

BAB III

PELAKSANAAN PROYEK

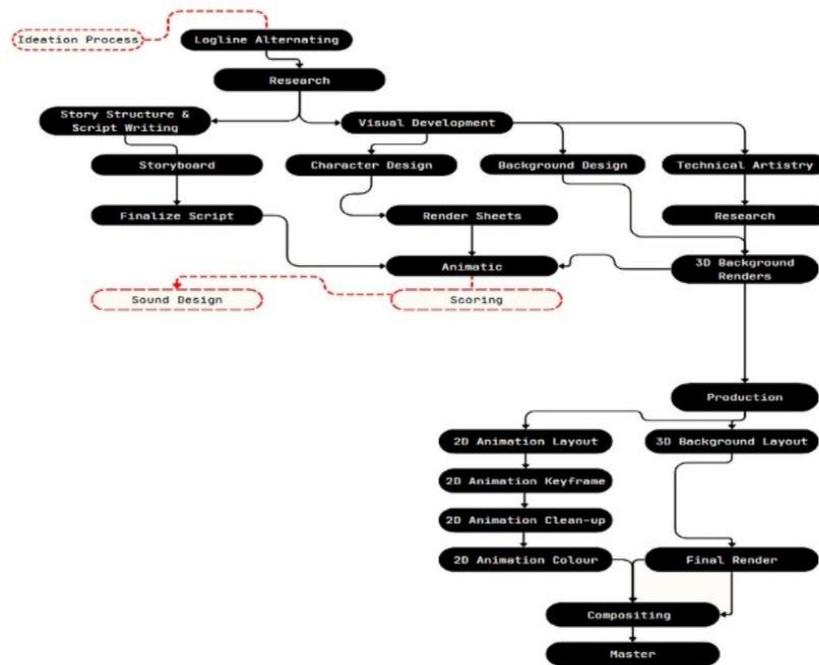
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Posisi penulis adalah sebagai sutradara, scriptwriter, environment artist, compositor dan editor. Namun, penulis hanya memfokuskan penulisan ini pada perannya sebagai sutradara. Dalam proses produksi film pendek animasi, sutradara memegang peranan sentral sebagai pemegang visi kreatif dan pengarah utama bagi seluruh tim produksi. Peran sutradara tidak terbatas pada satu aspek saja, melainkan dapat menyesuaikan dengan latar belakang keahlian yang dimiliki, seperti penulisan naskah maupun perancangan visual lingkungan (environment art). Penelitian ini membagi fokus peran sutradara ke dalam dua pendekatan utama, yaitu sutradara yang berfokus pada penulisan dan sutradara yang berfokus pada environment art.

1) Dalam proyek animasi pendek “Ignite”, tim youthrabbit dibimbing serta diawasi oleh bapak bima krisyabant sebagai supervisor external dan bapak mercy. Bapak bima memandu untuk mengisi daily task dan bapak mercy yang memandu dalam sisi kreatif dan pembuatan film

2) Proses awal dalam pengembangan proyek animasi dimulai dari koordinasi antara sutradara dan advisor. Sutradara bertanggung jawab untuk menginisiasi ide cerita, menyusun gagasan naratif, serta menyampaikan visi kreatif awal kepada advisor. Dalam proses ini, advisor berperan sebagai pembimbing akademik dan

kreatif yang memberikan masukan kritis, saran penyempurnaan, serta revisi yang memungkinkan naskah berkembang secara konseptual maupun teknis.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

(Sumber: dokumentasi pribadi (2025))

3.2 Tugas dan Uraian Kerja

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Pra - Perkuliahan	Memilih ide awal untuk dikembangkan kedepannya
2	2	Pra - Produksi	Membuat Script awal serta konsep awal
3	3-5	Membuat Concept Visual Serta Memperbaiki Script	Mendiskusikan dan merancang concept visual (Character, Environment) untuk cerita yang sudah di buat
4	6-12	Produksi	Sebagai Sutradara, saya memimpin jalannya produksi seperti merevisi konsep dan merevisi kerjaan teman

			agar selaras dengan visi dan konsep yang telah dibuat
5	13-15	Post - Produksi	Setelah semua animasi 2D dan 3D Background telah dikerjakan saya mengerjakan compositing untuk menggrading shot yang telah selesai, Setelah itu saya melakukan editing untuk mengcompile shot shot yang tadi telah di compositing serta memasukkan unsur audio (VO, Scoring dan SFX) kedalam satu timeline
6	16	Mengerjakan Laporan	Mengerjakan laporan hasil pengerjaan Ignite dan mengumpulkan materi penting untuk kelulusan MBKM Proyek Independen.

