

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

*Project* ini merupakan kolaborasi Progam studi UMN antara pihak perhotelan dan perfilman. Nantinya, hasil akhir dari *projection mapping* ini merupakan karya animasi yang pendekatannya mirip dengan *Le Petit Chef*. Proyektor digunakan untuk menampilkan animasi. Para tamu akan melihat ilusi optik yang dipancarkan proyektor kearah meja makan. *Project* memiliki tema fantasi yang bercerita tentang seorang anak gemar berpetualang bernama Dulang.

Pada *project* yang dikerjakan Penulis saat ini mengangkat Budaya serta kuliner Bali. Diperjalanannya, Ia bertemu Barong yang sedang kelelahan karena bertarung dengan Rangda. Rangda merupakan salah satu karakter dalam *project* UMN yang berjudul *Projection Mapping Fine Dining*. Ia merupakan tokoh antagonis dalam *project* ini dan selalu berseteru dengan Barong.

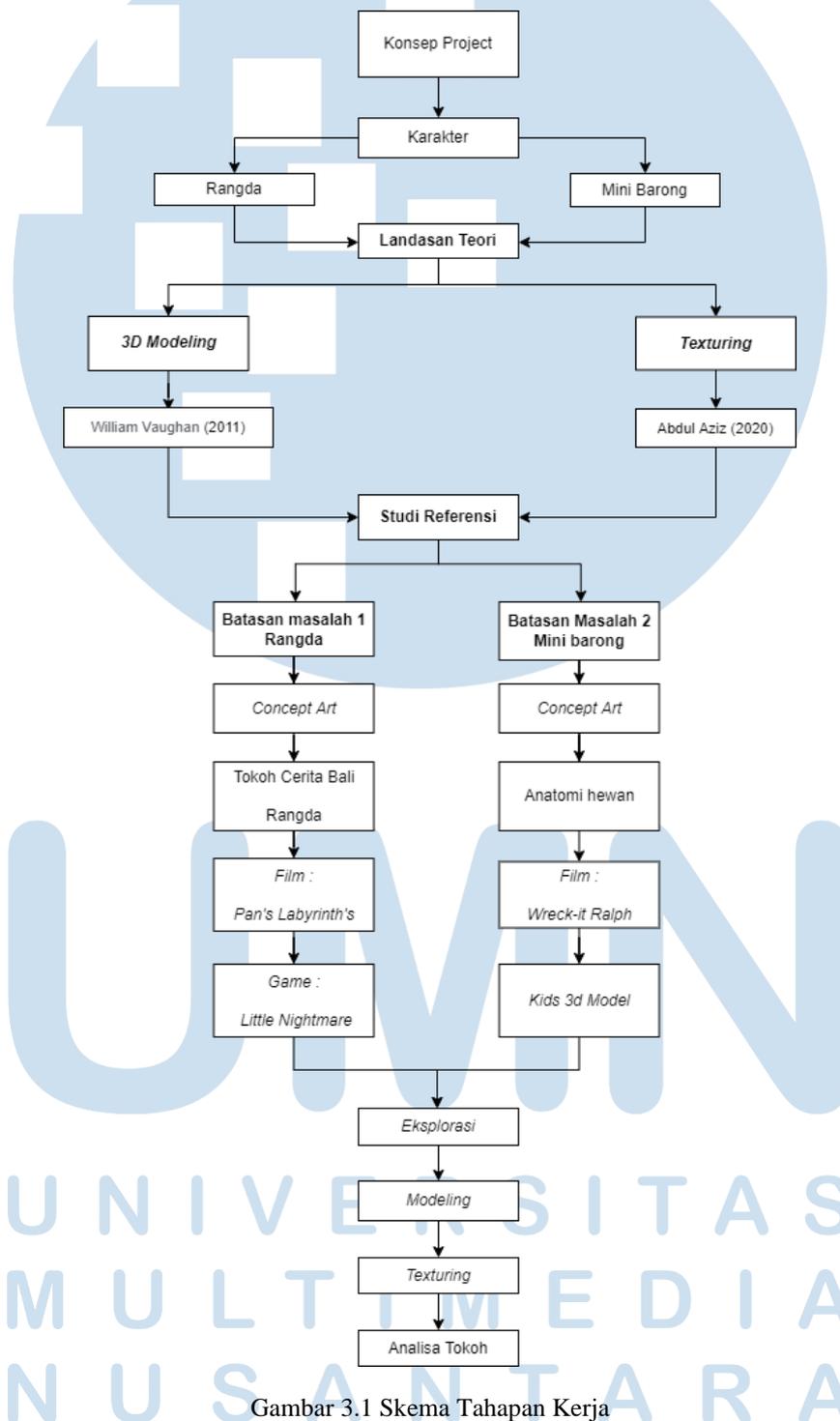
#### Konsep Karya

*Project* ini merupakan 3D animasi, sehingga pembuatan karakter ini melalui *software 3D*. Dikarenakan karakter bergerak maka, selain visual yang diberikan juga memerlukan topologi yang baik. Rangda Merupakan tokoh antagonis yang memiliki citra menyeramkan. Kesan yang ingin diberikan dari karakter ini adalah makhluk kuat yang jahat sebagai tokoh yang berlawanan dengan Barong. Ia digambarkan dengan fisik seorang nenek yang tinggi dengan kekuatan ilmu sihir hitam.

Dalam Perancangan skripsi ini, Penulis menggunakan metode kualitatif dengan mencari referensi dari berbagai studi literatur sebagai sumber data data. Macam-macam studi literatur yang penulis gunakan seperti *e-book*, jurnal, skripsi, dan artikel yang berkaitan dengan perancangan visual 3D karakter. Penulis juga melakukan observasi agar mendapatkan yang lebih baik. Observasi dilakukan dengan melihat beberapa karya yang Penulis jadikan sebagai referensi pembuatan

tokoh. Penulis juga menggunakan *platform* youtube untuk melihat tutorial yang membantu penulis dalam proses pembuatan tokoh.

### Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Skema Tahapan Kerja

( Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 1. Pra produksi:

### a. Ide atau gagasan

Sebelum memulai pengerjaan, *Briefing* dilakukan bersama tim dalam *project* ini untuk membahas konsep yang ingin dicapai dalam pembuatan *3D Model* tokoh Rangda dan Mini barang.

### Rangda

Konsep pada tokoh Rangda pada dasarnya mirip dengan yang ada pada cerita dan budaya di Bali. Ilustrasi yang diberikan oleh *concept artist* cukup menggambarkan Rangda. Ia merupakan seorang nenek tua yang mendalami ilmu sihir dengan wujudnya yang menyeramkan. Tubuhnya jangkung dengan kuku yang panjang di tangan dan kakinya.

Rambutnya terurai panjang dengan warna putih. Dilengkapi dengan berbagai hiasan seperti topeng, telinga emas, dan lidah panjang. Ada beberapa penyesuaian untuk membuat karakteristik yang *stylized* seperti membuat topeng yang mengecil kearah bawah hampir terlihat seperti segitiga.



Gambar 3.2 Desain Rangda (atas), Gambar 3.3 Rangda Breakdown (bawah)

(Sumber : Data Concept Artist)

## Mini Barong



Gambar 3.4 Desain Mini Barong

(Sumber : Data *Concept Artist*)

Sesuai dengan namanya, Mini Barong di *project* ini bukanlah Barong yang sebenarnya melainkan versi mini dari Barong. Mini Barong merupakan ide dari Supervisor untuk membuat konsep yang unik mengenai tokoh Barong. Supervisor menjelaskan bahwa Mini Barong merupakan wujud kecil dari Barong. Di mana merupakan fisik versi lemah atau kesehariannya yang dapat berubah pada wujud *full power* ketika akan bertarung melawan Rangda. Barong yang dikenal merupakan makhluk *hybrid*.

Biasanya digambarkan dengan gabungan hewan singa, macan, sapi, dan naga. Dapat berdiri dengan empat kaki dan dua kaki. Dari referensi dan hasil diskusi dengan Supervisor, *concept artist* melakukan simplifikasi dan modifikasi pada desain Mini Barong. Dari hasil desain, konsepnya mirip dengan Digimon yang monsternya dapat berubah dari versi kecil menjadi mode tempur. Desainnya terlihat lebih kartun. Ia berdiri dengan kedua kaki dan tangannya seperti sapi.

### b. Observasi Rangda

Observasi dilakukan untuk memperluas bayangan Penulis terhadap kedua tokoh. Pada tokoh Rangda, penulis mencari referensi mengenai tokoh tersebut dan karakter yang memiliki *vibe* menyeramkan. Penulis

mencari dari berbagai sumber seperti pinterest, film *pan's labyrinths* dan game *little nightmare*. Penulis melihat *Pale Man* sebagai karakter yang cukup mirip dengan Rangda. *Pale Man* menjadi karakter antagonis yang menyeramkan setidaknya cukup untuk membuat takut anak-anak.



Gambar 3.5 *The Pale Man* (kiri)

(Sumber : <https://www.artstation.com/artwork/xzB36m>)

Gambar 3.6 *The Teacher* (kanan)

(Sumber : [https://littlenightmares.fandom.com/wiki/The\\_Teacher](https://littlenightmares.fandom.com/wiki/The_Teacher))

Dari kedua referensi tokoh, tekstur kulit terlihat keabuan. Unsur keabuan tersebut memberikan kesan '*creature*' yang angker atau menyeramkan. Penulis juga melihat beberapa karakteristik kulit pada orang yang telah berusia. Penulis menyadari terkadang *sun spot* ditemukan pada kulit orang yang berusia diatas 40 tahun. Hal ini menjadi pertimbangan untuk *3D Model* dan *texture* pada tokoh rangda.

### Mini Barong



Gambar 3.7 Kids 3D Model

(Sumber : <https://free3d.com/3d-model/cartoon-girl-rigged-4993.html>)



Gambar 3.8 Venellope

(Sumber : [https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Vanellope\\_von\\_Schweetz](https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Vanellope_von_Schweetz))

Untuk Mini Barong, riset dilakukan dengan mencari beberapa referensi mengenai 3D karakter dengan perawakan anak kecil. Penulis juga melihat referensi dari karakter 3D pada studio Disney terutama karakter yang berukuran kecil. Untuk karakter Disney, Penulis memilih *Vanellope* dari film *Wreck-it Ralph* sebagai referensi desain *3D character* Disney yang *stylized* dan memiliki tubuh kecil.

Dari hasil observasi, Penulis melihat kesan *stylized* pada karakter anak-anak yang memiliki mata besar dan pipi yang sembab juga tidak memiliki *texture* yang terlalu detail. Penulis berpikir karena hal tersebut merupakan bagian untuk memberikan visual yang *stylized*.

### c. Eksplorasi Teknis

Pada pembuatan rambut, Penulis melakukan eksplorasi untuk membuat rambut yang terlihat realis tetapi menghindari penggunaan *x-gen*. Penulis mencoba teknik *haircard* atas saran *concept artist*. *platform* youtube digunakan untuk mencari cara yang efektif dalam pembuatan *haircard* di *software* Maya. Ada banyak cara dalam metode *hair card* ini, tetapi penulis memilih tutorial dari *channel* La Cup yang berjudul '*Substance Hair Texture Tutorial*'.

## 2. Produksi Rangda



Gambar 3.9 Rangda

( Sumber : Dokumentasi pribadi)

Proses *modeling* Rangda dilakukan pada *software Maya 2019* berdasarkan ilustrasi dari *concept artist* dan observasi yang dilakukan Penulis. Penulis juga menggunakan *3D sculpting* untuk membuat topeng Rangda. Setelah hasil *modeling* selesai, dilanjutkan pada proses *texturing*.

### Mini Barong



Gambar 3.10 Mini Barong

( Sumber : Dokumentasi pribadi)

Ketika hasilnya telah disetujui oleh Supervisor, Penulis melanjutkan *modeling* pada tokoh Mini Barong. Pembuatan Mini Barong dimulai dengan *3D sculpting* pada *software Zbrush* dengan acuan *blueprint* dari *concept artist*. Lalu hasil *sculpting* dibawa ke *software maya* untuk di-*retopo* dan diberi *texture*. Revisi beberapa kali dilakukan baik *3D Model* maupun *texture*-nya.