



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Tugas akhir berjudul “*Bruu Bruu*” ini berupa film animasi *hybrid* yang menggabungkan teknik animasi 3 dimensi dengan video asli sebagai backgroundnya. Materi yang penulis teliti lebih mengarah ke dalam rancangan karakter dan implementasinya untuk film animasi *hybrid* “*Bruu Bruu*” tersebut.

Pengumpulan data penulis lakukan dengan pertama-tama melakukan studi literatur, lalu menyebarkan formulir kepada target penonton, untuk disusun menjadi landasan bagi penulis dalam mencari referensi dan studi *existing* yang sesuai dengan tanggapan target penonton, juga sesuai dengan saran dari rekan sekelompok dan dosen pembimbing.

3.1.1. Sinopsis

Dua alien dari planet Bruu Bruu sedang melakukan ekspedisi luar angkasa di atas bumi. Bruu Bruu senior adalah ketua dari ekspedisi luar angkasa ini yang memiliki sifat yang tegas sebagai pemimpin dan selalu menghadapi setiap keadaan dengan serius. Sedangkan, Bruu Bruu junior adalah bawahan dari Bruu Bruu senior yang selalu suka membuat penemuan-penemuan yang unik dan memiliki sifat yang riang dan semangat dengan hal baru yang dibuatnya.

Hingga suatu ketika, sang Bruu Bruu junior membuat sebuah senjata tembak yang secara tidak sengaja membuat tanki bahan bakar pesawat ekspedisi

luar angkasa mereka bocor dan harus terjun mendarat di bumi. Pendaratan darurat tersebut membuat kedua alien tersebut sangat panik di dalam pesawat karena mereka jatuh ke bumi dengan sangat keras.

Sesampainya di bumi dengan selamat, Bruu Bruu senior kesal karena Bruu Bruu junior pura-pura tidak tahu dengan apa yang sudah terjadi. Sistem darurat dari pesawat pun muncul untuk memberi tahu bahan bakar bumi apa yang cocok dengan pesawat mereka. Bruu Bruu senior dan junior pun harus keluar dari pesawat dan disinilah perjalanan mereka mencari bahan bakar dimulai.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam proyek animasi *hybrid* ini ialah sebagai seorang perancang karakter sebagai bahasan utama penulis, *3D modeler*, *texture artist*, *rigger*, *render artist* juga *technical director* di dalam tim.

Perancangan karakter akan dimulai dengan riset awal kepada target penonton, untuk nantinya dibuatkan menjadi landasan dalam penerapan 3 dimensi karakter berupa fisik, sifat dan latar belakangnya.

3.2. Tahapan Tugas Akhir

Dalam tahapan perancangan karakter, hal pertama yang penulis lakukan ialah dengan melakukan studi pustaka, mengumpulkan *literature* dari buku, jurnal juga berita, termasuk dengan studi existing terhadap pandangan kasar masyarakat terhadap jenis karakter yang akan dirancang penulis yang berupa alien dan

disesuaikan dengan target umur 9 tahun ke atas berupa form yang disebar melalui *googleform*.

Selanjutnya setelah mendapatkan data data yang diperlukan untuk merancang, penulis mengumpulkan berbagai referensi visual yang disesuaikan dengan data yang sudah ada, guna menciptakan desain karakter yang orisinil dan sesuai dengan tema humor *science fiction* yang menjadi tema visual utama dari tugas akhir penulis. Referensi visual yang digunakan meliputi studi existing terhadap karya karya yang sudah ada, dikumpulkan untuk diambil essense nya dan dibentuk menjadi karakter yang baru, dengan menyesuaikannya terhadap literature dan data yang telah dikumpulkan penulis, berupa studi referensi terhadap bentuk dasar, warna kulit, sifat dan *background story* dari karakter karakter alien yang dirancang oleh penulis untuk disesuaikan dengan gaya visual *comedy relief* yang memiliki *output render* yang *realistic*.

Studi *existing* penulis butuhkan untuk dijadikan acuan penulis dalam berkarya, penulis memperhatikan detil yang dimiliki oleh karakter yang telah *exist*, juga penerapan outputnya untuk disesuaikan dengan tema penulis supaya dapat menjadi acuan pokok penulis dalam melakukan proses perancangan selama melakukan tugas akhir ini.

Setelah konsep direvisi atas acuan dari komentar pembimbing juga penyidang dan disetujui oleh sesama anggota tim, penulis kemudian melakukan sketsa sketsa rancangan dan memilih model final dari tiap karakter untuk dijadikan character sheet yang berupa tampilang penggambaran karakter dari 3 sisi (depan, samping, belakang) dan beberapa ekspresi yang akan digunakan

nantinya, dengan adanya juga panduan warna supaya memudahkan saya yang selaku 3D *artist* dalam merekayasa desain ke dalam bentuk 3D. Selanjutnya akan diberi pula penjelasan singkat karakter, agar layak dijadikan sample disain berikut *layoutnya* sebagai susunan *concept art*.



