

3. METODE PENCIPTAAN

3. 1. Deskripsi Karya

Film yang akan digunakan dalam pembahasan ini adalah film animasi pendek dua dimensi yang berjudul Altor. Karya ini adalah sebuah film animasi dua dimensi pendek yang berdurasi dua menit. Gaya yang digunakan untuk menampilkan film ini adalah *Cartoon*. Genre yang dipilih untuk film ini adalah Drama dan *Action*.

Animasi pendek ini menceritakan mengenai seorang manusia mutan yang bernama Altor dan putri angkatnya yang bernama Samara. Mereka berdua tinggal dengan damai di tempat terpencil, dalam rumah yang di buat oleh Altor sendiri. Pada suatu pagi, ketika mereka sedang menikmati sarapan mereka, bahaya datang dari dalam hutan. Bahaya itu berupa manusia mutan lainnya. Berbeda dari Altor, manusia mutan ini telah menjadi buas dan ingin memakan Samara.

Menyadari hal ini Altor langsung membawa Samara ke dalam kamarnya. Di dalam Altor menjelaskan bahwa ia harus menghadapi masalah ini dan meyakinkan Samara bahwa situasinya baik – baik saja. Samara tidak percaya dengan hal tersebut dan meminta untuk mengikuti Altor. Tetapi dengan Altor tetap meyakinkan Samara dan memintanya untuk mempercayai dan menunggunya di rumah. Setelahnya Altor menuju ke depan rumahnya dan menghadapi manusia mutan tersebut.

Ia memperingati manusia mutan itu tetapi peringatannya tidak dihiraukan. Altor terpaksa membunuh manusia mutan itu dan akhirnya ia bisa kembali ke kehidupannya dengan Samara.

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

3.2. Konsep Karya

Dua *background* dari dalam film dipilih untuk dibahas perancangannya. Kedua *background* ini ditampilkan di dalam *scene* tiga dan *scene* dua belas.

1. *Background Scene Tiga*

Background ini adalah berupa pemandangan yang di dalamnya terdapat hutan lebat, bukit dimana rumah Altor dan Samara berada dan rumah Altor sendiri. Di dalam pembahasan mengenai *background* ini, *Zero -Point Perspective* dan *One – Point Perspective* juga akan dijabarkan. Hal ini terkait dengan perancangan dan penyajian *background* tersebut.

2. *Background Scene Dua Belas*

Background yang kedua adalah berupa dapur sekaligus ruang makan. *Background* ini ditampilkan dari atas sehingga perabotan – perabotan di dalamnya terlihat jelas. Tidak hanya itu, halaman depan rumah juga dapat terlihat melewati jendela yang ada. Di dalam pembahasan ini juga *Three – Point Perspective* akan ikut dijelaskan sebagai alat yang digunakan untuk merancang *background* tersebut.

3.3. Tahapan Kerja

Dalam perancangan kedua *background*, ada empat tahapan yang harus dilewati. Tahapan – tahapan ini adalah Konsep, Studi Pustaka, Observasi, Eksperimentasi. Keempatnya akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut :

1. Konsep

Ketika merancang kedua *background* dalam film Altor, ide awal muncul dari penceritaan yang telah ada. Karakter utama dalam film adalah veteran perang yang hidup di tempat terpencil dan keseluruhan rumahnya dibangun dengan usahanya sendiri. Beberapa lokasi untuk rumah karakter utama sempat terpikirkan oleh penulis, di pinggir sebuah hutan menjadi pilihan utamanya. Lokasi ini terpilih karena keinginan karakter utama untuk tinggal sendiri.

Pepohonan dari hutan tersebut dapat menjadi pagar untuk menyembunyikan rumahnya dan juga menghalangi orang – orang masuk kedalam hutan tersebut. Penulis juga ingin menempatkan rumah sang karakter utama diatas sebuah bukit. Dimana nanti karakter utama dapat melihat dari dalam rumahnya ke arah lereng bukit dan hutan yang mengelilinginya di kaki bukit tersebut. Hal ini menurut penulis memberikan rasa aman dan kontrol akan lingkungannya kepada karakter utama. Kedua perasaan ini menjadi penting karena latar belakang karakter utama yang adalah seorang veteran perang dan seorang ayah.

