

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang diciptakan berupa aset ilustrasi dengan gaya *chibi* dari dua tokoh *villain* dari serial “Belajar Bersama Dafa Lulu”, yakni Bang Unan dan Bro Nies dalam canvas dengan dimensi 3048 x 2080 dan resolusi 300 ppi. Ilustrasi dari kedua karakter tersebut dibuat dengan *software Adobe Photoshop* akan digunakan sebagai aset dalam video animasi “Belajar Bersama Dafa Lulu” dengan materi matematika kelas 5 SD dalam episode Skala dan Perbandingan. Untuk aset karakter Bang Unan mulai dikerjakan pada tanggal 25 Oktober 2021 dan selesai pada tanggal 26 Oktober 2021, lalu untuk aset karakter Bro Nies mulai dikerjakan pada tanggal 27 Oktober 2021 dan selesai pada hari yang sama.

Konsep Karya

Konsep dari karya yang diciptakan berupa video animasi 2D dengan gaya anime yang membahas materi pembelajaran melalui kisah antar tokoh terutama antar tokoh hero dengan *villain* dari serial “Belajar Bersama Dafa Lulu”.

Bentuk yang dihasilkan video dengan perpaduan antara *2D puppet animation* dengan *motion graphics*. Kedua teknik tersebut digunakan karena dengan teknik *2D puppet animation, style* layaknya *anime* lebih mudah didapatkan dengan efektif dibandingkan dengan teknik *frame by frame*. Lalu *motion graphics* juga digunakan untuk memberikan variasi pada teks-teks materi yang akan muncul dalam video tersebut.

Untuk penyajian karya yang dihasilkan, terdapat dua tokoh yang bernama Bang Unan yang merupakan seorang arsitek dan Bro Nies yang merupakan seorang penjual kue *brownies* yang diadaptasi ke dalam *style chibi* dari *style* aslinya yakni *style anime*. Dalam proses perubahan *style visual* menjadi *style chibi*, terdapat beberapa elemen visual dari kedua karakter tersebut yang diubah, seperti proporsi tubuh dan wajah dan juga mempertahankan beberapa ciri khas yang terdapat dalam

kedua karakter tersebut seperti atribut, gaya rambut dan aksesoris yang menjadi ikon identifikasi dari masing-masing karakter.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Penulis diberikan tugas oleh PIC untuk membuat ilustrasi dengan gaya *chibi* dari karakter villain serial “Belajar Bersama Dafa Lulu”, yakni Bang Unan dan Bro Nies untuk digunakan sebagai aset animasi video pembelajaran matematika kelas 5 SD. Ilustrasi yang dibuat harus dibagi per bagian sesuai dengan gerakan yang dibutuhkan dikarenakan aset tersebut akan digerakkan dengan teknik *puppeting* pada saat proses pembuatan animasi nantinya. Ilustrasi yang dibuat juga harus mengikuti gaya *chibi* yang telah ada sebelumnya dan sesuai dengan *graphic standard manual* yang telah ditentukan.

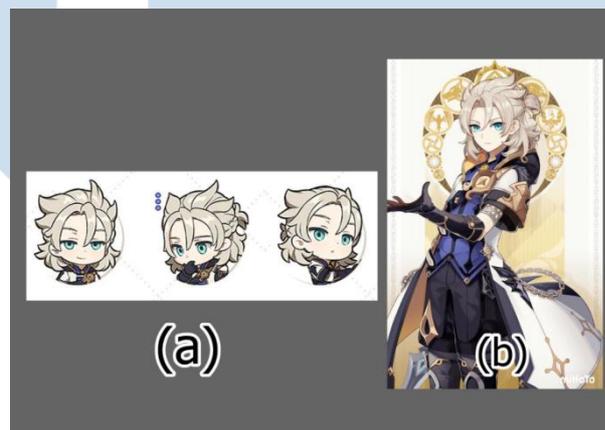
b. Observasi



Gambar 5. Referensi yang digunakan (a), Aset Pak Tjoi normal dan *chibi* (b), Rancangan Tokoh Bang Unan (c), Rancangan Tokoh Bro Nies

Penulis melakukan observasi terhadap aset tokoh yang juga diadaptasi dalam gaya *chibi* yang pernah dibuat sebelumnya, yakni tokoh Pak Tjoi dan juga terhadap rancangan dari tokoh Bang Unan dan Bro Nies guna menyesuaikan atribut dari masing-masing tokoh dengan gaya *chibi* yang sudah ditentukan. Penulis memperhatikan dalam aset tokoh Pak Tjoi yang diadaptasi dalam gaya *chibi* tetap mempertahankan ciri khas dari tokoh

tersebut yakni adanya topi sawah, kacamata dan juga gaya rambut yang telah disederhanakan dari rancangan sosok normalnya. Namun bentuk mata Pak Tjoi diubah dari yang memiliki mata sipit yang digambarkan dengan garis mata tertutup hingga menjadi mata chibi yang besar dan berbinar. Sama halnya dengan bentuk kepala Pak Tjoi yang pada rancangan aslinya terlihat memiliki rahang yang tegas dan bentuk dasar wajah segitiga terbalik yang diubah menjadi bentuk kepala standar chibi yang bulat dan besar tanpa mempertahankan bentuk segitiga tersebut. Selain itu, penulis juga menonton hasil animasi aset chibi yang telah dibuat sebelumnya sehingga penulis dapat menentukan pembagian bagian ilustrasi yang akan digerakkan pada saat animasi.



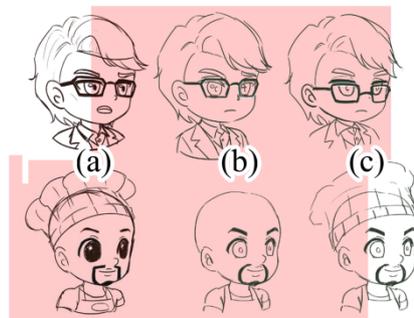
Gambar 6. Referensi yang digunakan (a), Ilustrasi *chibi* Albedo dari *Genshin Impact* (b), Ilustrasi *fullbody* Albedo

Selain dari mengambil referensi dari aset yang telah dibuat, penulis juga mengambil referensi dari Albedo yang merupakan sebuah tokoh dalam game yang berjudul *Genshin Impact*. Selain karena berhasil mempertahankan seluruh elemen khas dari tokoh aslinya dan juga tetap terlihat menarik dengan proporsi yang tepat, penulis mengambil referensi dari ilustrasi chibi Albedo karena ilustrasi tersebut dapat dijadikan acuan oleh penulis untuk meningkatkan kualitas style chibi akan aset yang dibuat tanpa berangkat terlalu jauh dari style yang telah ada.

c. Studi Pustaka

Dalam pembuatan ilustrasi dengan gaya chibi dari Bang Unan dan Bro Nies, penulis menggunakan teori dengan referensi dari jurnal dan buku yang didapatkan melalui internet, dengan pemilihan teori yang berkaitan dengan desain karakter dan manga sebagai teori utama. Untuk teori pendukung dalam pembuatan asset *chibi*, teori yang digunakan berupa teori bentuk, proporsi tubuh dan kepala manusia serta teori gaya *chibi* beserta proporsi tubuh dan kepala dalam style *chibi* tersebut.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis



Gambar 7. Sketsa eksperimen Bang Unan dan Bro Nies

Dalam pembuatan aset, penulis membuat beberapa sketsa eksperimen dari karakter yang ingin dibuat sebelumnya. Hal ini guna mengetahui kesesuaian antara *style* yang sudah ditentukan dengan karakter yang ingin dibuat. Eksperimen yang dilakukan penulis memberikan 3 hasil sketsa, yakni sketsa (a) yang memiliki gaya *chibi* yang paling mirip dengan aset *chibi* yang pernah dibuat sebelumnya, sketsa (b) yang lebih mengikuti gaya *chibi* dari referensi yang diambil, yakni gambar *chibi* tokoh Albedo dari Genshin Impact dan sketsa (c) yang merupakan kombinasi dari gaya (a) dan (b). Diantara semua sketsa yang telah dibuat, akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan sketsa dengan style (a) dikarenakan dari ketiga sketsa yang telah dibuat, style (a) yang paling mendekati dengan style *chibi* yang telah digunakan sebelumnya dan juga menggambarkan bentuk dan atribut dari masing-masing karakter dengan lebih baik.

2. Produksi:

Setelah sketsa yang dibuat penulis disetujui oleh PIC, penulis melanjutkan proses pembuatan ilustrasi tersebut ke langkah berikutnya, yakni pembuatan lineart. Dalam pembuatan lineart, penulis mengikuti GSM (*Graphic Standard Manual*) atau batasan visual yang berlaku yakni pembuatan *lineart* harus di software *Adobe Photoshop* dengan menggunakan *hard round pressure size brush* yang berukuran 5 px. Selain itu, warna *lineart* yang dibuat juga harus menggunakan kode warna yang telah ditentukan, yakni 2d2022. Lalu, dikarenakan ilustrasi yang dibuat akan digunakan sebagai aset animasi dengan teknik *puppeting*, maka *lineart* yang dibuat harus dibagi per bagian yang akan digerakkan, dimana penulis membaginya dalam beberapa bagian, yakni kepala, poni depan, telinga, kacamata, alis kiri, alis kanan, kelopak atas kiri, kelopak atas kanan, bola mata kiri, bola mata kanan, hidung, mulut terbuka, mulut tertutup, rambut belakang, dan terakhir bagian leher yang menyatu dengan badan karena tidak perlu digerakkan nantinya.



Gambar 8. Pembagian *lineart* aset ilustrasi Bang Unan

Setelah *lineart* selesai dibuat, maka penulis memasuki tahap *coloring* aset, dimana warna yang digunakan berasal dari *palette* warna yang telah disediakan pada rancangan tokohnya. Pengambilan warna dan proses mewarnai dilakukan di *Adobe Photoshop* untuk memastikan agar warna yang digunakan memiliki kode sesuai dengan yang sudah ditentukan. Selain itu dalam pemberian warna, penulis harus memperhatikan agak keseluruhan bagian sudah diberikan warna secara penuh, hal ini untuk menghindari warna yang tidak dipenuhi dengan rapi saat ilustrasi digunakan sebagai aset animasi nantinya.



Gambar 9. Aset yang telah selesai diwarnai

3. Pascaproduksi:

Setelah aset ilustrasi selesai diwarnai, penulis memasukkan *file* aset tersebut ke dalam *Google Drive* yang telah disediakan dan menyerahkan aset tersebut kepada tim *compositing* yang bertugas untuk membuat *compositing final* dari aset-aset yang telah dibuat serta menambahkan teks materi yang dibutuhkan sebelum akhirnya diserahkan ke tim animator.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA