

merupakan penjelmaan dari harga diri seseorang di Madura. Maka dari itu, menghina harga diri sama artinya melukai seseorang secara fisik.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis menggunakan teknik animasi berbentuk 3 dimensi dalam pembuatan video animasi pendek berjudul “A Long Night”. Karya animasi ini memiliki target penonton dengan umur kisaran 10 – 15 tahun. Penonton mengangkat topik tentang asap yang dihasilkan oleh produk obat nyamuk bakar. Durasi animasi pendek ini yaitu sekitar 1 menit – 2 menit.

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis menyusun beberapa urutan dan tahapan kerja yang bertujuan untuk mempermudah penulisan skripsi ini. Tahapan pertama yang dilakukan oleh penulis adalah menonton banyak animasi 3 dimensi yang banyak memiliki adegan aksi didalamnya. Penulis menonton animasi – animasi ini untuk dijadikan referensi pada pembuatan karya animasi tersebut. Penulis juga melakukan riset melalui jurnal – jurnal tentang bahaya dari asap obat nyamuk bakar seperti substansi yang dikandung didalamnya. Banyak orang yang tidak menyadari bahaya dari asap obat nyamuk bakar, maka dari itu penulis membuat karya animasi tentang nyamuk dan asap obat nyamuk yang digambarkan dengan sesosok tokoh baru. Penggambaran nyamuk dan asap nyamuk sebagai tokoh baru dilakukan penulis untuk mempermudah penonton dalam memahami cerita yang diangkat oleh penulis.

Konsep Karya

Konsep dari karya ini adalah animasi pendek berbentuk 3 dimensi. Animasi pendek ini mengangkat topik bahayanya asap dari obat nyamuk bakar. Cerita yang diangkat berdasarkan kehidupan sehari – hari dari mahasiswa agar lebih mudah dicerna dan diserap oleh penonton.

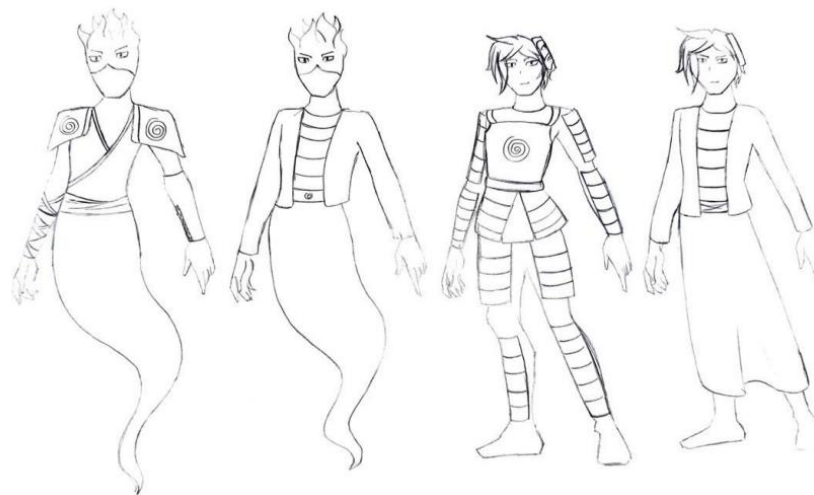
Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

Tahapan pra – produksi ini dilakukan oleh penulis dengan maksud untuk mengumpulkan data, referensi, dan eksplorasi. Data dan referensi yang dikumpulkan oleh penulis akan digunakan untuk membantu membuat *storyboard* dan *script*.

Tahapan pra – produksi ini dimulai dengan menentukan topik yang akan diangkat pada animasi tersebut. Setelah topik ditentukan, penulis menentukan alur cerita yang akan dibuat. Kemudian dari cerita yang telah ditentukan, penulis menentukan tokoh – tokoh yang akan berperan dalam cerita tersebut. Dalam karya animasi ini, penulis membuat 2 tokoh utama dan 1 tokoh pendukung. Namun sebelum tokoh dimasukkan kedalam cerita, penulis melakukan observasi dan eksplorasi akan kemungkinan – kemungkinan yang ada. Eksplorasi yang dimaksud oleh penulis adalah pembuatan tokoh – tokoh tersebut dengan berbagai macam karakteristik yang memiliki keunikannya sendiri.

Pada dasarnya, penulis membuat sebuah cerita dimana sang tokoh sampingan menyalakan obat nyamuk bakar untuk mengusir nyamuk yang ada di kamarnya. Dan obat nyamuk tersebut menjelma menjadi seorang tokoh tersendiri yang bertarung melawan nyamuk yang juga menjelma menjadi seorang tokoh yang dijadikan penulis sebagai saingan dari sang tokoh obat nyamuk. Salah satu tokoh yang penulis buat adalah tokoh jelmaan dari obat nyamuk. Penulis melakukan berbagai eksplorasi terhadap bagaimana wujud dari tokoh ini nantinya.



Gambar 3.1. Eksplorasi tokoh obat nyamuk

(Sumber : Dokumen pribadi)

Eksplorasi yang dilakukan penulis bersangkutan dengan data dan observasi yang dilakukan oleh penulis sebelumnya. Yang mana karena obat nyamuk ini berwujud asap, maka penulis menarik sebuah kesimpulan dimana tokoh akan dibuat seperti *ninja* atau *samurai* karena keduanya memiliki teknik bertarung yang melibatkan asap.

Penulis mengambil jenis pakaian khas Madura dikarenakan penulis menemukan keterkaitan antara paham dari kebudayaan Madura yang bernama Carok, dengan paham dari *samurai* dan *ninja* tersebut. Maka dari itu, tokoh yang dibuat oleh penulis memiliki wujud setengah asap dan setengah manusia, dengan pakaian dari Madura, dan senjata dari *ninja* atau *samurai*. Eksplorasi lainnya adalah tokoh obat nyamuk yang sepenuhnya memiliki bentuk manusia. Namun tokoh dengan bentuk manusia sepenuhnya dirasa penulis terlalu hampa, sehingga penulis mengambil wujud obat nyamuk setengah asap dan setengah manusia.

Tokoh lainnya yang terdapat dalam cerita ini adalah tokoh dari nyamuk yang menjadi musuh dari tokoh obat nyamuk. Seperti namanya, tokoh nyamuk

ini mengambil wujud dasar dari nyamuk kebun (*Anopheles*) yang menjadi vektor dari penyakit malaria. Nyamuk jenis ini relatif menyerang ketika hari sudah gelap. Dikarenakan manusia mayoritas beristirahat ketika waktu sudah gelap, menjadikan nyamuk jenis ini sebagai salah satu nyamuk yang berbahaya bagi manusia.



Gambar 3.2. Eksplorasi tokoh nyamuk

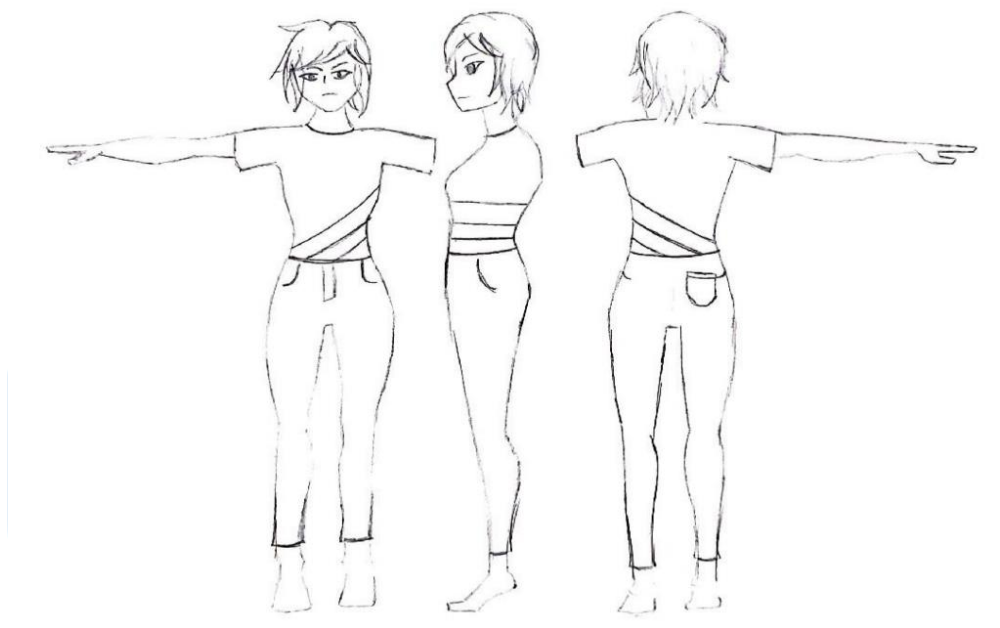
(Sumber : Dokumen pribadi)

Eksplorasi yang dilakukan penulis mengenai tokoh nyamuk ini tetap berupa penggabungan badan dari nyamuk dengan karakteristik pada manusia. Maka ditentukannya bentuk dari tokoh nyamuk ini adalah setengah badan nyamuk dan setengah badan manusia.

Penulis menggunakan referensi utama dari pasukan militer khusus atau *spec ops*. Pasukan khusus ini biasa merupakan suatu pasukan yang dibuat secara khusus untuk menjalankan suatu operasi yang spesifik. Di Indonesia sendiri, terdapat pasukan khusus yang menjadi salah satu bagian dari Tentara Negara Indonesia (TNI) yang bernama Komando Pasukan Khusus (Kopassus). Conboy (2003) menjelaskan bagaimana pasukan khusus ini yang dulunya bernama “KESATUAN KOMANDO TERITORIUM III” yang nantinya akan menjadi cikal bakal “KORPS BARET MERAH”, yang dibentuk berdasarkan Instruksi Panglima Tentara dan Teritorium III No.55/Instr/PDS/52 tanggal 16 April 1952. Satuan unit ini mengubah

namanya beberapa kali sampai pada tahun 1985 satuan ini mengubah namanya menjadi “Komando Pasukan Khusus” atau Kopassus.

Tugas utama dari Kopassus ini adalah untuk menjalankan misi khusus bagi pemerintah seperti penumpasan pemberontakan (*Counter-Insurgency*), sabotase, pengumpulan intel, pemberantasan terorisme dan lainnya. Pada dasarnya pasukan khusus ini memiliki satu tujuan yang spesifik yaitu untuk menginfiltrasi musuh secara tidak terdeteksi dan melancarkan misi seefisien mungkin. Seperti tokoh nyamuk ini dimana satu – satunya tujuannya adalah untuk menyusup ke wilayah kamar dan mengambil darah dari tokoh mahasiswa.



Gambar 3.3. Eksplorasi tokoh mahasiswa

(Sumber : Dokumen pribadi)

Tokoh lainnya yang dibuat oleh penulis adalah sang tokoh pendukung. Tokoh pendukung yang dimaksud adalah seorang mahasiswa yang akan

diganggu oleh tokoh nyamuk nantinya. Penulis mengambil tokoh mahasiswi karena seorang mahasiswi biasanya cenderung lebih ambisius dalam dunia perkuliahannya sehingga biasa pulang malam dimana memang nyamuk *Anopheles* tersebut aktif.

Setelah tokoh dan *environment* ditentukan, penulis membuat *storyboard* dari cerita dan tokoh yang telah dibuat. *Storyboard* ini dibuat untuk mempermudah penulis dalam menentukan *shot list* dan pengaturan pembuatan animasi pada nantinya. Kegunaan lain dari *storyboard* ini adalah untuk menentukan apa *visual effect* dan *sound effect* yang digunakan nantinya.

Dari pembuatan *storyboard* tersebut, penulis melanjutkan proses pra- produksi dengan membuat *animatic storyboard*. *Animatic storyboard* ini gunanya adalah untuk menentukan timing dari *shot* yang telah ditetapkan sebelumnya di *storyboard*. Pada tahapan ini juga, penulis mulai memasukan *visual effect* kasar untuk memberi gambaran bagaimana hasil akhir nantinya dan *sound effect* untuk mendukung *visual effect* yang ditambahkan.

2. Produksi:

Setelah proses perancangan karakter dan *environment* selesai ditahap sebelumnya, penulis melanjutkan proses pengerjaan ke tahap berikutnya yaitu tahap produksi. Dalam tahap prod

uksi ini, penulis melakukan *modeling* terhadap ketiga karakter yang ada dan juga *environment* yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah proses *modeling* selesai dilakukan, penulis kemudian melakukan proses *rigging* terhadap ketiga karakter tersebut. Tahap selanjutnya setelah proses *rigging* selesai dilakukan adalah proses *animating*. Proses menganimasikan karakter ini dilakukan berdasarkan 12 prinsip animasi yang telah dipelajari penulis selama masa perkuliahan dan mengikuti *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Penulis melakukan proses produksi ini menggunakan aplikasi *Autodesk Maya 2018*

untuk proses *modeling*, *rigging*, dan *animating*. Dan aplikasi *Adobe Substance Painter* untuk proses teksturing pada *environment*.

3. Pascaproduksi:

Setelah proses animasi selesai dilakukan, tahapan selanjutnya adalah penambahan pencahayaan atau *lighting* dalam setiap *scene* yang ada. Kemudian setelah proses penambahan pencahayaan selesai dilakukan, penulis melakukan tahap *rendering*. Proses *rendering* ini dilakukan menggunakan aplikasi *Autodesk Maya 2018* menggunakan fitur *Arnold Renderer*. Setelah proses *rendering* selesai dilakukan, penulis melakukan proses *compositing* dan editing dimana setiap *shot* yang telah selesai dirender, digabungkan menjadi satu kesatuan. Hasil dari penggabungan *shot* tersebut kemudian ditambahkan berbagai efek seperti musik dan *sound effect* lainnya. Juga selain ditambahkan musik, penulis melakukan penyesuaian terhadap warna dari *shot – shot* yang ada. Proses *compositing* dan *editing* dilakukan penulis menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro 2021*. Pada akhirnya setelah tahap *compositing* dan *editing* selesai dilakukan, maka penulis sudah dapat melakukan proses *render* terakhir dan hasil akhir dari film "A Long Night" telah selesai dibuat.

4. HASIL KARYA

Dalam pembuatan karakter dalam film "A Long Night" ini, penulis menerapkan teori – teori tentang bagaimana suatu karakter dibentuk. Dengan teori – teori tersebut, terbentuklah 3 karakter yang berperan penting dalam film "A Long Night" ini yang terdiri dari 2 karakter utama dan 1 karakter pendukung. Berikut merupakan *character sheet* dari 2 karakter utama yang berperan dalam film tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A