

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Pada kegiatan magang di Universitas Multimedia Nusantara, penulis bersama dengan tim dari Program Studi Film membuat sebuah animasi berjudul ‘Si Dulang’. ‘Si Dulang’ merupakan sebuah animasi singkat yang akan digunakan pada sebuah *Projection Mapping* yaitu *Le Petit Chef* di restoran yang bekerja sama dengan Program Studi Perhotelan. Dengan bertemakan makanan, animasi ‘Si Dulang’ menceritakan tentang perjalanan memasak tokoh Dulang di Bali. Dipadukan dengan pertarungan antara tokoh Barong dan tokoh Rangda, membuat animasi ini memiliki genre: *Adventure* dan *Action*.

Konsep Karya

Animasi ‘Si Dulang’ menggunakan format animasi tiga dimensi (3D) sebagai format utama dalam pembuatan aset – aset animasinya. Namun, juga direncanakan penggunaan dua dimensi (2D) untuk pembuatan beberapa visual efek. Dengan adanya empat menu yang disajikan, animasi ‘Si Dulang’ akan dibagi menjadi empat adegan memasak. Dengan memilih ‘Keluarga’ sebagai *target audience* animasi ini, maka visual yang digunakan merupakan animasi kartun tiga dimensi dengan bentuk model dan penggunaan warna yang menarik bagi anak – anak maupun orang dewasa.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

Pada tahapan pra produksi, penulis melakukan *briefing* terlebih dahulu bersama para koordinator dan peserta magang lainnya mengenai konsep animasi ‘Si Dulang’. Para koordinator mempresentasikan alur cerita, tokoh beserta aset – aset yang akan digunakan dalam animasi ‘Si Dulang’. Setelah diberikan brief, illustrator mulai membuatkan ilustrasi untuk tokoh dan aset – aset animasi ‘Si Dulang’. Setelah selesai, penulis bersama dengan peserta magang lainnya

membagi tugas untuk membuat model 3D dari tokoh yang telah dibuat ilustrator. Penulis mendapat bagian untuk membuat model 3D dari tokoh Barong.



Gambar 3.1.1. Konsep ilustrasi tokoh Barong
(Tim *Projection Mapping* UMN)

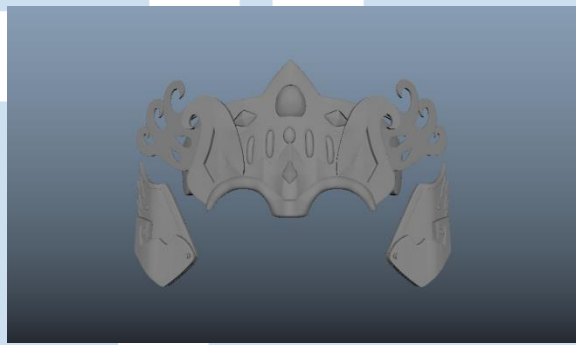
Sebelum memulai proses *modeling*, penulis melakukan observasi dan penelitian mengenai tokoh Barong. Tokoh Barong merupakan tokoh mitologis yang dianggap sebagai pelindung di pulau Bali. Dalam penggambarannya, tokoh Barong merupakan binatang yang berbentuk campuran dari beberapa binatang, terdapat beberapa jenis Barong yang ada hingga saat ini, masing – masing Barong memiliki campuran binatang yang berbeda – beda. Namun, Barong yang dibuat oleh ilustrator merupakan Barong Ket yang merupakan campuran dari Singa, Macan, Sapi, dan Naga. Selain menggunakan referensi tokoh Barong melalui internet, penulis juga melakukan diskusi dengan ilustrator untuk mengetahui bentuk Barong yang seperti apa yang ingin digambarkan oleh ilustrator tersebut.



Gambar 3.1.2. Referensi asli Barong Ket
(Wonderful Indonesia)

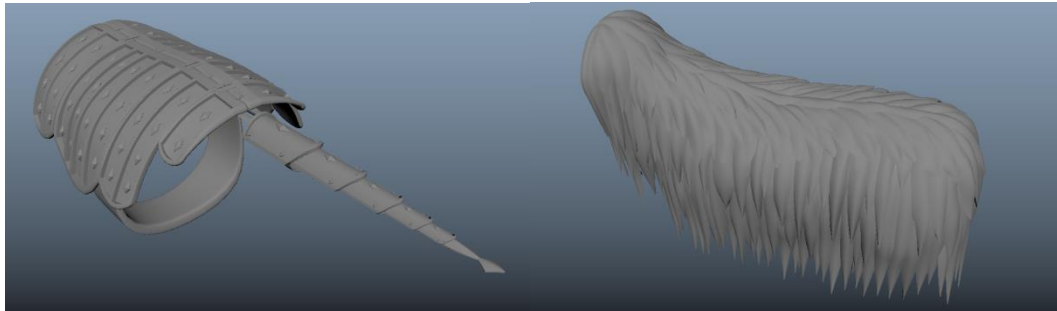
2. Produksi:

Penulis menggunakan software Autodesk Maya untuk membuat model 3D tokoh Barong. Penulis memulai proses *modeling* dengan membuat model 3D aksesoris tokoh Barong yang digambarkan dengan menggunakan mahkota emas dan pelindung emas yang menempel pada punggungnya. Pertama, penulis membuat bagian mahkota terlebih dahulu, mahkota barong terbagi menjadi lima bagian yang saling menempel satu sama lain di kepala Barong.



Gambar 3.2.1. Hasil Model 3D Mahkota Barong
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah membuat bagian mahkota emas, proses *modeling* berlanjut ke pelindung punggung Barong. Pelindung punggung ini terbagi menjadi lima bagian, keempat bagian pertama menempel dan melindungi bagian punggung Barong, sementara bagian kelima melindungi bagian ekornya. Pada pelindung punggung terdapat tiga puluh empat ukiran permata disetiap sisinya dan pada bagian ekor terdapat sebuah permata merah disetiap bagiannya. Setelah bagian aksesoris pelindung selesai, penulis membuat aksesoris lainnya, seperti Kain Poleng dan ikat jenggot milik Barong.



Gambar 3.2.2. Hasil Model 3D Pelindung dan Bulu Barong

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai membuat aksesoris, penulis mulai masuk kedalam proses pembuatan tubuh dari tokoh Barong. Pertama, penulis membuat bagian muka Barong terlebih dahulu. Pada bentuk aslinya, muka Barong merupakan sebuah topeng, akan tetapi pada animasi ini, muka tokoh Barong merupakan muka aslinya. Setelah membuat muka Barong, penulis mulai membuat model tubuh tokoh Barong. Tubuh Barong merupakan campuran dari beberapa binatang, penulis menggunakan tubuh Sapi sebagai referensi utama dalam pembuatan tubuh Barong, dipadukan dengan postur tubuh Anjing dan bentuk kaki Singa.

Selanjutnya, Penulis membuat model bulu Barong dengan menggunakan metode tumpukan mesh yang diberikan texture sehingga bulunya terlihat seperti helaian bulu. Sebelum mencapai bentuk yang sesuai dengan keinginan, terdapat beberapa perubahan konsep pada model tokoh Barong. Seperti, penambahan ekor pada tubuh Barong, perubahan desain mahkota dan pelindung. Namun, setelah melalui berbagai revisi dan menerima saran dari koordinator dan peserta magang lainnya, penulis berhasil meraih hasil yang sesuai dengan keinginan.

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



Gambar 3.2.3. Hasil akhir Model 3D tokoh Barong
(Dokumentasi Pribadi)

3. Pascaproduksi:

Setelah selesai membuat model dari tokoh Barong, Penulis masuk ke tahap *texturing*. Penulis melakukan proses *UV Unwrapping* terlebih dahulu untuk mempermudah proses *texturing*. Untuk melakukan proses *texturing*, penulis menggunakan *software* Substance Painter dan Adobe Photoshop. