

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Seri Tokoh Bangsa adalah proyek penulis bersama Kok Bisa yang merupakan seri animasi sejarah berdurasi 5-7 menit dengan format 2560 x 1080. Seri ini merupakan seri tahunan, yang dibuat untuk merayakan kemerdekaan Indonesia. Proyek yang penulis kerjakan merupakan seri ketiga yang terdiri dari tiga episode.

Konsep Karya

Seri Tokoh Bangsa merupakan serial animasi dua dimensi yang target penontonnya adalah anak-anak muda. Setiap aset akan dibuat berdasarkan foto-foto referensi dan observasi penulis terhadap gaya *flat design* milik Kok Bisa. Gaya *flat design* yang digunakan oleh Kok Bisa memiliki bentuk dan warna yang sederhana.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:
 - a. Ide atau gagasan
Proyek ini penulis kerjakan bersama tim *writer* dan *animator*. Pra produksi diawali dengan pemilihan cerita dan pembuatan naskah oleh tim *writer*. Kemudian dilanjutkan oleh *animator* untuk membuat *storyboard* dan daftar aset, dan terakhir diberikan kepada penulis sebagai *illustrator*.
 - b. Observasi
Aset-aset sebelumnya yang telah dibuat oleh Kok Bisa penulis jadikan acuan dalam pembuatan aset. Penulis mengobservasi aset-aset yang telah dibuat dalam pembuatan video atau infografik milik Kok Bisa. Kok Bisa memiliki berbagai jenis aset, namun yang penulis observasi lebih lanjut adalah aset berbentuk *vehicle*, *avatar* dan *scene*.



Gambar 3.1 Aset *Vehicle*
(sumber: Kok Bisa)

Kok Bisa membuat aset *vehicle* dengan bentuk yang serupa dengan bentuk kendaraan aslinya namun detail-detail yang ada dibuat dengan bentuk yang lebih sederhana. Bentuk yang digunakan oleh Kok Bisa secara keseluruhan memiliki sudut yang *rounded*. Kemudian untuk membedakan setiap bentuk, Kok Bisa memainkan warna yang berbeda-beda sesuai dengan objeknya. Kok Bisa juga memainkan *value* warna untuk menunjukkan volume dari truk tersebut.



Gambar 3.2 Aset-Aset *Avatar*
(sumber: Kok Bisa)

Kemudian untuk aset *avatar*, penulis mengobservasi bentuk dan ukuran dari *avatar* yang dibuat oleh Kok Bisa. Aset *avatar* di Kok Bisa memiliki 3 ukuran, yaitu ukuran terkecil untuk bayi, ukuran sedang untuk anak-anak, dan ukuran paling besar untuk anak muda sampai orang tua. Aset *avatar* juga melakukan permainan warna untuk membedakan setiap bentuk dari badan dan pakaian.



Gambar 3.3 Aset-Aset *Scene*
(sumber: Kok Bisa)

Pada aset *scene*, penulis mengobservasi *scene-scene outdoor* yang telah dibuat oleh Kok Bisa. Dari observasi penulis, Kok Bisa menggunakan permainan warna untuk membedakan bentuk dari setiap objeknya. Penulis juga melihat bahwa beberapa objek ditambahkan sebuah tekstur, contohnya seperti pada rumput dan pepohonan.



Gambar 3.4 Seri Tokoh Bangsa 2 Episode 3
(sumber: Youtube Kok Bisa)

Penulis juga menggunakan Seri Tokoh Bangsa 1 dan 2 sebagai acuan dalam pembuatan aset-aset untuk seri ketiga ini. Aset-aset dua dimensi pada Seri Tokoh Bangsa 1 dan 2 menggunakan *flat design* dan memainkan perbedaan *value* warna untuk membedakan bentuk. Pada seri ini, Kok Bisa menggunakan warna-warna kusam dalam pembuatan aset-asetnya.

c. Studi Pustaka

Penulis melakukan penelitian dengan mengumpulkan data-data literasi dari berbagai referensi buku, jurnal dan lain-lain yang membahas mengenai ilustrasi, *flat design*, elemen-elemen visual, dan *balance* yang akan digunakan dalam pembuatan aset dua dimensi untuk video animasi yang akan digunakan untuk media pembelajaran.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

1. *Vehicle* - Tank Sherman

Aset ini merupakan aset yang akan digunakan pada episode 3. Pada tahap ini penulis mencari beberapa referensi visual agar membantu penulis memahami bentuk dan warna secara keseluruhan dari tank Sherman.