Ia harus mempunyai tempat yang aman untuk membesarkan anak angkatnya dan ia harus dapat mengetahui situasi di sekelilingnya. Dengan menempatkan rumahnya lebih tinggi dari pada lingkungannya, ia memiliki kemampuan untuk melihat seluruh hal lebih baik. Dengan itu ia bisa bereaksi dengan cepat terhadap seluruh keadaan. Penempatan ini juga membuat rumah dari karakter utama menjadi seperti sebuah benteng yang sangat terlindungi.

Setelah lokasi dan penempatan dari rumah karakter utama, bentuk rumah dan perabotan di dalam rumah tersebut mulai di pikirkan. Karena karakter utama berada jauh dari daerah perkotaan atau tempat tinggal orang – orang lain, penulis ingin rumahnya berasal dari hasil kerja keras karakter utama. Beberapa pilihan rumah sempat terpikirkan dan akhirnya penulis memilih sebuah kontainer besi sebagai rumah dari karakter utama. Kontainer ini dipilih karena dua hal. Yang pertama adalah karena penulis ingin rumah kecil yang cukup kecil dan terlihat modern. Ketika membangun rumah tersebut sang karakter utama berada jauh dari pemukiman masyarakat.

Hasilnya adalah ia tidak mungkin membangun rumah tersebut dari material – material untuk membangun rumah. Pilihannya adalah dengan membangun rumah dari kayu atau menggunakan material – material bekas untuk rumahnya. Alasan yang kedua adalah karakter utama bukan seseorang yang benar – benar terampil dalam membuat kerajinan ataupun rumah dari kayu. Kontainer besi ini adalah pilihan yang memungkinkan untuk karakter utama tinggal di tempat tersebut.

Untuk perabotan di dalamnya, berbagai macam material digunakan di dalamnya. Botol – botol bekas untuk vas bunga dan tanaman, besi bekas untuk

penyangga tempat tidur dan perabotan kayu yang secara kasar dibuat oleh karakter utama menjadi benda – benda yang mengisi rumah. Seperti tadi telah disebutkan, karakter utama bukanlah seorang yang terampil dalam membuat kerajinan. Hal tersebut dapat terlihat dari perabotan kasar dan peralatan makan dari karakter. Kursi kayu yang masih berupa balok kayu dan peralatan makan yang sederhana serta meja dapur yang masih juga berupa balok kayu yang disusun sedemikian rupa.

Dari mulai lokasi rumah, penempatannya dan benda – benda yang ada di dalam rumah tersebut merupakan ide dan gambaran awal dari kedua *background* yang ada di dalam *scene* tiga dan dua belas. Ide ini merupakan langkah awal bagaimana penulis menemukan gambaran bagaimana ia ingin membuat rumah tersebut dan patokan untuk menemukan apa saja hal – hal yang dapat membantunya dalam perancangan *background* tersebut.

2. Studi Pustaka

Setelah menemukan ide awal yang sesuai untuk *background* yang dipilih, penulis ingin mencari tau apa saja teori – teori yang juga bisa membantu dalam perancangan *background* di dalam animasi pendek Altor. Teori – teori yang akan dipilih dan digunakan adalah teori yang berhubungan dengan perancangan *background* dan perpektif yang digunakan dalam pembuatannya. Teori – teori ini diambil dari delapan buku, yang masing – masing akan dijabarkan lebih lanjut tentang isi dan teori apa yang dipakai di dalamnya.

Untuk teori mengenai *background*, penulis menggunakan buku *Layout and Composition for Animation*, *Animation from Pencils to Pixels : Classical Techniques for Digital Animators*, *The Animator's Survival Kit*, *Cartoon Animation* dan *The Noble Approach : Maurice Noble and the Zen of Animation Design*. Ketika penulis sudah menemukan dan mempelajari bagaimana *background* dapat dirancang, penulis menggunakan buku – buku lain yang membahas mengenai perspektif dalam sebuah *background*. Beberapa buku tersebut adalah *The Animator's Eye : Adding Life to Animation with Timing, Layout, Design Color and Sound*, *Animation Background Layout : From Student to Professional* dan *Set The*

Action! Creating Background for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games.

Setelah mendapatkan teori yang dapat menuntun dan mendukung perancangan *background* karya, langkah selanjutnya ialah menemukan referensi – referensi visual yang akan dipakai. Referensi tersebut berguna sebagai langkah awal bagaimana *background* di kedua *scene* akan terlihat.

3. Observasi

Ketika penulis telah menemukan beberapa teori yang mendukung idenya dalam merancang karyanya, tahapan selanjutnya adalah menemukan beberapa referensi untuk perancangan. Referensi ini digunakan untuk membantu memvisualkan bagaimana bentuk dari rumah karakter utama dan lingkungan di sekitarnya dari yang dijabarkan di ide awal. Beberapa dari referensi ini adalah rumah yang menggunakan barang bekas sebagai bentuk bangunannya atau dibuat sendiri dari tanah liat dan kayu. Di dalamnya terdapat berbagai barang atau perabotan yang dibuat sendiri oleh pembuat rumah.

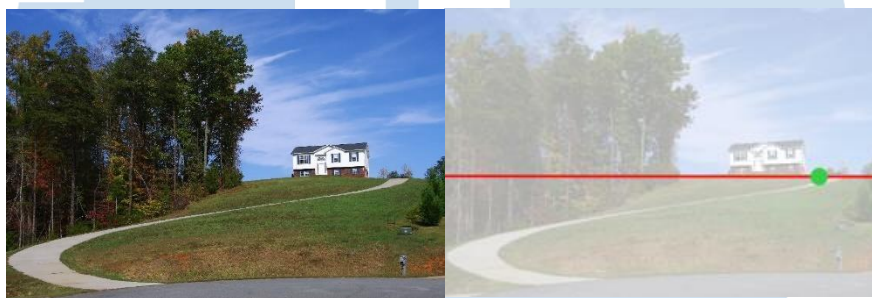


Gambar 12 Contoh rumah dan perabotan

(<https://hollandavenuehome.com/>, <https://i.pinimg.com/>, <https://newatlas.com/>,
<https://www.tinyhousecontainer.com/>)

Bentuk bangunan yang dipilih dan perabotan di dalamnya, ketika mencari referensi yang sesuai, terkait dalam bagaimana sebuah *background* dalam film

animasi digunakan sebagai alat penceritaan (Hernandez, 2013). Sebuah *container* besi sebagai bentuk dari rumah dari karakter utama. Perabotan yang berbahan dasar kayu dan terlihat tidak sempurna menunjukkan bahwa perabotan ini adalah benda – benda yang dibuat sendiri oleh karakter utama. Keduanya dipilih untuk menunjukkan bahwa karakter utama tidak ingin lagi berurusan atau berhubungan dengan manusia ataupun makhluk sejenisnya.



Gambar 13 Contoh lokasi rumah

(<https://i.pining.com/>)

Penulis, dalam perancangan kedua *background* ini, ingin menunjukkan sifat penyendiri karakter ini lebih lagi. Referensi yang ditemukan dan dipakai, memperlihatkan rumah – rumah yang tidak terpakai ataupun masih terpakai tetapi berada di tempat – tempat terpencil. Hutan pun terpilih menjadi lokasi dimana rumah karakter utama ditempatkan. Rumah karakter ini tidak di tempatkan di dalam hutan melainkan hutan ini hanya membatasi dan menjadi pagar alami dari rumah tersebut. Rumah juga ditempatkan di atas bukit agar karakter utama dapat mendapatkan rasa keamanan dari kemampuan rumah ini untuk melihat ke sekelilingnya dari tempat tinggi.

Dari rumah yang dipilih, perabotan di dalamnya dan penempatan dari rumah tersebut, semuanya berhubungan dengan karakter, sifat dan gaya hidup dari karakter utama. Sebagaimana Glebas (2013) menuliskan bahwa *background* dalam film animasi mempunyai hubungan dengan karakter yang ditempatkan di dalamnya. *Background* juga dapat memperkuat sebuah karakter dan adegan yang ada di dalamnya. Ketika sudah menemukan bagaimana lokasi dan bentuk rumah

yang diinginkan, penulis juga menemukan bagaimana ia ingin memvisualkan kedua hal tersebut kedalam film *Altor*.

Ketika memilih referensi untuk rumah di gambar tiga belas, penulis juga menggunakan perspektif di dalamnya sebagai referensi untuk membuat background. Di dalam gambar tersebut contoh pemakaian *One – Point Perspective* bisa terlihat. Garis merah di dalam gambar menunjukkan garis horizon dan titik hijau sebagai titik hilang. Kedua hal tersebut digunakan dalam penyusunan rumah di dalam gambar tersebut. Penerapan perspektif di dalamnya memperlihatkan jarak, bentuk rumah, ukuran dan lokasi rumah tersebut sehingga pihak yang melihat gambar dapat mengidentifikasikan bahwa rumah tersebut terletak di tempat yang tinggi karena rumah terlihat kecil dan di tempatkan di bagian atas bukit. Setelah menemukan bagaimana rumah, perabotan dan lingkungan yang ingin diterapkan di dalam *background*, penulis menemukan referensi untuk bagaimana *background* tersebut digambarkan di dalam film.



Gambar 14 Referensi *Treasure Planet*

(<https://www.youtube.com/watch?v=H0muJPPuoPQ>)

Referensi yang telah di dapatkan ini berasal dari film animasi dua dimensi dari *Disney* yang berjudul *Treasure Planet*. Film tersebut dirilis pada tahun 2002 yang menceritakan perjalanan seorang remaja dalam mencari harta karun di planet yang legendaris. Film ini menggunakan *setting* futuristik dan menggabungkannya dengan perompak dan perjalanan kelautan di tahun 1600 dimana mereka masih menggunakan perahu layar untuk menjelajah. Penulis ingin menggabungkan gaya gambar dalam film ini dalam perancangan film dan *background* dari kedua *scene* di dalam film *Altor*.

Tidak hanya itu, di gambar empat belas bisa dilihat bahwa di dalam *scene* tersebut penulis juga mengidentifikasi jenis perspektif apa yang digunakan. Perspektif yang di gunakan dalam perancangan *background* ini adalah *One – Point Perspective* dari garis horizon dan titik hilang yang di tempatkan di dalam *background* tersebut. Jenis perspektif ini digunakan ketika, seperti yang sudah dijelaskan dalam bab dua, cerita ingin menunjukkan dunia dimana cerita tersebut bertempat sehingga penonton dapat mengidentifikasi benda – benda di dalam *background*, bentuk dan ukuran mereka. Ketika seluruh referensi visual yang dapat membantu perancangan telah didapatkan, konsep awal berbentuk sketsa dari kedua *background* bisa dibuat.