Tabel 3.2 Struktur Organisasi Perusahaan

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Dalam proyek animasi ini, penulis berperan sebagai sutradara. Menjadi penanggung jawab dari semua proses kreatif dari awal sampai akhir, penulis memimpin perencanaan, pengembangan ide cerita, penyusunan naskah, hingga pengawasan terhadap seluruh tahapan produksi visual dan audio. Tugas utama sutradara mencakup pengambilan keputusan artistik dan naratif, serta memastikan setiap elemen produksi berjalan sesuai dengan visi yang telah ditetapkan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pelaksanaan proyek ini terdiri atas sejumlah tahapan yang saling berkaitan dan membutuhkan pengelolaan yang terstruktur. Proses dimulai dengan penyusunan serta finalisasi perjanjian kerja yang menjadi landasan hukum bagi semua pihak yang terlibat. Setelah itu, disusunlah jadwal kerja secara rinci guna mengatur alur pengerjaan serta batas waktu setiap bagian proyek.

Aspek keuangan juga menjadi elemen penting dalam fase ini, mencakup penyusunan anggaran, pengelolaan dana selama pelaksanaan, hingga pelaporan keuangan yang transparan. Setelah perencanaan dan sistem manajerial disusun dengan matang, proyek pun berlanjut ke tahap utama, yakni praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

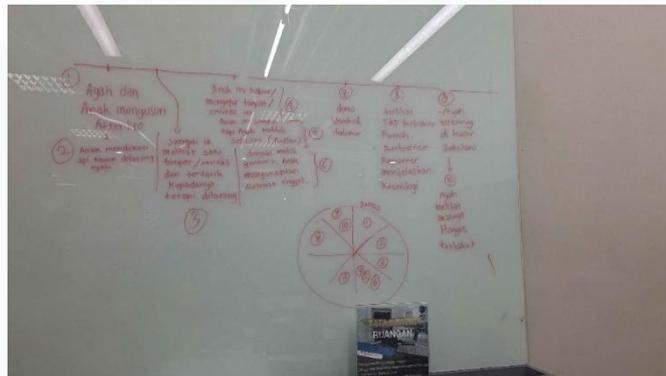
Masing-masing tahapan memiliki tantangan dan dinamika tersendiri, sehingga dibutuhkan koordinasi tim yang solid serta pengawasan yang konsisten agar seluruh proses dapat berjalan lancar dan tujuan akhir proyek tercapai secara maksimal.

3.3.1.1 Idea and Scriptwriting

Pada tahap awal pengembangan proyek animasi ini, penulis berperan sebagai sutradara sekaligus inisiator ide cerita. Gagasan awal dikembangkan berdasarkan tema yang ingin diangkat, kemudian dituangkan dalam bentuk sinopsis dan struktur naratif. Penulis melakukan asistensi secara rutin dengan advisor untuk mengkaji kekuatan cerita, karakterisasi, serta pesan yang ingin disampaikan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Proses ini melibatkan diskusi mendalam dan beberapa tahap revisi hingga naskah mencapai bentuk final yang disepakati. Naskah ini kemudian menjadi landasan utama bagi seluruh anggota tim dalam menjalankan tugas masing-masing.



Gambar 3.3.1.1 Proses perancangan cerita
(Sumber: dokumentasi pribadi (2025))