Gambar 3.1. Bagan Tahapan Tugas Akhir Penulis

Berikut hasil sebaran riset beserta pertanyaan yang disebarkan oleh penulis terhadap target penonton yang dimana antaranya ialah 52 anak smp dan 13 anak sd yang didapat dari pertolongan adik kandung penulis sebagai sample anak anak diatas usia 9 tahun, 26 rekan kampus sebagai sample remaja, 9 orang dewasa yang didapat dari permintaan tolong penulis terhadap orang tua dan saudara sebaga sample orang tua.

1. Menurut kalian, alien yang komikal dan humoris itu menyenangkan untuk ditonton tidak?

JAWABAN	RESPONDEN
Tidak melihat alien sebagai karakter yang dapat dibuat menjadi humoris	23
alien potensial dibuat menjadi karakter yang komikal dan humoris	79

2. Sepengetahuan kalian, Alien itu makhluk yang bagaimana ?

JAWABAN	RESPONDEN
Orang menyatakan alien sebagai makhluk yang tidak diketahui bentuk dan asal usulnya.	15
Melihat alien sebagai karakter yang memiliki mata besar dan aneh	47
Orang menyatakan alien itu makhluk unik, jenius dan menarik.	40

3. Menurut kalian, bentuk alien yang lucu dan dapat menghibur itu secara umum untuk penonton kategori usia 9 tahun ke atas itu seperti apa sih?

JAWABAN	RESPONDEN
Orang melihat alien yang cocok untuk kategori 9 tahun keatas sebagai alien dengan bentuk bulat, bermata besar, dan berwarna hijau.	87
Orang melihat bahwa alien sulit dibentuk untuk kategori umur parental guide.	11
Orang berkata alien yang lucu itu yang terlihat kenyal, agak <i>clumsy</i> dan bermata 3.	4

4. Menurut kalian, warna kulit alien pada umumnya yang dapat dimengerti penonton kategori umur 9 tahun ke atas itu apa?

JAWABAN	RESPONDEN
Orang menyatakan warna hijau sebagai warna dominan pada kulit alien bila ingin terlihat lucu.	65
Orang menyatakan warna abu abu.	21
Orang menyatakan warna ungu.	11
Orang menyatakan warna warna lainnya.	4

3.3. Studi Referensi dan Konsep

Proyek animasi *hybrid* berjudul “BRUU BRUU” ini diciptakan dengan tema *comedy* dan *science fiction*, namun tetap berpegang kepada studi yang telah dilakukan oleh penulis dan tim, oleh karena itu beberapa konsepsi yang ada di dalam animasi yang diciptakan penulis dan tim, tidak akan sama seluruhnya dengan yang ada di dunia nyata. Animasi “BRUU BRUU” ini juga mengambil tema *pop culture* yang berada di Indonesia saat ini, khususnya *popular food*, berupa tahu bulat, yang akan berkaitan erat dengan karakter yang akan dirancang penulis, yang berupa alien dimana alien itu sendiri masih berupa hipotesa dan tema alien sendiri masih masuk ke dalam ranah *pop culture*.

3.3.1. *Three Dimensional Character* Dan Referensinya

Konsep film yang bertema komedi dan spesifik kepada komedi *slapstick* memantapkan penulis dan tim untuk memakai film *Tom And Jerry* yang juga menggunakan komedi *slapstick* sebagai acuan penciptaan karya, penulis sendiri mengambil referensi untuk bentuk dasar, *appeal* dan juga sifat karakter dari dua karakter di *Tom And Jerry*, yaitu *Tuffy* dan *Spike*. Disini penulis tidak mengambil intimasi yang dimiliki oleh *Spike* terhadap *Tuffy*, melainkan hanya sifatnya dan

rough form karakternya saja, dan intimasi yang dimiliki karakter yang penulis rancang bertolak belakang dengan intimasi karakter *Tuffy* dan *Spike*.

➤ **Dimensi Psikologis Bruu Bruu Junior**

INTP (*logician*) merupakan pencipta yang logis dengan kehausan akan pengetahuan, juga memiliki hati yang polos. merupakan salah satu jenis karakter hasil kalkulasi 16 jenis karakter berdasarkan teori myers, INTP merupakan mereka yang inovatif dan logis, ia introvert juga intuitif juga seorang pemikir, yang berarti ia seorang yg terbentuk untuk sedikit berinteraksi, menggunakan intuisi untuk panduan sebagai pencegah, berbeda dengan menggunakan pengindraan, juga seorang pemikir yang mengandalkan otak melebihi hatinya, namun ia tahu bahwa ia harus memilah info sebanyak banyaknya untuk diterima dan dijadikan panduan dalam mencipta.

➤ **Referensi Dimensi Psikologi Karakter**

Tuffy – Untuk Bruu Bruu Junior



Gambar 3.2. *Tuffy*

(<http://vignette2.wikia.nocookie.net/tomandjerry/images/a/a1/TuffyNew.png/revision/latest?cb=20150819040947>)

Tikus kecil berwarna abu-abu yang sering berkunjung dan menjadi pengikut *Jerry*. Ia selalu ingin tampak berani dalam menghadapi *Tom* di depan *Jerry*, pamannya.

Tuffy merupakan karakter dengan bentuk bulat, sesuai dengan teori bentuknya, ia merupakan karakter yang polos dan imajinatif, ia juga sering bereksperimen yang kadang berujung ke malapetaka.

Karakter *Tuffy* yang imajinatif, bulat dan eksperimental ini cocok dengan dimensi psikologis salah satu karakter yang penulis rancang yaitu Bruu Bruu Junior, juga sesuai dengan grafis statistika yang dimiliki penulis atas form yang telah disebar sebelumnya. Berikut dimensi psikologis Bruu Bruu Junior :

➤ **Dimensi Psikologis Bruu Bruu Senior**

ENTJ (*commander*) merupakan salah satu jenis karakter hasil kalkulasi 16 jenis karakter berdasarkan teori Myers, merupakan salah satu jenis karakter hasil kalkulasi 16 jenis karakter berdasarkan teori Myers, ENTJ merupakan mereka yang memiliki jiwa komandan, keras, imajinatif, berhati baja dan keras kepala. Ia merupakan seseorang yg sangat mudah bergaul, menggunakan intuisi untuk panduan hidup, berfikir dan menjabarkan pendapat dengan sangat cepat.

➤ **Referensi Dimensi Psikologi Karakter**

***Spike* – Untuk Bruu Bruu Senior**



Gambar 3.3. Spike
<http://4.bp.blogspot.com/-5mCBS7B-bCg/VgfeSfvcUyI/AAAAAAAAUD0/2x45ZHf9Pp8/s200/Tom%2526Jerry-Spike.jpg>

Seekor anjing *bulldog* yang sering sekali menjadi sekutu Jerry dalam melawan Tom. Ia memiliki karakter galak dan pemaarah, serta siap menyerang Tom secara ganas.

Spike merupakan karakter dengan proporsi deformed yang kokoh dan keras, dengan dasar bentuk yang kotak, ia sesuai dengan teori bentuk yang kokoh dan kaku, kekakuan nya ditunjukkan saat ia mudah marah ketika tidak ada tyke yang merupakan anak nya yang dapat meluluhkan hatinya.

Karakter *Spike* yang kaku, keras dan memiliki dasar bentuk kotak cocok dengan dimensi psikologi karakter Bruu Bruu Senior yang penulis rancang.

> **Dimensi Fisiologi Karakter**

-Kuping corong untuk memfilter suara karena ia dapat memilih jangkauan suara dan di pecah menjadi region mana yang mau didengar.

- Badan relative kecil yaitu 1- 3 cm bila disbanding dengan ukuran manusia.
- Mata besar layaknya alien yang dapat dilihat melalui referensi referensi alien yang ada.
- Warna hijau kulit relatif berdasarkan sifat yang mereka kembangkan (menggunakan referensi dari teori warna pada *artbook Planet 51*)
- 3 Jari hasil evolusi dari iklim yang ekstrim.
- Kulit berwarna hijau berdasarkan studi referensi.
- Alien kecil cenderung memiliki bagian yang tidak perlu semacam rambut.

➤ Studi Referensi Terhadap Dimensi Fisiologi Karakter

Dalam studi referensi yang penulis rancang terhadap dimensi fisiologi karakter, tak lupa penulis berpegang teguh terhadap teori teori yang telah penulis kumpulkan, juga hasil dari form yang telah penulis sebar.

Pertama tama penulis mencari referensi referensi karakter alien lucu yang fenomenal, ternyata *google search* juga sependapat dengan hasil yang penulis dapat dari sebaran *google form*, yaitu hijau, memiliki proporsi yang *deformed* dan bermata besar.



Gambar 3.4. Alien Lucu Dari CJ7

(<https://ae01.alicdn.com/kf/HTB13ndgIXXXXawXVXXq6xXFXXXQ/30-40cm-Unique-Baby-Gift-Original-Birthday-Present-Creative-Movie-font-b-CJ7-b-font-Stuffed.jpg>)



Gambar 3.5. Alien Lucu Dari Pixar-Lifted

(<http://spyhollywood.com/wp-content/uploads/2013/07/pixar-lifted-characters.jpg>)



Gambar 3.6. Alien Lucu Dari Toy story

(<http://vignette3.wikia.nocookie.net/pixar/images/2/22/Greenaliens.jpg/revision/latest?cb=20111208014822>)

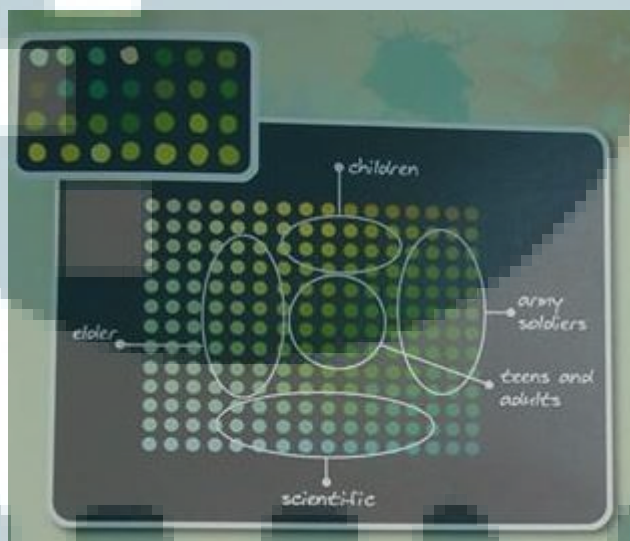


Gambar 3.7. Alien Lucu Dari Film Planet 51

Dalam mengacu kepada traits yang dimiliki alien, dan juga palet warna yang dibutuhkan penulis dalam merancang karakter, penulis melakukan studi *existing* dan referensi terhadap palet warna kulit karakter yang tertera pada artbook Planet 51 yang sudah sukses terhadap target penonton yang ingin mereka capai, yaitu memiliki semacam antenna atau kuping, dan berwarna hijau sebagai ciri khas alien yang telah dipercaya khalayak umum saat ini sebagai alien lucu nan humoris, juga dapat dilihat pada gambar gambar sebelumnya bahwa antenna/ kuping dan warna hijau mendominasi karakter alien yang lucu.



Gambar 3.8. Character Color Study Yang Dilakukan Tim Riset Pencipta Film Planet 51



Gambar 3.9. Character Color Study Yang Dilakukan Tim Riset Pencipta Film Planet 51 2



Gambar 3.10. Character Color Study Yang Dilakukan Tim Riset Pencipta Film Planet 51 3

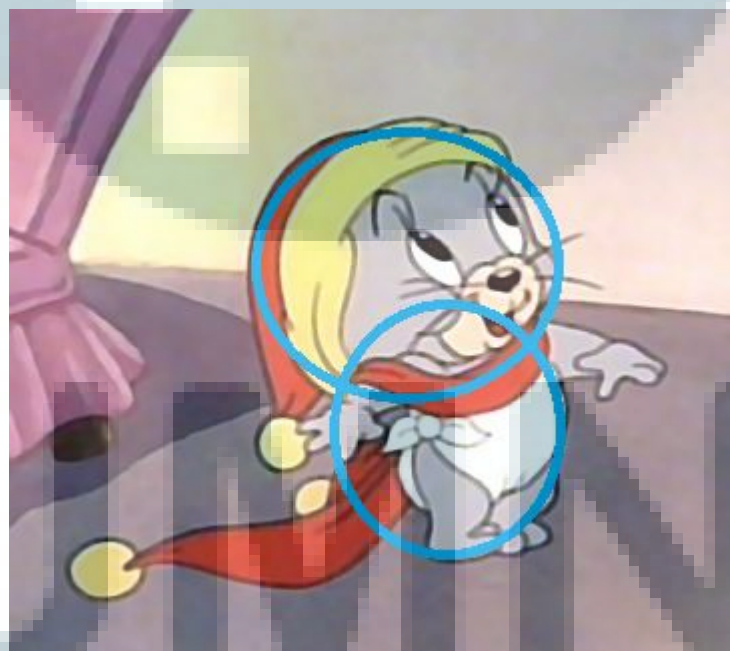
Dari riset yang dilakukan tim riset pencipta film Planet 51 dapat disimpulkan bahwa perbedaan warna hijau pun dapat membedakan efek terhadap audience, seperti contoh yaitu karakter yang *scientific* lebih kearah biru, yang nakal dan pemberani lebih kearah hijau terang kuning, sedangkan alien yang *militant* warnanya lebih kearah hijau gelap agak kuning dan buram.

Untuk proporsi karakter penulis menyesuaikan dengan kebutuhan cerita yaitu *deformed* dan ukuran karakter senior dengan junior yang tidak terlalu besar bedanya, dengan bentuk dasar kotak dan bulat yang disesuaikan dengan teori juga hasil riset penulis, dengan mencocokkan bentuk kotak dan bulat terhadap karakter *Tuffy* dan *Spike*, dimana karakteristik kokoh *spike* cocok untuk karakter senior yang penulis rancang, yang juga menandakan senioritas, juga *tuffy* yang bulat, lucu dan imajinatif.



Gambar 3.11. *Spike* Setelah Diperhatikan Oleh Penulis

Dapat dilihat, perpaduan konsep bentuk kotak dan segitiga pada karakter dapat membentuk kesan kokoh, berani, dan berkesan mengintimidasi.



Gambar 3.12. *Tuffy* Setelah Diperhatikan Oleh Penulis.

Dapat dilihat, penggunaan konsep bentuk bulat pada karakter dapat memberi kesan lucu, polos, penuh misteri, kadang juga jahil.

Untuk kostum sendiri, penulis menggabungkan bentuk jumpsuit yang ketat dengan baju astronot yang gambarnya dapat dilihat di bab 2, dimana bahan pakaian astronot yang asli, bentuknya terlalu gombong dan tidak dapat mendefinisikan bentuk dari karakter yang penulis rancang, makadari itu jumpsuit yang ketat juga digunakan penulis untuk di mix dijadikan bentuk pakaian yang akan digunakan karakter yang penulis rancang.



Gambar 3.13. Referensi Pakaian Luar Angkasa

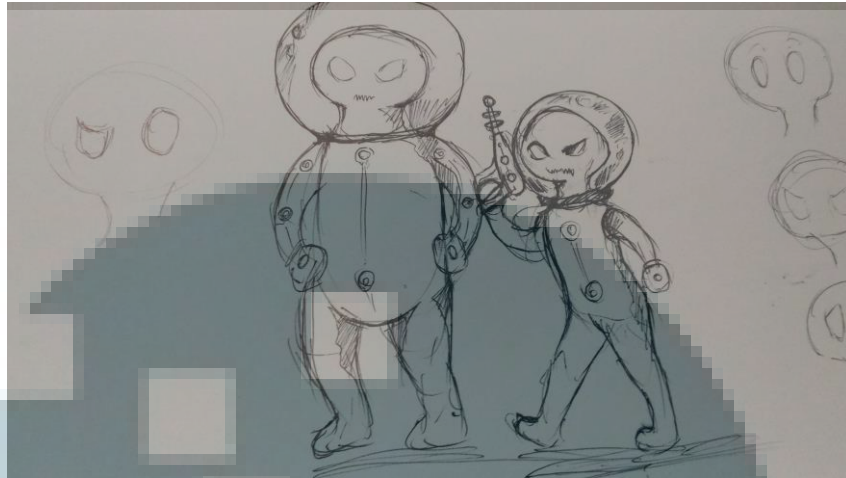
(<https://www.wired.com/wp-content/uploads/2015/07/spacesuit2.jpg>)



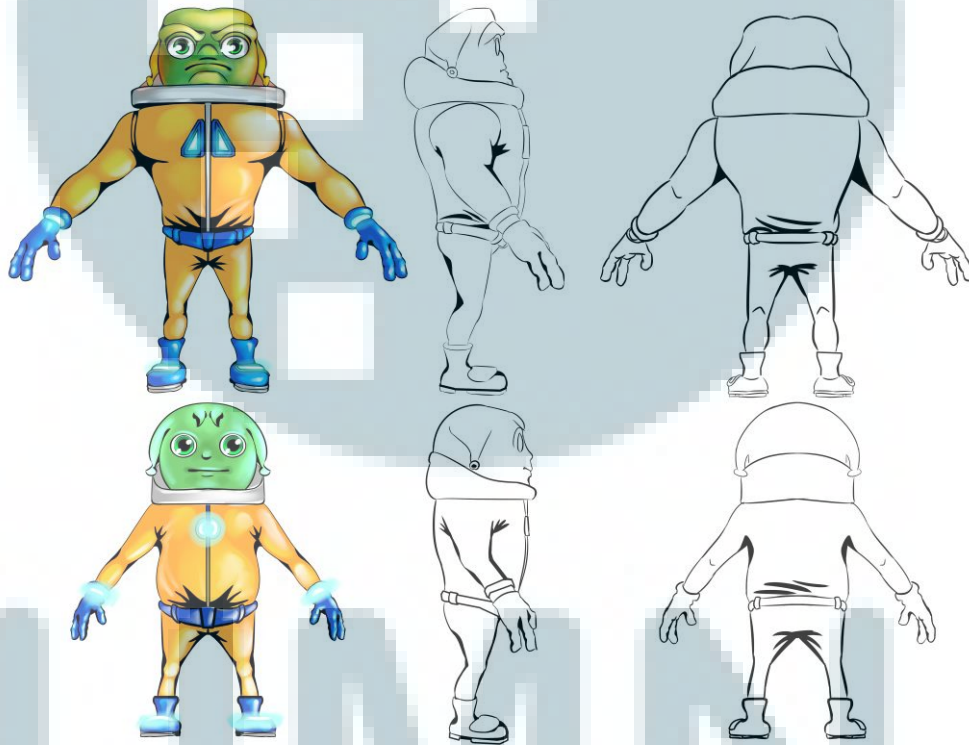
Gambar 3.14. Referensi Jumpsuit

(<http://www.skinzwearphotography.com/prodImages/mens-bodysuit-black-leather-C1FZM-4802-F.jpg>)

Berikut progress desain karakter yang telah dilakukan penulis berdasarkan studi referensi dan literatur yang menurut penulis sudah cukup, dari masih belum adanya studi dengan hasil akhir sudah melakukan studi:



Gambar 3.15. Desain Awal Karakter



Gambar 3.16. Desain Akhir Karakter

➤ Dimensi Sosiologis Karakter

Untuk dimensi sosiologi, dikarenakan latar belakang setiap karakter yang tercipta di dunia ini selalu beragam, maka hampir mustahil bagi penulis untuk menemukan referensi latar belakang yang tepat untuk karakter yang penulis rancang, maka dari itu penulis paparkan rincian dimensi sosiologis yang penulis rancang berdasarkan feedback yang diberikan rekan tim.