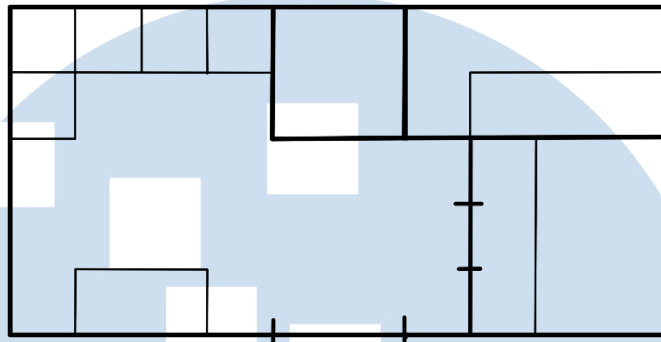
4. Eksperimentasi



Gambar 15 Sketsa *scene* tiga dan dua belas

(Penulis)

Rancangan – rancangan awal ini adalah bentuk dari rumah, ruangan dan bagaimana *environment* di dalam *background* ini akan terlihat di dalam film. Keseluruhan sketsa ini menggunakan referensi ,yang telah didapatkan dan disatukan. Dalam perancangan *background* tersebut, penulis juga memperhitungkan bagaimana nanti ketika kedua *background* ini ditempatkan kedalam sebuah adegan. Hal ini berhubungan dengan interaksi antara karakter dengan benda – benda sekitarnya dan jalur dimana karakter bisa bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya. Denah rumahpun dibuat untuk mempermudah penempatan dari objek – objek dan ruangan di dalam rumah karakter utama. Denah ini juga disusun untuk keperluan dari adegan – adegan yang akan digunakan di dalam film.



Gambar 16 Denah rumah Altor

(Penulis)

Setelah pembuatan sketsa awal, bentuk rumah sang karakter utama dan lingkungan di sekitarnya dapat terlihat untuk pertama kalinya. Setelah sketsa awal ini terselesaikan selanjutnya adalah bagaimana merancang benda – benda yang ada di dalam rumah dan menempatkannya sesuai dengan dengan yang telah dibuat. Dalam tahapan ini penulis menggunakan bantuan program lain yang dalam kasus ini dapat secara rinci memberikan gambaran bagaimana seharusnya benda – benda tersebut ditempatkan. Program ini adalah sebuah *game* yang bernama *The Sims 4*. Di dalamnya penulis membangun rumah sang karakter utama dengan penempatan yang benar dan sesuai dengan denah rumah. Hasil dari program yang digunakan ini menjadi acuan bagaimana penempatan perabotan dalam rumah karakter utama akan terlihat.



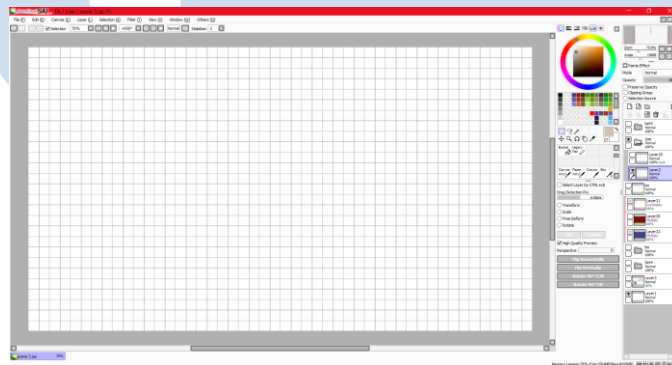
Gambar 17 Referensi penempatan perabotan

(Penulis)

Hasil dari menggunakan program tersebut mempermudah penulis untuk menentukan bagaimana letak perabotan di dalam rumah, bentuk ruangan dan tinggi dari ruangan tersebut. Setelah ini pembahasan akan memasuki bagaimana masing – masing *background* dalam kedua *scene* dibuat secara terperinci.

a. *Background Scene Tiga*

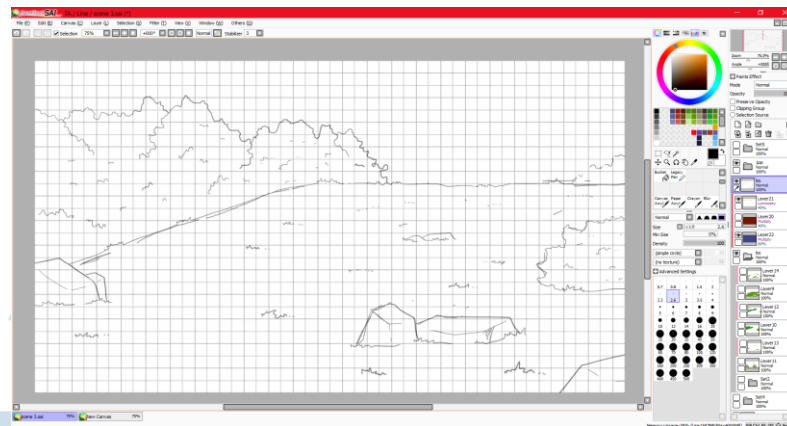
Pertama kali yang penulis lakukan ketika memasuki tahapan pembuatan ruangan dalam *scene* tiga adalah membuat garis – garis yang disebut dengan *Perspective Grids*. Garis ini adalah tahapan pertama untuk menggambar *background* dalam *scene* tersebut menggunakan teknik gambar perspektif. Menurut Fowler (2002), garis – garis tersebut dimaksudkan untuk membantu penulis menentukan jenis perspektif yang akan diambil dan dimana titik hilang akan ditempatkan.



Gambar 18 *Perspective Grid*

(Penulis)

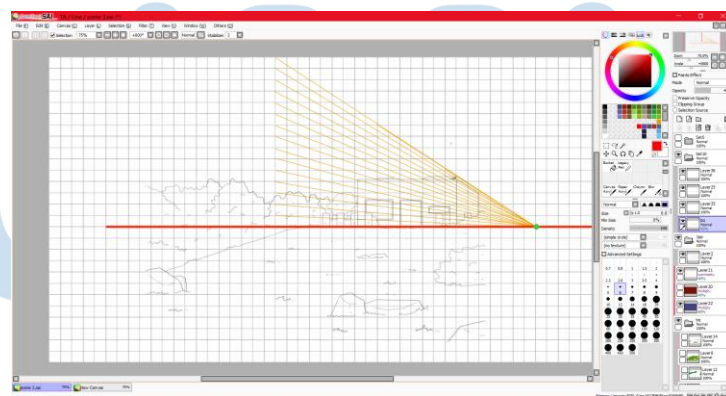
Setelah itu penulis memilih menggunakan dua teknik perspektif dalam pembuatan *background* ini. Teknik perspektif pertama ialah teknik perspektif *Zero – Point Perspective* yang digunakan untuk membangun area hutan dan bukit dari rumah yang ditempati karakter utama. Hal ini dikarenakan tidak adanya horizon dan titik hilang yang bisa diambil dan *background* hanya berupa dataran dengan hutan (tidak ada bangunan geometris di dalamnya). Hal yang pertama digambarkan adalah bukit yang ditempatkan di sisi kanan dari lembar kerja. Setelah itu pepohonan yang rimbun bisa ditempatkan di kaki bukit sehingga membentuk sebuah pagar alami yang berbentuk hutan. Bukit juga dihiasi dengan bebatuan kecil dan juga tanaman – tanaman liar.



Gambar 19 Sketsa bukit dan hutan (Zero – Point Perspective)

(Penulis)

Setelah bukit dan hutan telah digambarkan secara kasar, rumah dari karakter utama bisa ditempatkan di atasnya. Dataran di atas bukit digunakan oleh penulis sebagai garis horizon dalam pembangunan rumah karakter utama. Setelah itu penulis menggunakan teknik perspektif *One – Point Perspective* untuk membangun rumah tersebut. Teknik perspektif ini dipilih untuk menunjukkan bagaimana bentuk rumah pertama kali secara keseluruhan dan bagaimana kemampuan rumah tersebut dapat melihat ke arah lereng bukit dan hutan di kakinya. Kemampuan perspektif ini untuk menunjukkan hal – hal di dalam *background* telah disebutkan oleh Hernandez (2013) di dalam pembahasan mengenai perspektif dalam bab dua.