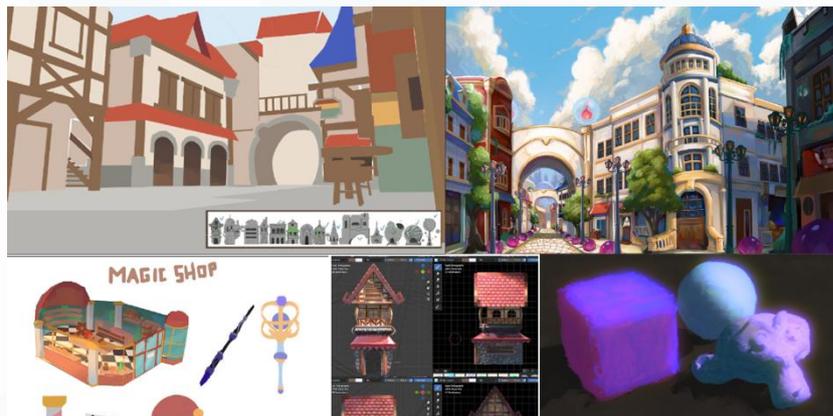
3.3.1.2 Visual Concepting

Setelah naskah final disusun, penulis memimpin pengembangan konsep visual dengan melibatkan *concept artist* dan *storyboard artist*. Penulis menjelaskan visi artistik yang diharapkan, termasuk atmosfer, warna, dan gaya visual yang sesuai dengan cerita. *Concept artist* bertugas membuat *layout* dan desain awal lingkungan, sementara *storyboard artist* menyusun *blocking* adegan berdasarkan arahan dan layout tersebut. Dalam proses ini, penulis memutuskan untuk merombak ulang desain karakter Ayesha. Pergantian konsep ini dilakukan karena genre dan style dari cerita berubah dari ide awal.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3.2.1 Pergantian konsep karakter
(Sumber: dokumentasi pribadi (2025))



Gambar 3.3.2.2 Visual Concepting
(Sumber: dokumentasi pribadi (2025))

3.3.1.3 Animation Assiting

Sebagai sutradara, penulis juga terlibat aktif dalam proses pengembangan animasi. Meskipun tugas utama animasi dijalankan oleh *animator*, penulis memberikan masukan terhadap *timing*, ekspresi karakter, serta pergerakan kamera dalam *animatic*. Penulis juga memantau kesesuaian antara *storyboard*, *layout*, *Lighting* dan hasil animasi agar tetap selaras

dengan visi cerita. Komunikasi yang intens dilakukan selama proses ini guna menjaga kualitas serta efisiensi produksi.



Gambar 3.3.1.3 *Animation Light Assiting*
(Sumber: dokumentasi pribadi (2025))

3.3.1.4 Environment Assiting

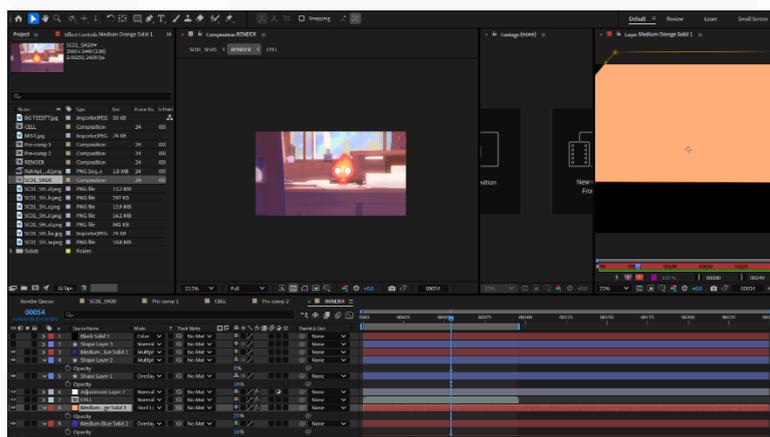
Dalam pengembangan lingkungan visual (*environment concept*), penulis membantu *concept artist* dalam menentukan arah estetika dan suasana dari setiap lokasi yang muncul dalam cerita. Penulis memberikan referensi visual, diskusi tentang palet warna, pencahayaan, serta gaya arsitektur yang sesuai dengan latar waktu dan tempat dalam cerita. Kolaborasi ini memastikan bahwa desain lingkungan mendukung narasi dan memperkuat pengalaman sinematik bagi penonton.



Gambar 3.3.1.4 *Environtmen Assiting*
(Sumber: dokumentasi pribadi (2025))

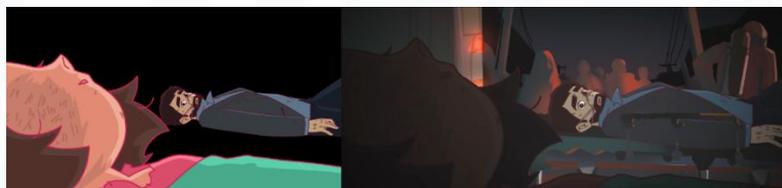
3.3.1.5 Compositing and editing

Setelah proses animasi dan pembuatan *3D background* selesai, penulis memimpin tahap *compositing* dan *editing*. Pada tahap ini, seluruh elemen visual digabungkan oleh para *compositor*, termasuk proses *color grading* pada setiap *shot*. Penulis memberikan pengarahan untuk menjaga konsistensi warna dan nuansa visual. Selanjutnya, proses *editing* dilakukan untuk menyusun urutan *shot* dan menyatukan elemen audio seperti dialog, *voice over*, *scoring*, dan *sound effects* yang



