutnya. Namun terdapat satu *shot* yang dibuang, yakni *establishing shot* perumahan (baris ke-3, kolom ke-2). Shot tersebut kemudian digantikan oleh *shot point of view (pov)* dari ADB (Arif dalam Bulan).

2. Script Breakdown

3 INT. RUANG TENGAH - NIGHT 3

Malam terasa sunyi. Arif tertidur di sofa ruang tengah, masih mengenakan baju kerjanya dan menggenggam camilan. Sinar bulan merah darah merayap masuk ke celah-celah jendela, menyelimuti seisi rumah mereka. Terlihat bayangan Arif perlahan berubah bentuk menyerupai siluet Bulan.

4 INT. KAMAR TIDUR - NIGHT 4

Bulan tidur di kasur dengan sebal. Sisi sebelah kasurnya kosong tanpa kehadiran Arif. Sinar bulan merah darah menerangi seisi kamar. Perlahan mengubah bayangan Bulan menjadi siluet Arif.

5 INT. KAMAR TIDUR - DAY 5

SUARA BURUNG BERKICAU. Langit cerah pagi hari.

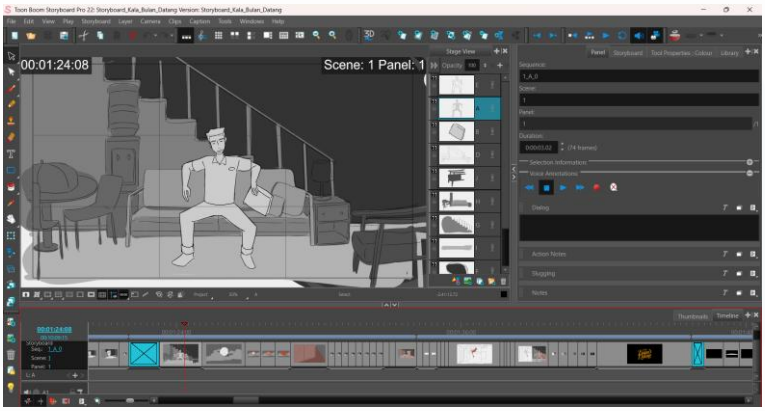
ADB (Arif di badan Bulan) bangun dengan muka suntuk. Ia menguap, menggaruk ketiaknya, kemudian bangkit dari kasur.

Gambar 3.3 Hasil pembagian naskah *scene* 3,4 dan 5 untuk *storyboard* yang akan dikerjakan penulis.

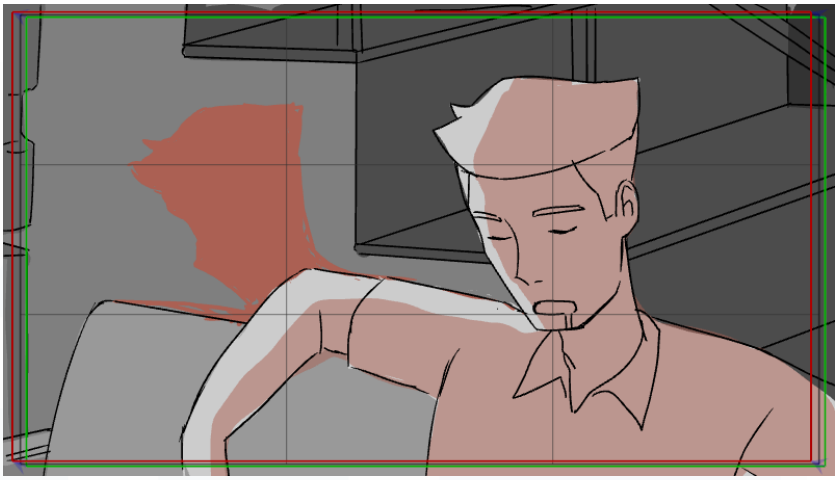
Gambar 3.4 Anotasi pembagian naskah untuk seluruh anggota divisi *storyboard*

Pada tahap ini, naskah sudah 90% selesai dengan beberapa penyesuaian minor di beberapa adegan. Oleh karena itu, penulis dapat memulai pengerjaan *storyboard.* Sebelum mengerjakan, penulis perlu membaca dan membagi naskah menjadi beberapa bagian untuk dikerjakan oleh anggota lain. Setelah membagi porsi pekerjaan, penulis menggambar *storyboard* untuk *scene* 3, 4, 5, 6 dan 13. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada *script breakdown* ialah ekspresi dan gerakan tokoh serta nuansa cerita. Melalui pemahaman naskah, penulis dapat merancang *storyboard* dengan komposisi yang sesuai.

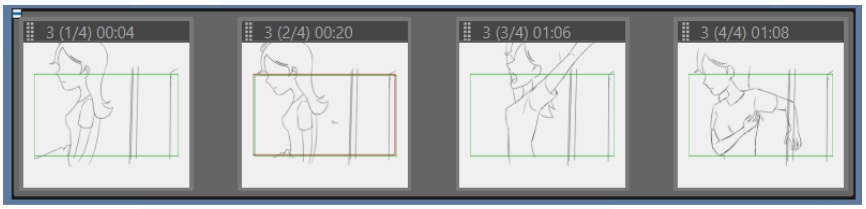
3. Membuat *Storyboard*



Gambar 3.5 Proses menggambar *storyboard* di *ToonBoom Storyboard 22*.

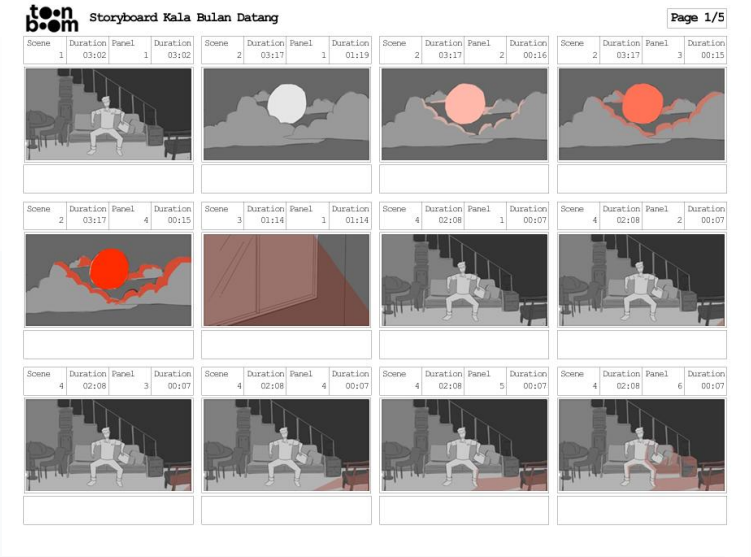


Gambar 3.6 *Shot storyboard* dengan pergerakan kamera.

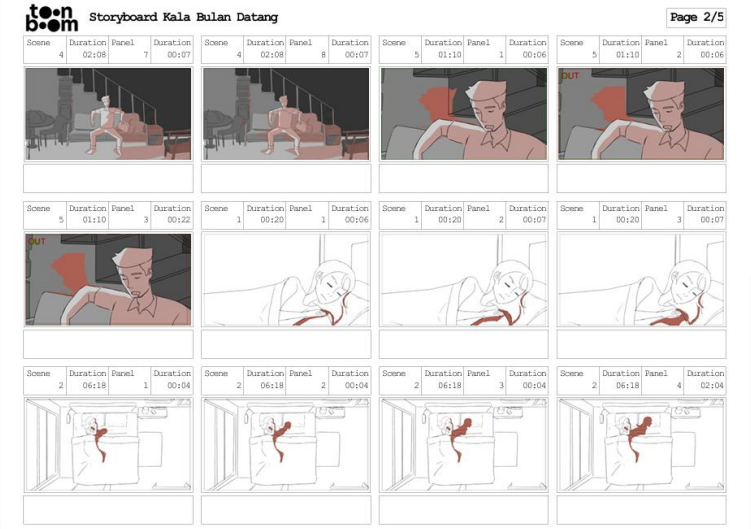


Gambar 3.7 *Shots storyboard* dengan gerakan lebih detail.

