

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang dibuat adalah karya dengan format ilustrasi desain karakter dari tokoh “Barong” dan “Rangda”. Karya ilustrasi dibuat dengan format JPEG dengan resolusi 1920x1080 px. Karya yang dibuat berupa ilustrasi konsep visual karakter secara keseluruhan (*full color*, 1 pose, *color palette*, ekspresi wajah), sisi depan, samping dan sisi miring $\frac{3}{4}$ karakter, serta ilustrasi berbagai pose.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Desain karakter berupa ilustrasi dari konsep dalam proyek *Projection Mapping Fine Dining* yang menceritakan *chef* cilik bertemu dengan sosok Barong dan Rangda dari mitologi Bali.

Konsep Bentuk: Ilustrasi rancangan visual tokoh untuk film *3D Animation* dengan *2D visual effects*.

Konsep Penyajian Karya: Dalam membuat ilustrasi dari desain karakter Barong dan Rangda, konsep visual yang digunakan adalah konsep visual dengan bentuk yang sederhana dan tidak realis. Bentuk dan warna dalam konsep visual yang digunakan menyesuaikan dengan teori bentuk dan simbolisme warna.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide pembuatan tokoh Barong dan Rangda didapatkan melalui deskripsi desain karakter yang berisi *3-Dimensional Character*, deskripsi peran tokoh dalam cerita, *color palette guide*, dan referensi. Tokoh Barong dalam proyek *Projection Mapping Fine Dining* memiliki aspek *3-Dimensional Character* sebagai panduan dalam perancangan visual tokoh tersebut. Aspek fisiologi yang dimiliki barong adalah tinggi badan 260 cm, berat tubuh 200 kg, memiliki warna rambut cokelat, mata jingga, kulit kecokelatan, postur tubuh yang besar, serta kaki yang pendek. Aspek

fisiologi tersebut menjadi dasar panduan utama dalam visualisasi tokoh Barong dan perlu ditambahkan dari aspek lainnya agar visual dari tokoh Barong lebih berkarakteristik.

Dari aspek sosiologi, Barong merupakan tokoh yang menempatkan dirinya sebagai seorang petarung di kehidupan bermasyarakat dan memiliki kegemaran untuk makan. Dalam pembuatan visual tokoh Barong, perlu dipertimbangkan karakteristik visual dari seorang petarung dan seorang yang gemar makan. Secara psikologis, Barong memiliki karakteristik seorang yang kompetitif, tidak cerdas, tidak berhati-hati, dan memiliki temperamen yang mudah marah. Rangda memiliki aspek *3-Dimensional Character* yang dapat dijadikan panduan dalam perancangan visual dari tokoh Rangda itu sendiri. Tokoh Rangda memiliki fisiologis wanita tua, dengan tinggi 220 cm, berat tubuh 70 kg, warna rambut putih, mata merah, kulit pucat, postur tubuh yang tinggi bungkuk, kurus, dan menakutkan. Dari aspek sosiologis, tokoh Rangda adalah seorang penyihir, musuh masyarakat dan dari aspek psikologis, Rangda memusuhi masyarakat.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan untuk membuat ilustrasi desain karakter Barong dan Rangda adalah dengan melakukan riset dari sumber internet. Penulis melakukan observasi dengan menonton video pertunjukkan Barong dan Rangda di Bali melalui platform *YouTube*. Penulis memilih bahan observasi tersebut karena merupakan video pertunjukkan seni Barong dan Rangda di daerah Bali.



Gambar 1. Referensi Pertunjukkan Barong dan Rangda
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Qfp3RsqY-3I>)

Observasi juga dilakukan dengan melihat referensi berupa foto dari kostum Barong dan Rangda. Untuk membuat visualisasi tokoh Barong, penulis menggunakan hasil observasi dari kostum Barong dan Rangda yang digunakan dalam pertunjukkan Bali agar dapat mewujudkan visual yang familier dengan kehidupan nyata. Referensi yang dijadikan bahan observasi tersebut memiliki kesamaan dengan deskripsi visual oleh Wirawan (2021). Dari hasil observasi, kostum Barong ket memiliki bentuk, proporsi tubuh, dan fitur wajah menyerupai singa, sapi, beruang atau macan, wajah berwarna merah, memiliki jubah bulu berwarna gading, serta proporsi tubuh yang besar. Rangda memiliki bentuk dan proporsi tubuh mirip seperti manusia, memiliki fitur wajah mata dan taring yang besar, serta lidah dan kuku yang panjang. Rangda memiliki dominasi warna putih, abu-abu, dan merah.



Gambar 2. Referensi Kostum Barong Ket

(Gases Bali, 2016)



Gambar 3. Referensi Kostum Rangda

(Sumber: <https://www.flickr.com/people/25866036@N05>)

c. Studi Pustaka

Penulis melakukan riset teori yang dapat digunakan dan dijadikan bahan pertimbangan dalam proses pembuatan visual desain karakter Barong dan Rangda. Teori yang dibutuhkan dalam pembuatan karya ini adalah teori terkait desain karakter yaitu teori *3-dimensional character* dari Egri (2004), teori Tillman (2011) terkait *design character*, teori *shape language* dari *The Walt Disney Family Museum*, dan teori psikologis warna oleh

Morton (1997). Teori lainnya yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pembuatan karya ini adalah teori terkait *projection mapping* oleh Lee & Jhiao (*t.t*), pembahasan teori tokoh Barong dan Rangda oleh Wirawan (2021), serta pemaknaan konsep warna dalam kebudayaan Bali dalam jurnal yang ditulis oleh Asthararianty, Widodo, dan Ekobudiwaspada (2016).

