

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Penulis mengerjakan beberapa *asset modeling hardsurface* dari animasi buatan MNC yang berjudul “Bima-S”. Merupakan animasi pertama di Indonesia dengan series *Tokusatsu* yang diproduksi oleh MNC Animation. Animasi Bima-S berfokus pada anak-anak yang memiliki pendekatan seperti *superhero* yang dimana sudah memulai debutnya pada 4 Oktober 2020 – 11 Juli 2021 dengan membawakan 28 episode dalam 1 *season*. Kabarnya animasi Bima-S akan diluncurkan *season 2* pada tahun 2022 mendatang.



Gambar 3.1 Bima-S Series

(Sumber: MNCAnimation, 2021)

#### Konsep Karya

Konsep dalam animasi Bima-S yang berupa animasi yang lebih ditujukan pada anak-anak merupakan produksi MNC Animation. Pada series animasi ini lebih ditujukan pada hiburan animasi anak-anak dengan memperlihatkan dari kebersamaan Satria seorang pemeran utama dalam animasi ini yang memiliki kekuatan dari *matrix* yang dapat menyerap energi murni alam semesta yang dapat memberikan kekuatan padanya yang bisa merubahkannya menjadi Bima-S bersama dengan teman-temannya untuk mengalahkan penjahat seorang dokter yang bernama Bre. Animasi ini juga menunjukkan banyak petualangan seru Satria Tahapan Kerja

bersama teman-temannya ke luar angkasa dan banyak monster monster jahat yang selalu menghalangi impian Satria. Animasi ini juga ingin menunjukkan kepada anak-anak bahwa hidup ini masih panjang banyak rintangan hidup yang harus dilalui agar membuat kita terus melangkah maju. Serial animasi ini menggunakan 3D animasi serta konsep tokoh pada animasi ini merupakan banyak sekali perpaduan contoh pertama yaitu Satria yang merupakan tokoh keturunan manusia dan *elf* dikarenakan ibu Satria adalah seorang *elf* dan ayahnya bernama *Skylar* adalah seorang manusia yang dulunya juga seorang pahlawan seperti anaknya sekarang. Satria memiliki postur tubuh yang tinggi, tegap, kuat yang menunjukkan wibawa dirinya adalah seorang pahlawan berikutnya untuk menyelamatkan bumi ini untuk melanjutkan usaha ayahnya. Walaupun Satria memiliki darah *elf* namun dari tampilan fisik Satria sangat menyerupai manusia seperti ayahnya *Skylar*.

### **Tahapan Kerja**

#### 1. Pra produksi:

##### a. Ide atau gagasan

Pada proses ini *supervisor* menyuruh *coordinator production* untuk langsung kemeja penulis memberitahukan ada sebuah proyek yang akan dikerjakan dan konsep tersebut akan dikirimkan melalui aplikasi *Telegram* dikarenakan pada masa itu penulis sebagian harus ke kantor pada hari senin dan Selasa dan sisanya hari Rabu sampai Jumat kerja di rumah. Terkadang *coordinator production* segera langsung memberi tahu penulis melalui aplikasi *Telegram*.

##### b. Observasi

Penulis melakukan proses observasi individu melalui internet dengan membandingkan dengan salah satu property dari animasi 3D yang berjudul *Stand by Me Doraemon* yaitu *Backpack* punya *Nobita* dengan *Backpack* milik *Jane*.



Gambar 3.2 *Doraemon Stand By Me*  
(Sumber: *Doraemon Stand By Me*, 2014)

dalam animasi Bima dikarenakan dengan bentuk *property* yang digunakan memiliki *style* yang lumayan serupa dengan *style* modeling asset di MNC dilihat dari segi *visual* serta dari segi bentuk yang menyerupai realistik namun masih sedikit mengandung visual kartunis lalu dengan segi *texture* juga terlihat realistis serta untuk ukuran dari keduanya lebih disesuaikan dengan ukuran dari tokoh dari masing-masing animasi.