Sosiologis rakyat bruu bruu, mereka tinggal di planet kecil dengan iklim ekstrim, menciptakan mereka cepat berevolusi namun saling mengasihi satu sama lain, membutuhkan banyak asupan gizi untuk tetap hidup dan berolahraga untuk menjaga ketahanan tubuh, terlihat pada rakyat bruu bruu dewasa yang cenderung gagah.

- **Bruu Bruu Senior**

Bruu bruu senior adalah seorang komandan perang bagi ras alien bruu bruu. Dilahirkan dalam darah keluarga bangsawan namun bukan bari garis keturunan utama membentuknya untuk selalu mengemban tugas dan menaati tata aturan dengan seksama dan jitu. Kehidupan masa kecil yang keras dikarenakan ia diremehkan karena dia bukan garis keturunan utama, ia mempunyai tanggungan untuk tetap menjaga nama baik keluarga dan mengangkat derajat kedudukan orang tuanya dalam keluarga, dikarenakan tidak lahirnya ia dari darah utama ia cenderung dipandang sebelah mata. Bruu bruu senior lalu mengemban tugas hingga menjadi komandan perang

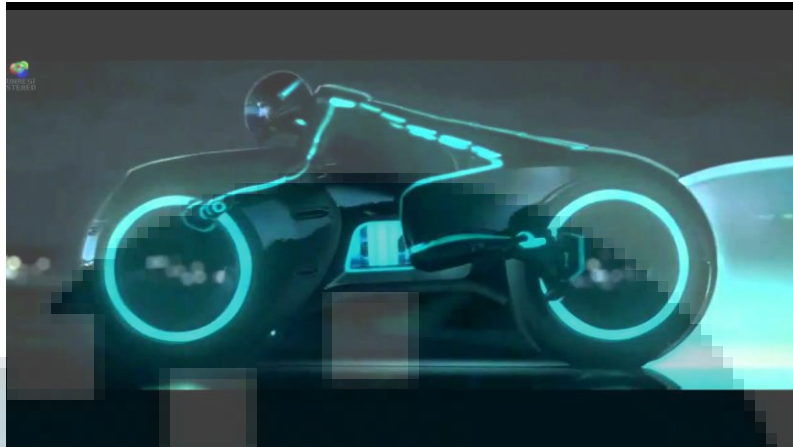
ras BRUU BRUU, di masa puncaknya ini ia lalu mendapat tugas untuk eksplorasi luar angkasa bersama bruu bruu junior.

- **Bruu Bruu Junior**

Bruu bruu junior ialah seorang trainee bagi tim ekspedisi, ia sendiri terlahir sebagai anak tunggal dalam salah satu darah kebangsawanan alien ras bruu bruu, dimanja pada masa kecilnya membuat ia agak introvert, namun hal itu ditutupi dengan kecerdasan luar biasanya, namun meskipun begitu, ia sedikit ceroboh, hal ini dikarenakan, meskipun ia merupakan seseorang pencipta yang cerdas dan logis, ia sangat dimanja pada masa kecilnya, karena ia juga polos dan ceroboh maka dari itu ia sering gagal dalam misi ekspedisinya, untuk itu ia diberi misi baru dan ditemani oleh komandan perang bangsa bruu bruu untuk menjalani misi barunya , namun naas ia ceroboh lagi dan lanjutannya ada pada karya kami.

3.3.2. Studi Referensi Untuk Atribut

Penulis juga melihat, untuk beberapa bagian dari pakaian juga akan diberi kesan *glow* dengan merreferensikan kepada *glow* yang dimiliki oleh *tron the movie*, supaya menambah kesan fokus terhadap karakter dan menarik minat anak anak.



Gambar 3.17. *Glow* Pada Tron Legacy

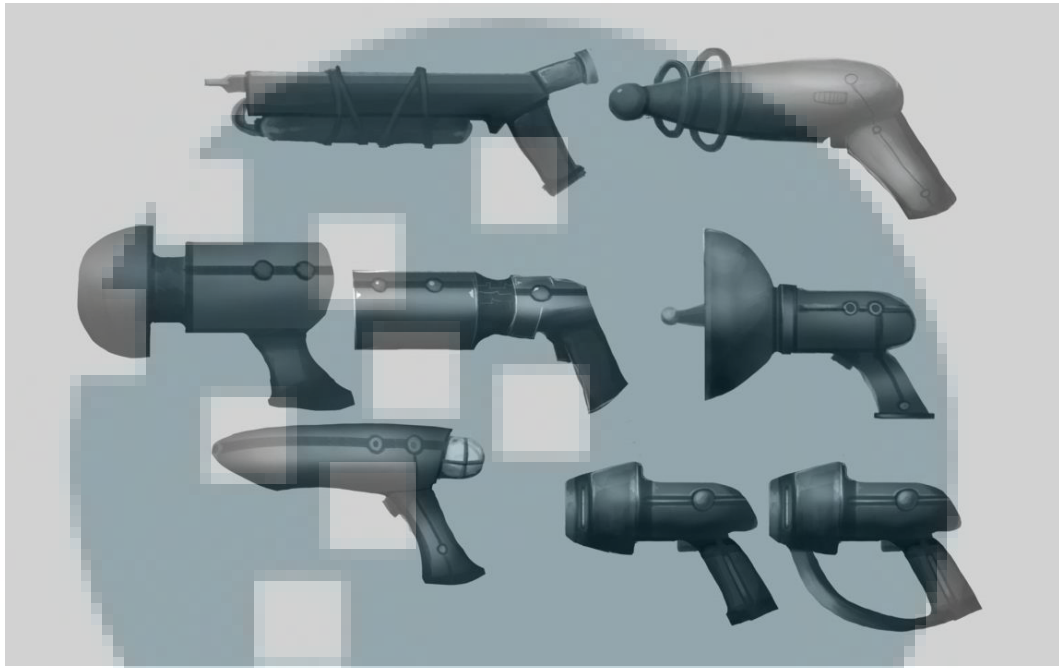
(<https://i.ytimg.com/vi/6iTWuzl6tCk/maxresdefault.jpg>)

Penulis juga menyesuaikan *property* yang digunakan karakter, dan disesuaikan dengan cerita. Di dalam cerita, Bruu Bruu junior menciptakan sebuah senjata, yang juga perlu di desain, untuk itu, sesuai dengan kebutuhannya, penulis melakukan referensi dengan menggunakan pistol mainan anak berupa NERF gun yang kian populer di kalangan anak anak, sebagai acuan bentuk disain bagi senjata yang akan dirancang oleh penulis.

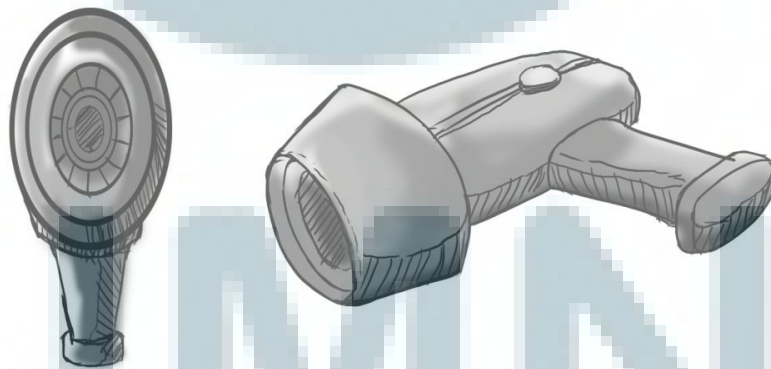


Gambar 3.18. Salah Satu Contoh Nerf Gun

(<https://cdn.instructables.com/F5R/C7AA/FJBP07LI/F5RC7AAFJBP07LI.MEDIUM.jpg>)



Gambar 3.19. Desain Alternatif Senjata Junior

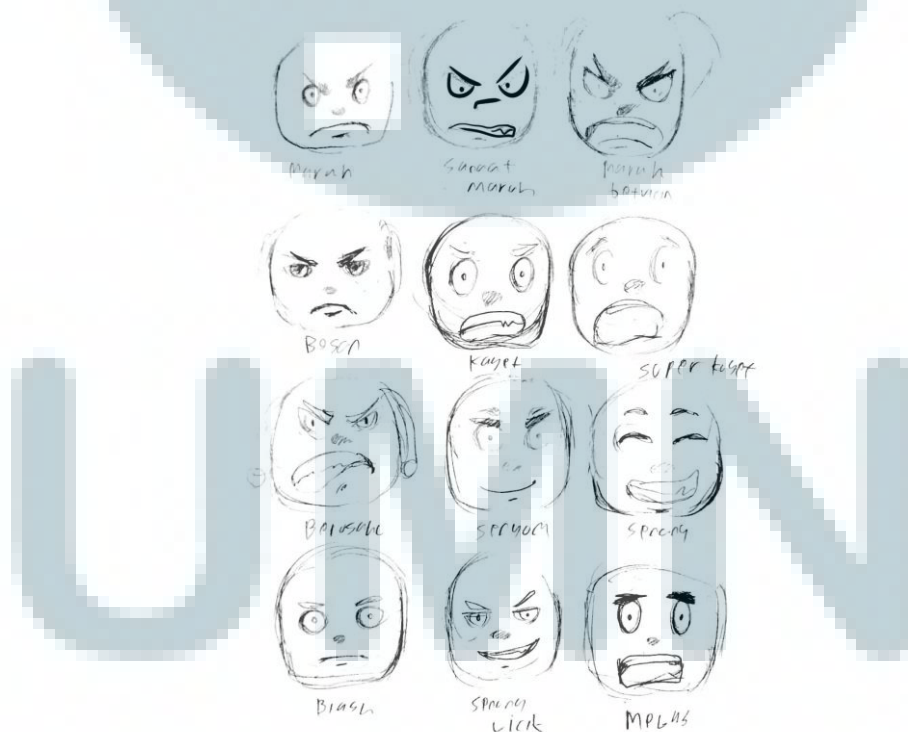


Gambar 3.20. Desain Akhir Senjata Junior

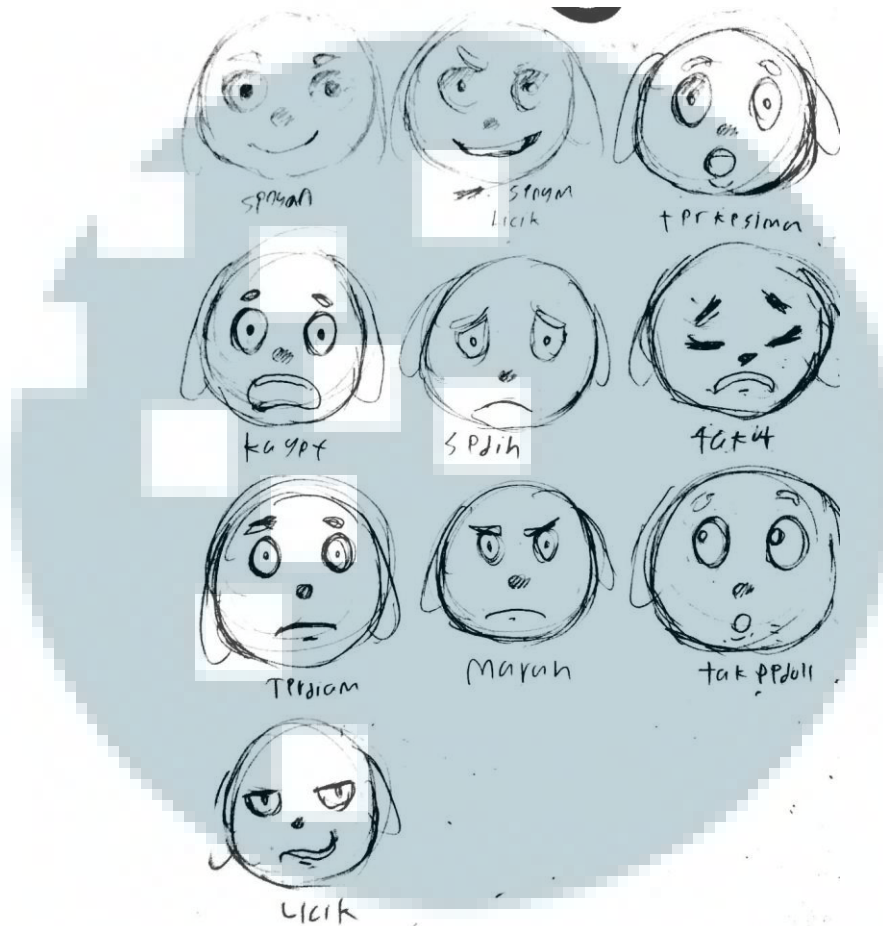
Pada kostum, penulis juga akan menggunakan teori warna yang telah dikumpulkan penulis pada bab 2, sebagai landasan dasar dalam menciptakan warna alternatif dalam mendesain. Gambar diatas merupakan desain alternatif dan desain final prop.

3.3.3. Sketsa Untuk Ekspresi dan Pose

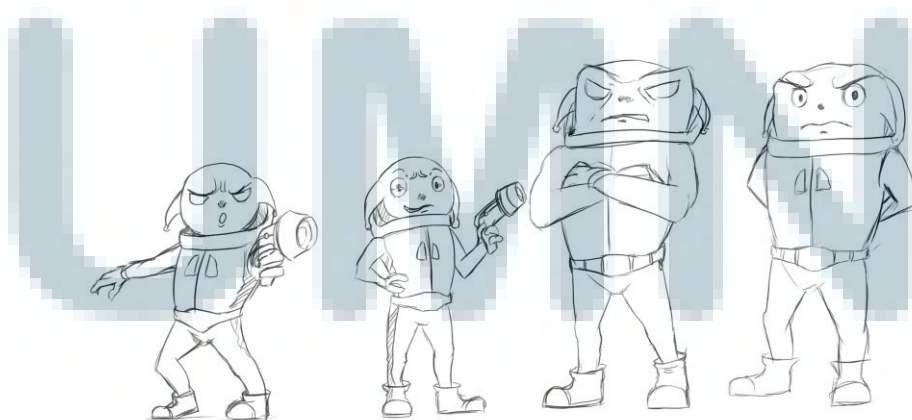
Pada sub bab ini penulis akan paparkan sketsa sketsa yang berisi ekspresi ekspresi wajah yang nantinya akan digunakan, sesuai dengan keperluan cerita yang penulis dan tim ciptakan, juga penulis paparkan *key pose* sebagai acuan pose yang akan ditayangkan pada animasi ciptaan penulis dan tim nantinya, hal ini ditujukan agar rigger dapat memiliki referensi pose dan ekspresi untuk diaplikasikan kepada model yang sudah tercipta.



Gambar 3.21. Sketsa Ekspresi Alien Senior



Gambar 3.22. Sketsa Ekspresi Alien Junior



Gambar 3.23. Key Pose