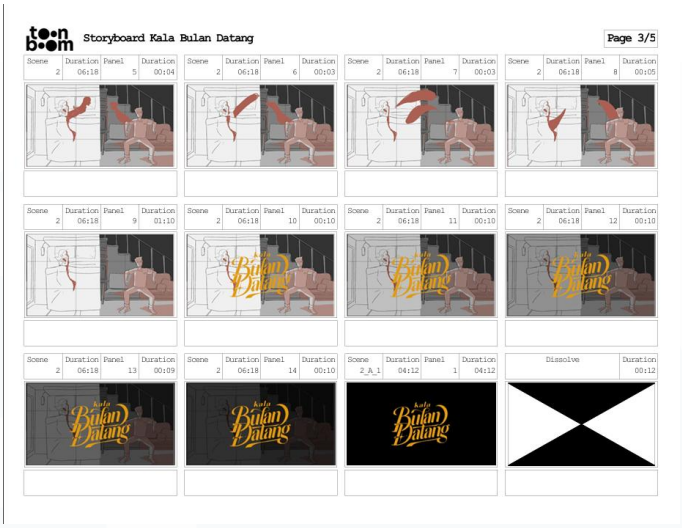
Storyboard dikerjakan menggunakan *software ToonBoom Storyboard Pro 22*. *Storyboard* dibuat berdasarkan *thumbnail*. Namun pada tahapan ini, gerakan digambar lebih detail, bahkan hampir serupa dengan keyframe pada beberapa shot tertentu. Hal ini dilakukan agar *key animator* memiliki bayangan lebih jelas mengenai aksi yang harus dianimasikan pada tahap produksi nanti. Selain memiliki fitur brush yang mudah digunakan untuk menggambar, *software ToonBoom Storyboard* ini juga dipakai untuk menyisipkan pergerakan kamera yang sulit direplikasikan menggunakan *software* menggambar lainnya. Berikut ini adalah hasil *storyboard* dari *scene* 3, 4 dan 5.



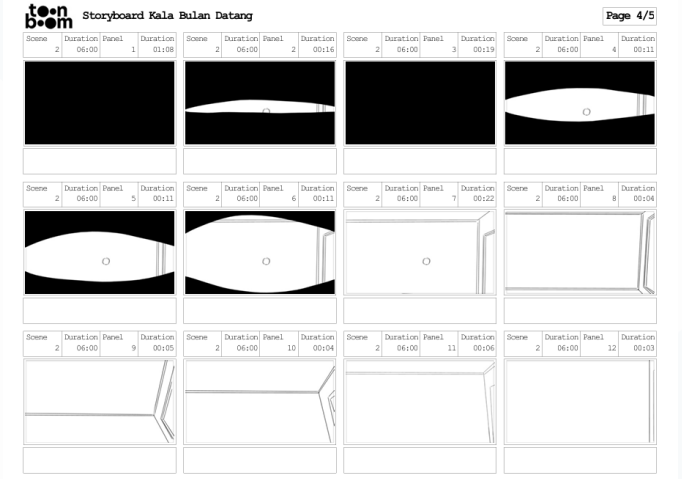
Gambar 3.8 Hasil *storyboard scene* 3



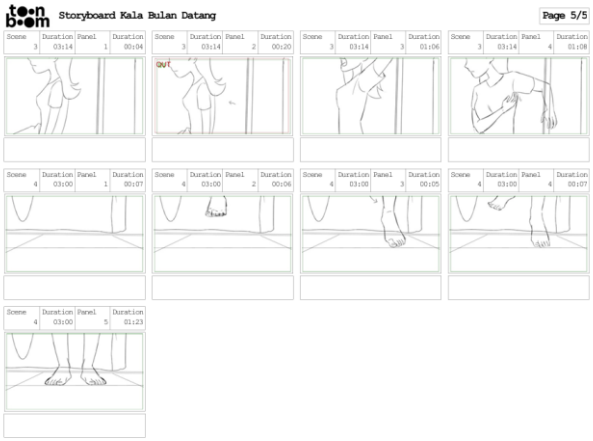
Gambar 3.9 Hasil *storyboard scene* 3 dan 4



Gambar 3.10 Hasil s*toryboard scene* 4

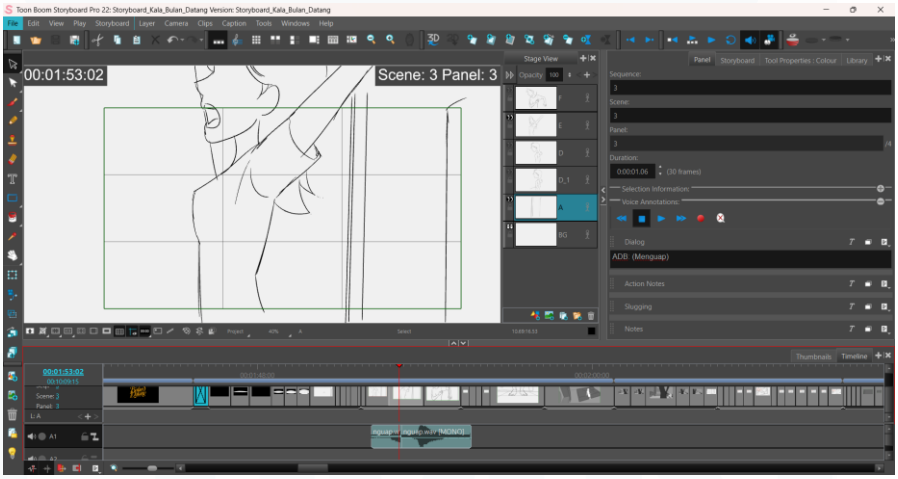


Gambar 3.11 Hasil s*toryboard scene* 5



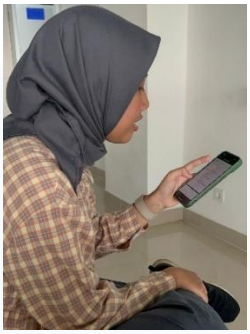
Gambar 3.12 Hasil *storyboard scene* 5

4. Membuat *Animatic*



Gambar 3.13 *File ToonBoom Storyboard 22* yang telah digabung, diberikan *caption,* dan suara.

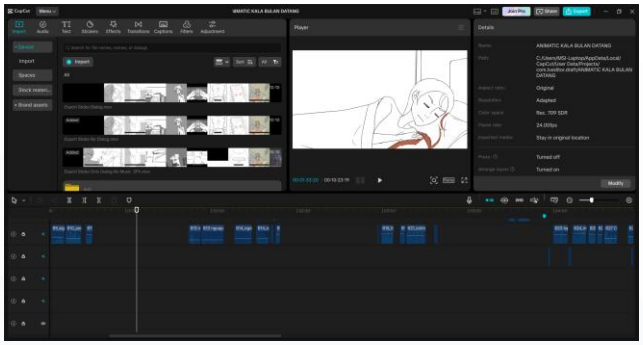
Setelah *storyboard* selesai dibuat, maka tahapan animatic dapat dimulai. Pembuatan animatic dapat dimulai dengan menambahkan *caption* sesuai dengan adegan dan dialog pada naskah. Tahapan ini dilakukan oleh setiap anggota yang mengerjakan *storyboard.* Terkhusus untuk *scene* 3, 4 dan 5, penulis hanya dapat menuliskan keterangan karakter ADB sedang menguap karena ketiga *scene* ini tidak memiliki dialog apapun. Setelah itu, *storyboard* digabung ke dalam satu *file* untuk dijadikan *animatic* yang telah diatur waktunya. Proses ini dibantu oleh Rafida Izzah Setiadji.



Gambar 3.14 Proses perekaman *dubbing dummy.*

Sembari *animatic* diproses, anggota lain membantu melakukan perekaman suara *dubbing dummy.* Setelah *animatic* selesai digabungkan, suara *dubbing dummy* yang telah direkam, *sfx* dan musik *dummy* mulai disisipkan. Proses penyisipan suara ini dibantu oleh Ailee Vich Houward. Setelah tahapan tersebut selesai, penulis melakukan penyesuaian terakhir terhadap *animatic* bersama *director* dan *script writer*. Penyesuaian terakhir mencangkup membuang *shot* yang kurang penting, menyesuaikan *timing* dan *flow* tiap adegan, merekam ulang *dubbing dummy* yang kurang jelas, serta merevisi *timing* suara *dubbing, sfx* maupun musik yang belum sesuai dengan adegan.

Gambar 3.15 Proses perekaman dengan *voice actor.*



Gambar 3.16 Proses revisi *animatic* Final di *Capcut*

Kala Bulan Datang memiliki banyak dialog sehingga memerlukan animasi *lipsync.* Agar *lipsync* dapat dianimasikan dengan akurat, penulis perlu melakukan revisi terakhir pada *animatic* yakni mengganti rekaman *dubbing dummy* dengan hasil rekaman suara *dubbing* oleh *voice actor.* Demi meningkatkan efisiensi, pengerjaan revisi ini dilakukan menggunakan *software Capcut*. Hasil *animatic* yang sudah final kemudian dieksport dan dimasukkan ke dalam *OneDrive.*

3.4 Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang ditemukan penulis selama mengerjakan film animasi *Kala Bulan Datang*. Berikut uraiannya:

1. Naskah terlalu panjang

   Film *Kala Bulan Datang* memiliki dialog yang cukup banyak sehingga naskah mencapai 11 halaman. Naskah yang panjang berpotensi membuat durasi *storyboard* menjadi lebih panjang juga.

2. Adanya beberapa bagian di naskah yang ambigu

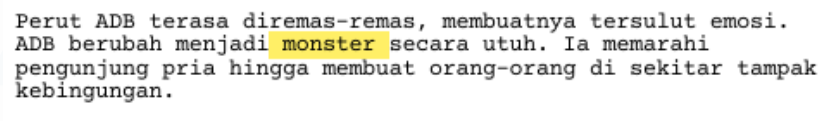
ADB mengeluarkan karangan bunga dan 'makanan spesifik' untuk BDA. BDA terkejut kemudian mengambil makanan yang sudah ia siapkan sebelumnya, ternyata sama dengan yang diberikan oleh ADB.

Mereka duduk bersama di sofa ruang tengah, makan 'makanan spesifik', lalu menonton TV hingga tertidur.

Cahaya putih bulan merayap masuk ke seluruh ruangan. Siluet bayangan Bulan dan Arif perlahan berubah, kembali ke tubuh mereka masing-masing. Mereka terbangun dan tersenyum lega melihat jiwa mereka kembali ke raga yang seharusnya.

Gambar 3.17 Potongan naskah *draft 11 scene 12* bagian A.

Terdapat beberapa kata-kata dalam naskah yang sulit untuk digambarkan dalam *storyboard,* contohnya ialah kata-kata "makanan spesifik" yang tertera di *draft 11 scene* 12.


Perut ADB terasa diremas-remas, membuatnya tersulut emosi. ADB berubah menjadi monster secara utuh. Ia memarahi pengunjung pria hingga membuat orang-orang di sekitar tampak kebingungan.

Gambar 3.18 Potongan naskah *draft 11 scene 12* bagian B.

Selain "makanan spesifik", terdapat kata lain yang cukup membingungkan untuk divisualisasikan, yakni "monster". Pada bagian ini, tidak dijelaskan hal apa yang meremas perut karakter Arif dalam Bulan (ADB). Definisi monster dan wujudnya pun turut ambigu. Pertanyaan seperti "apakah wujud monster benar-benar nyata atau hanya khayalan saja?", "hal apa yang memicu perubahan monster?", dan "bagaimana proses perubahan monster?" masih belum terjawab.

3. Beberapa *file dubbing dummy* hilang

   Perekaman *dubbing dummy* menggunakan 2 perangkat, yakni *handphone* milik penulis dan *handphone* milik *director*. Sayangnya, beberapa *file dubbing dummy* yang terekam menggunakan perangkat milik *director* hilang atau tidak dapat dimasukkan ke dalam *file ToonBoom Storyboard 22*.

4. Tidak menggunakan *blocking 3D* saat menggambar *storyboard*

   Saat menggambar *storyboard,* hampir setiap anggota tidak menggunakan *blocking 3D* dan menggambar *background* secara langsung di *ToonBoom Storyboard 22*. Alhasil, skala rumah yang dibuat tiap orang berbeda dengan *model 3D* yang asli.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dalam mengatasi kendala yang ditemukan, diperlukan jalan keluar. Berikut ini solusi yang dilakukan oleh penulis:

1. Memperbaiki naskah dan menyederhanakan *storyboard*

   Penulis mengusulkan untuk membantu mempersingkat naskah bersama dengan *script writer* dan *director*, terutama pada bagian dialog. Meskipun demikian, naskah tetap saja panjang dan sebagian besar dialog tidak dapat dihilangkan karena mengandung esensi cerita. Oleh karena itu, penulis mencoba menyederhanakan *storyboard* dengan memasukkan informasi seefisien mungkin ke dalam tiap *shot* yang dikerjakan. Selain itu, penulis juga membuang beberapa *shot* yang tidak diperlukan.

2. Mengkomunikasikan bagian naskah yang masih ambigu kepada *director* dan *script writer*

   Serupa dengan solusi atas permasalahan pertama, di sini penulis menyarankan untuk melakukan *brainstorming* dan perbaikan naskah dengan *script writer* dan *director*. "Makanan spesifik" yang dimaksud dalam naskah kemudian ditentukan menjadi martabak.

   Kemudian wujud "monster" yang muncul pada naskah hanyalah pandangan karakter Arif mengenai wanita (terutama istrinya, Bulan) yang sedang menstruasi, sehinga tidak dapat dilihat secara kasat mata. Munculnya monster dipicu saat penghuni badan Bulan sedang merasa tidak dimengerti. Sementara itu, proses perubahan monster diawali dengan munculnya tanduk dan iris mata yang memerah, dilanjutkan dengan perubahan pada jari tangan yang menjadi runcing dan gigi bertaring besar, dan diakhiri oleh perubahan total yang membuat seluruh tubuh milik Bulan menjadi monster.

3. Merekam ulang *dubbing dummy*

   File dubbing dummy yang hilang digantikan dengan rekaman ulang yang dilakukan langsung di *software ToonBoom Storyboard 22* oleh penulis dan *director*.

4. Melakukan penyesuaian ulang dan *set angle camera* pada tahap produksi

Sebagian besar *storyboard* sudah terlanjur digambar dengan *background* yang digambar manual dalam *ToonBoom Storyboard 22.* Oleh karena itu, solusi yang dapat dilakukan ialah melakukan penyesuaian dan *setting angle camera 3d* pada tahap produksi. *Setting angle camera 3d* ini dilakukan oleh penulis bersama dengan *environment artist* secara berkala melalui *voice call* atau *chat* di Discord. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir miskomunikasi antara *environment artist* yang memasang kamera 3d dengan *key animator* yang akan menggambar *keyframe.*