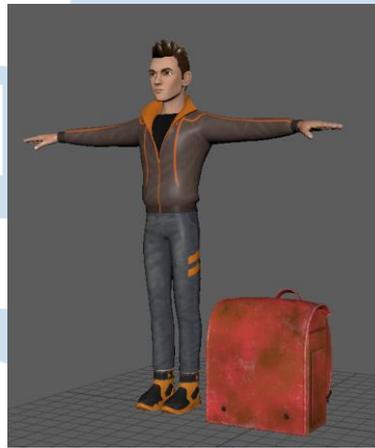
Gambar 3.3 *Preview Template*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 2. Produksi:

Penulis diberikan salah satu sebuah gambar konsep yaitu tas sekolah dari beberapa *aset* yang dikerjakan oleh penulis. *Backpack* ini akan dikenakan pada tokoh anak-anak sekolah dasar pada umumnya. Sebelum penulis memulai membuat tas tersebut penulis juga harus tahu seberapa besar tas tersebut harus dibandingkan dengan tokoh Satria agar tahu berapa ukuran yang akan dikenakan agar nanti pada tahap akhir tidak terjadi kerusakan fatal dikarenakan ukuran.

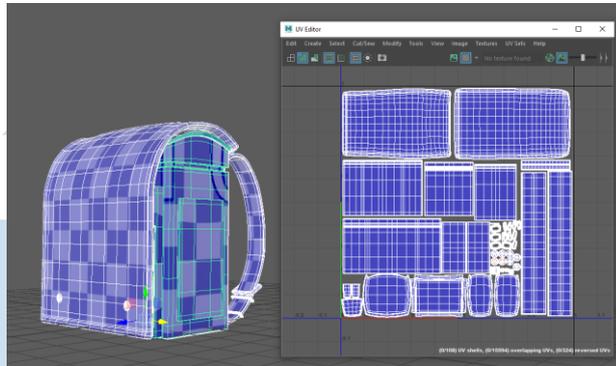


Gambar 3.4 Konsep dan Ukuran *Jane Backpack*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



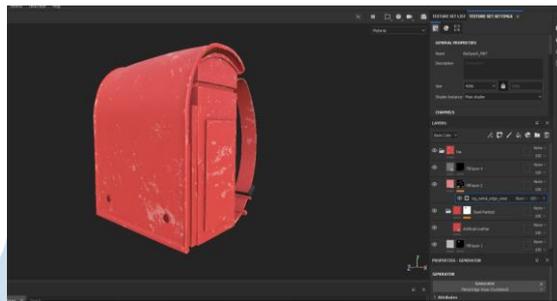
Gambar 3.5 Hasil ukuran 3D *Backpack* untuk Jane  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu, penulis akan memulai *modeling* tas tersebut berdasarkan ukuran yang telah diberikan pada konsep. Lalu penulis akan memberikan gambaran tersebut berupa *screenshot* yang akan dikirimkan ke *Telegram* yang dimana Mas Satya selaku orang yang membuat konsep tersebut akan menilai tampilan bentuk *modeling* dan ukurannya. Setelah Mas Satya menyetujui semua hal itu baru penulis akan melakukan asistensi lagi kepada Mas Wigi yang biasanya akan mengecek bagian *poly* jika ada beberapa kerusakan, kekeliruan pada *vertex* dan sebagainya dan *modeling* pada proses pembuatan ini cenderung menggunakan *lowpoly modeling*. Setelah Mas Wigi menyetujui *modeling* tersebut barulah penulis melanjutkan pada tahap *UV* dan *unwrapping*.



Gambar 3.6 Hasil *unwrapping* Jane Backpack  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada modeling *Backpack* ini penulis harus *modeling* secara terpisah dikarenakan tas tersebut harus melalui proses *rigging* dan tas tersebut akan digunakan oleh seorang tokoh yang dimana penutup tas tersebut harus dibuka dan ditutup agar bisa di animasikan maka harus dibuat secara terpisah. Selanjutnya yaitu tahap *texturing* penulis tentunya menggunakan aplikasi *Substance Painter* yang dimana material dalam pembuatan tas tersebut penulis ambil dari *google* yang *free copyright* dikarenakan di *Substance Painter* tersebut tidak memiliki *texture* yang serupa seperti di konsep.



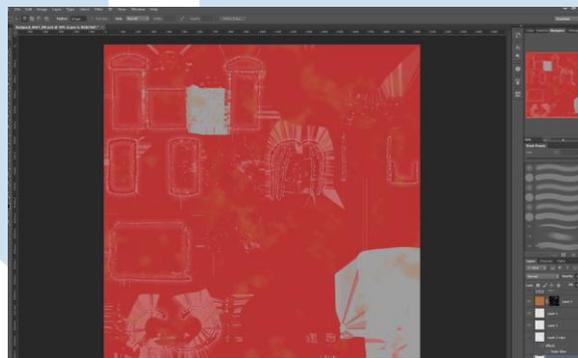
Gambar 3.7 *Texturing* Substance Painter  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada modeling ini Mas Satya selaku *Concept Art Director* merasa kurang puas dengan tampilan dari *texture* seperti ini maka dari itu Beliau meminta penulis untuk menambahkan beberapa efek seperti kotor dan beberapa noda-noda hitam yang ada di tas tersebut. Maka penulis selanjutnya akan menggunakan *software Adobe Photoshop 2019*. Sebelum itu penulis harus menyimpan gambar *texture*

dalam bentuk PNG yang berupa DIF, MTL, ROUGH, NOR dengan menggunakan *output template* bernama *PBR Metallic Roughness*.

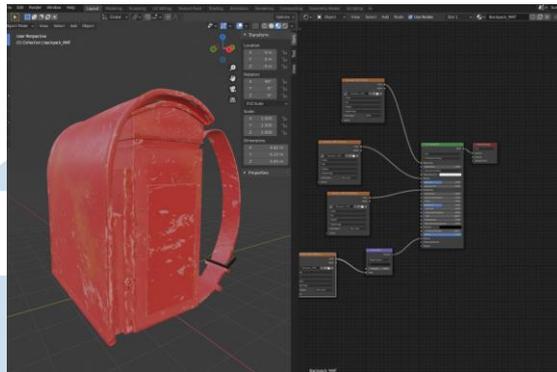


Gambar 3.8 Penyimpanan *Texture*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.9 Menambahkan detail *Texturing* di *Photoshop*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya dengan menggunakan *Adobe Photoshop* penulis harus memasukan *Backpack\_MAT\_DIF* tersebut dan tidak lupa harus merender *UV* dalam bentuk *PNG* sebagai acuan. Setelah penulis menyelesaikannya selanjutnya penulis akan melakukan perbandingan *texture* tersebut dengan *software Blender*



Gambar 3.10 Kecocokan *Texture* dan visual di *Blender*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis segera menghubungi Mas Satya untuk melihat hasil visual dari kerja penulis. Jika Mas Satya telah menyetujuinya maka selanjutnya penulis akan memasukan *modeling* tersebut kedalam *server* MNC untuk memastikan bahwa *modeling* tersebut telah selesai dan sudah siap akan di-*rigging*.

### 3. Pascaproduksi

Setelah menyelesaikan tahapan *modeling*, *unwrapping*, *texturing* penulis akan segera menghubungi *coordinator production* memberi tahu bahwa penulis telah menyelesaikan *modeling* dan *coordinator production* segera memberikan sebuah *preview template* yang dimana terdapat berupa *object* dari sisi depan, samping, belakang serta perspektif beserta gambar konsep yang telah diberikan. Penulis membuat *template* tersebut menggunakan *software Adobe Photoshop 2019* setelah itu penulis akan menyerahkan ke *coordinator production* lalu dikirimkan ke *supervisor*.



Gambar 3.11 *Preview Template*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 4. HASIL KARYA

<i>Modeling</i>	<i>Konsep</i>

N U S A N T A R A