Gambar 20 Penerapan *One – Point Perspective*

(Penulis)

Teknik ini menggunakan garis horizon yang telah ditentukan penulis dan titik hilang yang telah ditempatkan penulis di sisi kanan di luar lembar kerja. Titik hilang ini juga di tempatkan menempel dengan garis horizon. Setelah itu penulis menarik

garis – garis secara horizontal dan vertikal, yang dibantu oleh *Perspective Grid*, sehingga membentuk sebuah bentuk kotak. Bentuk itu merupakan basis dari rumah sang karakter utama. Penulis terus melakukan penarikan garis ini sehingga membentuk jendela, pintu dan akhirnya terbentuklah sebuah rumah berbentuk kotak di atas bukit. Hal ini merupakan cara bagaimana perspektif membantu dalam pembangunan bentuk – bentuk geometris yang ada di dalam sebuah *background*.



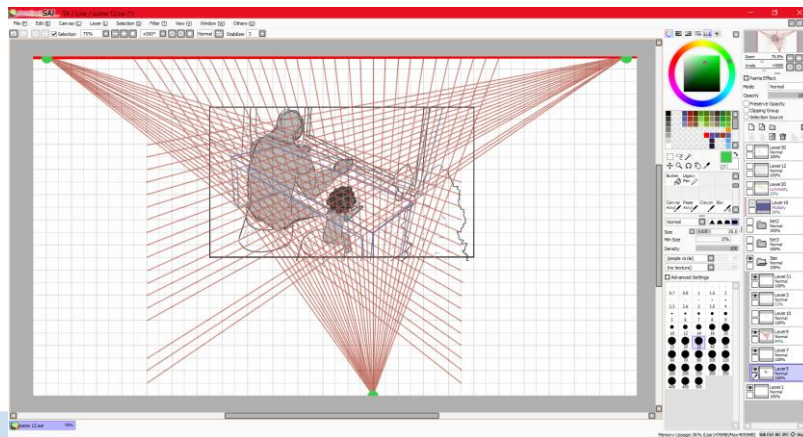
Gambar 21 Hasil jadi

(Penulis)

Halaman depan rumah juga dihiasi dengan pagar dan kebun. Setelah hasil sketsa telah dibentuk, penulis menebalkan garis – garis di dalam sketsa dan menghilangkan sketsa yang telah dibuat. Hasil dari tahapan ini adalah berupa gambar *background* yang sudah rapi dan siap untuk diwarnai. Proses pewarnaan dari *background*, penambahan cahaya dan bayangan mengikuti *setting* waktu, ide awal dan referensi visual yang telah dipilih.

b. Background Scene Dua Belas

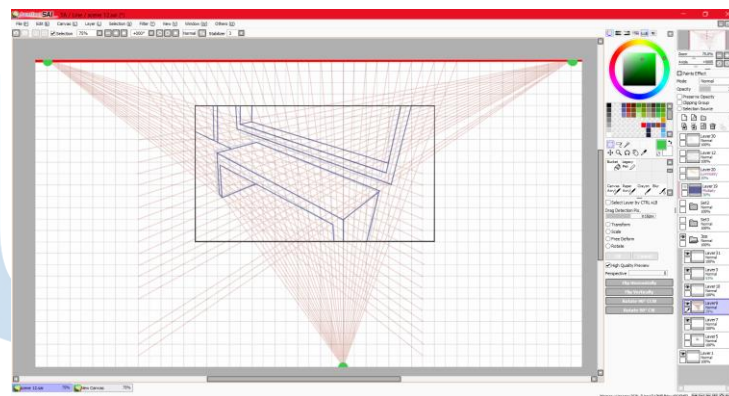
Sama seperti ketika merancang *background* untuk *scene* tiga, langkah awal yang harus diambil adalah membuat *Perspective Grid*. Tetapi setelah langkah ini, penulis langsung menentukan garis horizon dan titik hilang. Hal ini dikarenakan pemakaian jenis perspektif dalam menggambar *background* dalam *scene* ini. Penulis menggunakan jenis perspektif *Three – Point Perspective*. Jenis perspektif ini digunakan untuk menggambarkan *background* dari sudut pandang tinggi atau rendah, dalam kasus ini sudut pandang tinggi.