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dalam penciptaan karya, telah dilakukan eksperimen sebelum mencapai hasil final dari karya tersebut. Eksperimen yang dilakukan adalah mencoba membuat sketsa kasar berdasarkan teori *shape language* dan kombinasi warna menggunakan teori warna dan konsep warna dalam kebudayaan Bali. Setelah membuat sketsa, penulis melihat apakah sketsa dari karakter yang dibuat sudah sesuai dengan makna dan kepribadian dari karakter tersebut.



Gambar 4. Sketsa Awal Bentuk Dasar Tokoh Barong
(Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 5. Eksperimen Bentuk Dasar Tokoh Rangda
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis juga melakukan eksperimen *tools* dalam *software Adobe Photoshop*, untuk melakukan eksperimen gaya visual yang cocok dengan target audiens atau tema film yang akan dibuat. Setelah mencoba membuat ilustrasi dengan hasil eksperimen, penulis mencocokkan kembali visual yang telah dibuat dengan karakteristik tokoh yang telah diberikan.



Gambar 6. Eksperimen *Tools* untuk Menentukan Gaya Visual
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Setelah melakukan eksperimen, penulis menemukan bahwa sketsa awal tersebut belum memenuhi visual yang ingin dicapai. Penulis melakukan eksplorasi menggunakan pengetahuan yang didapat saat melakukan eksperimen. Penulis mencoba membuat beberapa sketsa dengan berbagai macam eksplorasi bentuk dan *style* menggunakan beberapa macam *tools* untuk mendapatkan visual yang dapat dijadikan sebagai standar produksi ilustrasi desain karakter Barong dan Rangda. Pada tahap eksplorasi, terdapat aspek lainnya yang juga perlu dipertimbangkan dalam perancangan visual tokoh Barong, yaitu keterkaitan rancangan visual tokoh Barong dengan tingkat kesulitan dalam pembuatan model 3 dimensi. Penulis membuat dua alternatif rancangan visual tokoh Barong, yaitu Barong dengan aksesoris jubah dari bahan bulu dan Barong dengan aksesoris jubah dari bahan kain. Dalam proses eksplorasi ini, terdapat perubahan rancangan fitur wajah Rangda dari sebelumnya mengambil visualisasi dari referensi nyata secara utuh menjadi lebih memiliki perbedaan dari segi bentuk mata dan bentuk rahan yang dimiliki oleh Rangda dalam perancangan visual ini.



Gambar 7. Alternatif Rancangan Visual Barong
(Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 8. Eksplorasi dan Revisi Rancangan Visual Rangda
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

2. Produksi:

Dalam membuat rancangan visual dari tokoh Barong dan Rangda, penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop* dengan resolusi minimal 1920x1080 pixel. Penulis membuat beberapa ilustrasi Barong dan Rangda untuk berbagai keperluan. Ilustrasi *full body* dan *full color* Barong dan Rangda dibuat sebagai visualisasi kedua karakter tersebut jika sudah dibuat menjadi model 3 dimensi. Ilustrasi karakter dari sisi depan, samping, dan $\frac{3}{4}$ juga perlu diproduksi untuk panduan *modeler*. *Expression sheet* dan *pose sheet* juga diperlukan sebagai panduan untuk animator.

Penulis juga membuat ilustrasi yang memperlihatkan detail-detail yang perlu diperhatikan oleh *modeler* saat membuat model 3 dimensi. Maka dari itu terdapat alternatif rancangan visual Barong dengan jubah kain dan jubah bulu. Pemilihan rancangan visual Barong dengan kain dibuat dengan tujuan memudahkan proses modeling dan animasi model 3 dimensi. Rancangan visual Barong dengan bulu dengan tujuan mencapai estetika visual yang ideal dengan teori warna dan familier dengan objek nyata, namun memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dalam proses modeling dan animasi model 3 dimensi. Setelah melalui proses pertimbangan, maka penulis yang bekerja sama dengan tim memutuskan untuk menggunakan rancangan visual tokoh Barong dengan aksesoris berbahan bulu. Maka penulis menggunakan rancangan visual tersebut sebagai panduan untuk merancang secara lebih detail dari visual tokoh Barong. Dalam proses pembuatan rancangan visual Rangda, penulis pada mulanya membuat tokoh Rangda tidak terlalu berbeda dengan wujud kostum asli Rangda. Agar tokoh Rangda terlihat lebih unik dan berbeda dari kostum Rangda di dunia nyata, penulis membuat rancangan visual dengan *exaggeration*. Rancangan visual Rangda dibuat dengan warna dominan merah,

bentuk kepala mengerucut (segitiga terbalik), tubuh yang sangat kurus, kuku yang panjang agar terlihat mengerikan.

3. Pascaproduksi:

Setelah membuat beberapa ilustrasi dari tokoh Barong dan Rangda, penulis menyusun hasil ilustrasi dan melakukan proses *export* dari *Adobe Photoshop* menjadi file “. Jpg”. Hasil ilustrasi Barong dan Rangda kemudian dimasukkan kedalam *sharing folder* untuk selanjutnya diserahkan ke dalam proses pembuatan model 3 dimensi.

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) features a large, light blue circle containing a stylized white graphic of a person's face with a wide, toothy grin. Below the circle, the letters 'UMMN' are displayed in a large, bold, light blue sans-serif font.

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