Gambar 3.5 Referensi Visual *Vehicle Tank Sherman*
(sumber: *Flying Heritage & Combat Armor Museum* dan *Aceh Tribun News*)

2. *Avatar* - Jendral A.W.S Mallaby

Aset ini merupakan aset yang akan digunakan pada episode 1. Pada tahap ini penulis mencari foto-foto referensi dari Jendral A.W.S Mallaby. Melalui foto referensi yang penulis temukan, penulis mengobservasi ciri-ciri yang dimiliki Jendral A.W.S Mallaby.



Gambar 3.6 Referensi Visual *Avatar Jendral A.W.S Mallaby*
(sumber: *Tempo.com*, *Kompas.com* dan *Tirto.id*)

3. *Scene* - Perkemahan Tentara Asing

Aset ini merupakan aset yang akan digunakan pada episode 3. *Scene* ini ingin menunjukkan tentara-tentara Indonesia yang sedang mengawasi perkemahan tentara asing di tengah hutan dari daratan tinggi. Maka penulis mencari foto-foto referensi yang sesuai dengan deskripsi atau cerita yang ingin disampaikan.

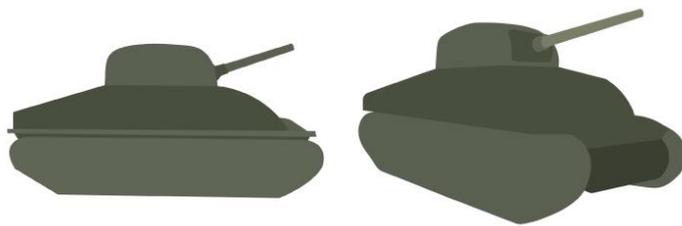


Gambar 3.7 Referensi Visual *Scene Perkemahan Tentara Asing*
(sumber: *Day Day News* dan *iNews*)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

1. *Vehicle* - Tank Sherman

Penulis membuat bentuk dasar persegi untuk membentuk siluet tank. Dari bentuk dasar tersebut, penulis kembangkan bentuk menjadi dua alternatif siluet dengan perspektif yang berbeda berdasarkan foto referensi yang ditemukan. Setelah penulis observasi, penulis memilih siluet tank kedua (sebelah kanan), karena dibandingkan dengan siluet tank pertama, siluet tank kedua terlihat lebih besar dan bervolume.



Gambar 3.8 Pra Produksi Aset Tank Sherman
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. *Avatar* - Jendral A.W.S Mallaby

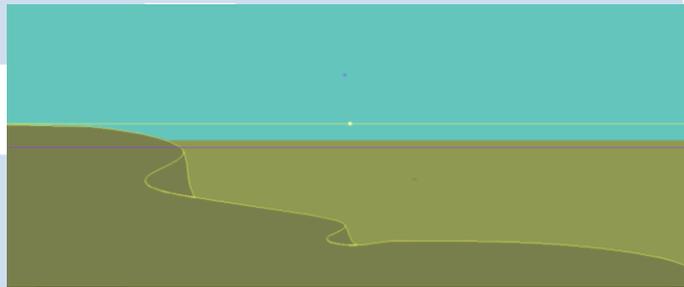
Penulis mengeksplorasi bentuk dari *avatar* Jendral A.W.S Mallaby, dimana penulis menggunakan foto referensi sebagai acuan. Setelah penulis melihat kembali sketsa yang penulis gambar, ternyata sketsa tersebut masih belum sesuai dengan prinsip gaya *flat design*. Hal ini dikarenakan sketsa tersebut memiliki beberapa detail dan bentuk yang seharusnya bisa lebih disederhanakan.