Gambar 22 Sketsa awal beserta *Three – Point Perspective*

(Penulis)

Sketsa awal dari juga digunakan sebagai panduan dalam perancangan agar sesuai dengan *scene* yang akan digunakan. Setelah menentukan garis horizon yang terletak di luar bagian atas lembar kerja, titik hilang pertama dan kedua diletakkan di atas garis horizon sedangkan titik hilang ketiga diletakkan di luar bagian bawah lembar kerja. Langkah selanjutnya adalah penarikan garis untuk masing – masing titik hilang. Garis ini diawali dari titik hilang pertama, kedua dan ketiga dan diakhiri dengan menyebrangi lembar kerja yang dipandu oleh *Perspective Grid*. Garis – garis ini akan menghasilkan perpotongan antara ketiga titik hilang.

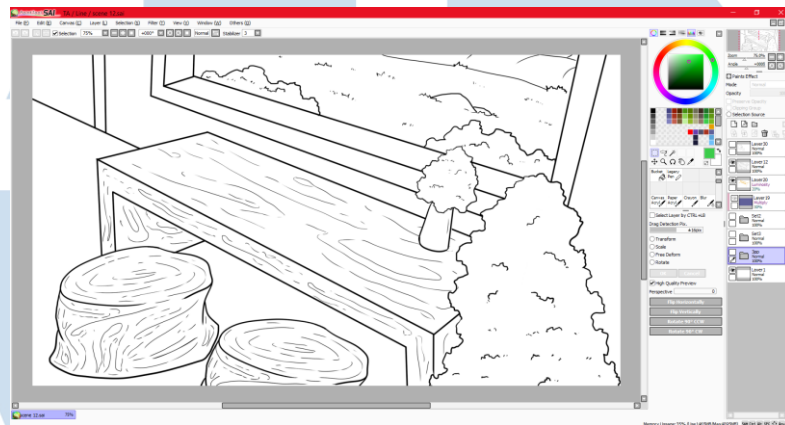


Gambar 23 Penerapan *Three – Point Perspective*

(Penulis)

Setelah menyelesaikan seluruh garis, bentuk – bentuk geometri di dalam *background* dapat dibangun. Untuk membangun hal tersebut, penulis dibantu oleh garis -garis miring yang telah di hasilkan dan juga perpotongan sebagai acuan untuk memulai. Lama – kelamaan suatu ruangan telah terbentuk dan bisa dihiasi oleh

benda – benda yang lain. Dalam ruangan ini penulis ingin menghiasi ruangan dengan beberapa tanaman. Tanaman – tanaman tersebut tidak harus mengikuti garis – garis yang telah dibuat namun bisa menjadi acuan untuk tinggi dan lebar dari tanaman.



Gambar 24 Hasil rapi

(Penulis)

Setelah selesai merancang bagian dalam ruangan, penulis melanjutkan dengan merancang bagian luar ruangan yang terlihat dari jendela. Jendela tersebut memperlihatkan bagian depan rumah dari karakter utama. Halaman depan ini dihiasi oleh tanaman dan juga tanah untuk berkebun. Ketika perancangan keseluruhan *background* telah selesai, sama seperti perancangan *background* untuk *scene* tiga, sketsa ditebalkan garis – garisnya dan dibersihkan. Hasil rapi tersebut siap diwarnai dan diberi tekstur sesuai dengan referensi dan ide awal yang telah ditemukan.

4. ANALISIS

Dari hasil eksperimentasi dalam perancangan kedua *background* menggunakan keempat tahapan yang telah dijelaskan, penulis dapat memperoleh hasil akhir dari perancangan *background* dalam kedua *scene* tersebut. Keduanya akan diperlihatkan dan akan dibahas secara rinci dalam pembahasan berikut ini