Gambar 3.3.1.5 Proses *Compositing*

(Sumber: dokumentasi pribadi (2025))



Gambar 3.3.1.5 Sebelum dan sesudah *Compositing*

(Sumber: dokumentasi pribadi (2025))

3.4 Kendala yang Ditemukan

Dalam proses pengerjaan proyek animasi ini, penulis menghadapi berbagai kendala baik dari segi konseptual maupun teknis. Berikut adalah beberapa kendala utama yang ditemukan selama proses produksi:

1. Kesulitan dalam Mencari Ide Cerita yang Relevan dan Bermakna

Salah satu tantangan awal yang dihadapi adalah dalam merumuskan ide cerita yang tidak hanya menarik secara naratif, tetapi juga memiliki nilai emosional dan relevansi sosial. Penulis merasa kesulitan dalam menemukan tema yang mampu menyentuh banyak kalangan dan tetap memiliki kekuatan personal. Proses pencarian ide ini memakan waktu cukup lama karena penulis harus mempertimbangkan konteks budaya, psikologis, serta orisinalitas cerita agar dapat menjadi pondasi yang kuat dalam produksi animasi.

2. Kendala Teknis dalam Pengembangan 3D Environment

Dalam pengembangan visual latar belakang 3D, penulis mengalami kesulitan dalam mencapai gaya visual yang diinginkan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sumber daya teknis, terutama dalam hal pencarian dan penerapan *shader* yang sesuai dengan arah gaya visual yang telah ditentukan sebelumnya. *Shader* yang digunakan untuk menciptakan tampilan semi-2D dengan nuansa hangat dan atmosfer sinematik tidak mudah ditemukan atau dikustomisasi sesuai kebutuhan, sehingga proses ini memerlukan eksperimen berulang-ulang yang memakan waktu.

3. Pergantian Scoring Artist Secara Mendadak

Salah satu kendala yang cukup signifikan terjadi pada aspek penyusunan *scoring*. *Scoring artist* yang awalnya telah diajak bekerja sama secara tiba-tiba mengundurkan diri karena kesibukan magang di luar kota. Kepergian tersebut menyebabkan keterlambatan dalam penyusunan musik latar karena penulis harus mencari pengganti dalam waktu singkat. Selain itu, konsep *scoring* yang sudah mulai dibentuk sebelumnya harus dijelaskan

ulang kepada orang baru, sehingga terjadi pergeseran jadwal dan sedikit perubahan arah artistik pada bagian musik.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Sebagai sutradara, penulis berupaya mencari solusi yang efektif dan adaptif terhadap setiap kendala yang muncul selama proses produksi. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil:

- 1. Melakukan Konsultasi Cerita dengan Beberapa Dosen**
Untuk mengatasi kebuntuan dalam pengembangan cerita, penulis memutuskan untuk berkonsultasi dengan lebih dari satu dosen pembimbing yang memiliki latar belakang keilmuan dan perspektif yang berbeda. Pendekatan ini membuka ruang diskusi yang lebih luas, sehingga penulis dapat melihat ceritanya dari berbagai sudut pandang. Selain itu, penulis juga melakukan riset dan diskusi informal dengan rekan seangkatan serta target audiens potensial untuk mengukur relevansi dan daya tarik cerita secara langsung.
- 2. Membeli Project File Referensi dan Menganalisisnya**
Dalam menghadapi kendala teknis pada pengembangan *3D environment*, penulis memilih untuk mempelajari proyek yang sudah ada dengan cara membeli *project file* dari platform daring. File ini kemudian dipelajari secara mendalam untuk memahami struktur node, teknik *shading*, serta pencahayaan yang digunakan. Dari pembelajaran tersebut, penulis mengadaptasi dan memodifikasi elemen-elemen visual agar selaras dengan gaya visual proyek ini, sehingga proses pengerjaan *background 3D* dapat berjalan lebih efisien.
- 3. Merekrut Scoring Artist Baru dan Melakukan Briefing Ulang Secara Terstruktur**
Setelah *scoring artist* awal mengundurkan diri, penulis segera merekrut *composer* baru yang memiliki pengalaman dalam proyek animasi. Untuk memastikan keberlangsungan kualitas dan kesinambungan konsep

musik, penulis menyusun *briefing* terstruktur yang berisi referensi audio, narasi emosional setiap adegan, serta ritme visual berdasarkan *animatic* yang telah ada. Selain itu, komunikasi yang intensif juga dijalin selama proses penyusunan musik untuk memastikan hasil akhir tetap selaras dengan visi cerita.