Gambar 3.9 Sketsa Aset *Avatar* Jendral A.W.S Mallaby
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. *Scene* - Perkemahan Tentara Asing

Pembuatan *scene* perkemahan tentara asing ini dimulai dengan membuat bentuk persegi dari langit dan daratan rendah. Kemudian menggunakan *pen tool* penulis membuat bentuk dari daratan tinggi. Penulis menggunakan komposisi yang *balance* sehingga penonton dapat melihat *scene* ini secara keseluruhan dengan harmonis dan stabil.



Gambar 3.10 Pra Produksi Aset *Scene* Perkemahan Tentara Asing
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Produksi:

1. *Vehicle* - Tank Sherman

Penulis lanjut pembuatan aset tank dengan membuat bentuk dan detail-detail lainnya, seperti bentuk roda dan bentuk badan tank menggunakan *pen tool*. Perspektif aset yang digunakan, membuat gerak tank jika dianimasikan menjadi terbatas. Aset tank ini dapat hanya menggerakkan barel naik dan turun, dan menggerakkan badan tank secara keseluruhan.

2. *Avatar* - Jendral A.W.S Mallaby

Animator membutuhkan *avatar* untuk dapat digerakkan lebih kompleks dibandingkan aset lainnya. Aset *avatar* ini dibuat dengan bentuk yang sederhana. Jadi selain penulis membuat aset yang serupa dengan foto referensi, penulis juga harus memperhatikan bentuk aset agar tidak menghalangi pergerakan *avatar*.

3. *Scene* – Perkemahan Tentara Asing

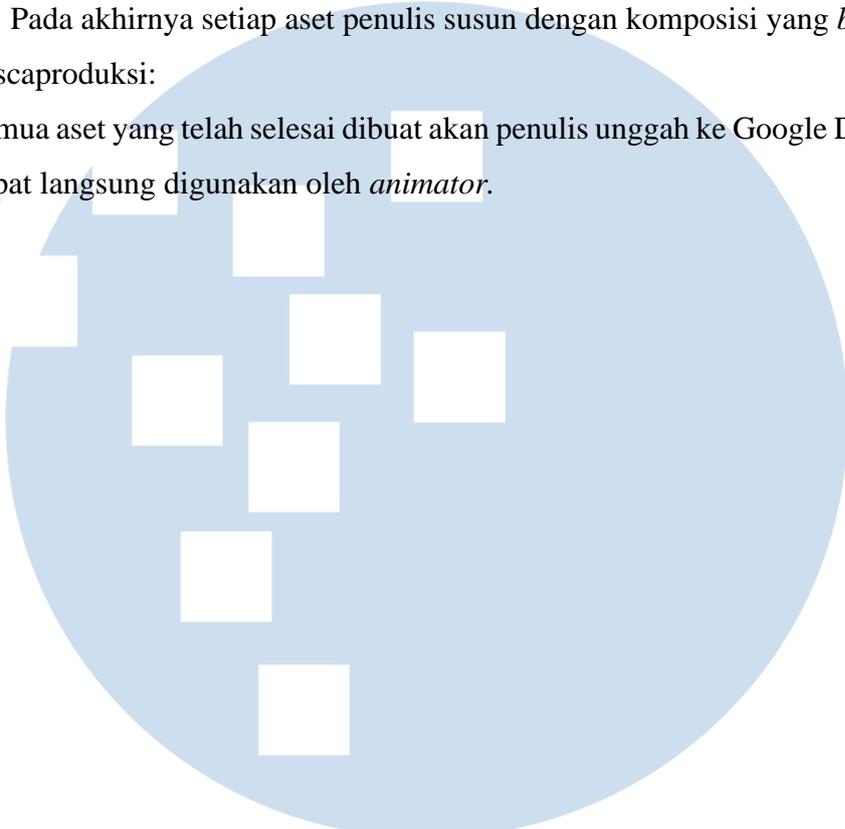
Pada pembuatan *scene* ini, penulis membuat bentuk daratan terlebih dahulu. Kemudian menambahkan aset-aset yang sudah dibuat sebelumnya,

yaitu gunung, pepohonan, batu-batuan, semak-semak, dan perkemahan.

Pada akhirnya setiap aset penulis susun dengan komposisi yang *balance*.

5. Pascaproduksi:

Semua aset yang telah selesai dibuat akan penulis unggah ke Google Drive agar dapat langsung digunakan oleh *animator*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA