

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Vatalla merupakan salah satu *IP* yang dikembangkan oleh studio Kampong Monster. Vatalla merupakan serial animasi TV yang dikembangkan dari sebuah Komik yang berjudul “*Vienetta feat The Stupid Aliens*” yang merupakan karya dari pendiri Kampong Monster, Alfi Zachkyelle. Vatalla merupakan serial animasi bergenre *action*, fantasi dengan mengangkat kebudayaan Indonesia. Vatalla merupakan cerita tentang lima orang remaja yang menemukan keris yang ternyata di dalamnya terdapat lima roh Gunung Api. Vatalla merupakan bagian dari *universe* besar oleh Kampong Monster yang mengangkat tema kisah-kisah mitologi Indonesia.

#### Konsep Karya

Proyek serial Vatalla menggabungkan teknik animasi 2D dan 3D. karakter manusia akan menggunakan animasi 2D sedangkan karakter roh Gunung dan *environment* menggunakan animasi 3D. hal ini memungkinkan untuk membuat desain roh Gunung yang kompleks dan membuat aset *environment* yang dapat dipakai berulang kali. Penulis membuat konsep bangunan dalam Vatalla yang nantinya akan dibuat aset 3D. Bangunan Vatalla khususnya yang merupakan milik kakek Vienetta, menggunakan arsitektural zaman kolonial Belanda, baik rumah Kakek Vienetta, ataupun rumah tongkrongan Vienetta. Untuk konsep rumah tongkrongan Vienetta, penulis diarahkan untuk membuat sebuah rumah terbengkalai peninggalan kakek Vienetta. Tentunya rumah ini memiliki arsitektural kolonial Belanda. Rumah tongkrongan ini merupakan tempat di mana Vienetta dan teman-temannya berkumpul, bermain musik dan merencanakan *vlog* mereka.

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

## Tahapan Kerja

### 1. Perancangan dan eksplorasi

Rumah tongkrongan merupakan salah satu set dalam serial animasi Vatalla. Rumah ini merupakan peninggalan dari Kakek Vienetta yang sudah terlantar namun terkadang dibersihkan oleh bibi Vienetta. Rumah ini dijadikan tempat berkumpul oleh Vienetta dan teman-temannya, rumah ini dijadikan *base* untuk merencanakan *project vlog* mereka atau sekedar berkumpul dan bermain musik. Dengan informasi diatas penulis mengumpulkan referensi baik eksterior maupun interior.

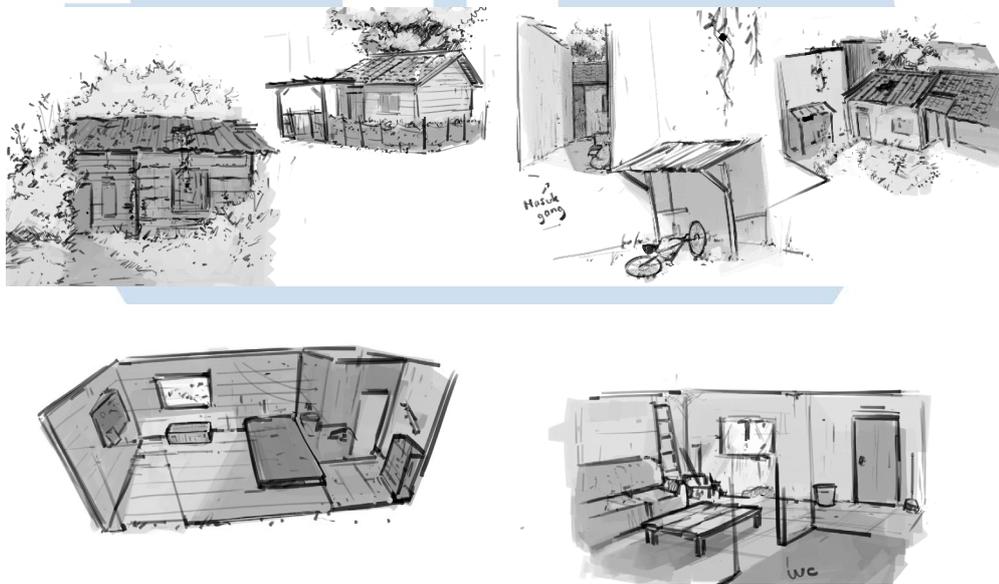


Gambar 3.1 Referensi Eksterior  
(Sumber : Dadang Hermansyah/detikTravel)



Gambar 3.2 Referensi Interior  
(Sumber : Syanti/detikTravel)

Di atas adalah salah satu referensi eksterior dan interior yang penulis dapatkan, masih banyak lagi referensi yang penulis dapatkan untuk menambah referensi visual penulis tentang bagaimana bentuk arsitektur kolonial. Penulis lalu menganalisis dan mempelajari struktur dan bentuk dari bangunan jaman kolonial Belanda seperti atap rumahnya, tembok, jendela, lantai. Penulis memilih referensi untuk gaya arsitektur kolonial modern karena masuk akal dengan sisi naratif yang dipakai.



Gambar 3.3 Sketsa Eksplorasi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

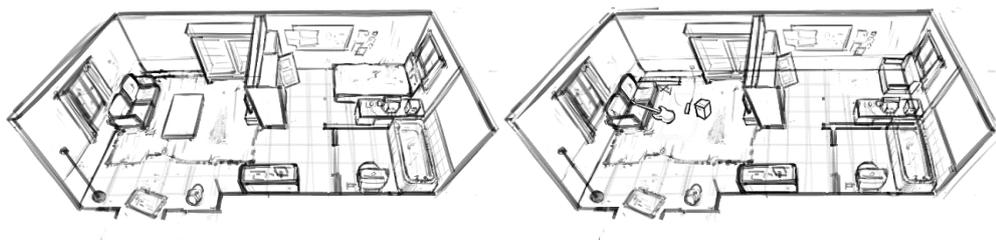
Berikut adalah sketsa eksplorasi yang penulis buat berdasarkan ide-ide dan referensi. Sketsa eksplorasi ini berguna untuk mencoba memvisualkan ide-ide yang penulis punya. Walau penulis mencoba beragam ide dalam sketsa ini ada beberapa aspek yang ingin penulis tekankan yaitu kesan rumah terbengkalai, kumuh dan tua dengan menambahkan tumbuhan-tumbuhan liar yang tumbuh disekitar dan retakan pada dinding bangunan.

## 2. Sketsa dan Revisi



Gambar 3.4 Sketsa Eksterior  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis lalu melanjutkan dengan sketsa eksterior, dalam sketsa ini penulis lebih mendekati dengan referensi yang ada dan struktur bangunan kolonial. Penulis membuat sketsa dengan *angle*  $\frac{3}{4}$  dengan kamera yang minim distorsi untuk menunjukkan struktur dan bentuk bangunan yang sebenarnya. Penulis juga menambahkan *value* hitam putih untuk memperjelas gambar. Pada tahap ini penulis mencoba untuk menggambarkan semua detail yang nantinya akan ada dalam karya *final*.



Gambar 3.5 Sketsa Interior Sebelum (kiri) & Sesudah (kanan) Revisi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah membuat sketsa eksterior, tentu saja penulis menyesuaikan interior dengan eksterior. Penulis membuat sketsa dengan tampak atas dan menghilangkan tembok depan agar keseluruhan ruangan dapat terlihat. Penulis

membuat ruangan tamu untuk Vienetta dan teman-temannya berkumpul dan kamar tidur, penulis lalu menambahkan kamar mandi di dalam rumah agar lebih masuk akal. penulis juga menambahkan alat musik untuk menyesuaikan dengan cerita dalam Vatalla dimana tokohnya adalah para pemain *band*.

### 3. Pemolesan

Lalu ditahap pemolesan atau finishing penulis memperbaiki dan menambahkan detail-detail seperti warna, struktur, pencahayaan dan tekstur. Penulis menggunakan *brush* tekstur untuk memberikan kesan yang berbeda dalam masing-masing material, seperti tembok, rumput, tanah, tumbuhan dan lainnya. Terakhir penulis memberikan efek-efek layer *adjustment* untuk membuat gambar lebih jelas dan terbaca, sekaligus menambah estetika dalam gambar.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA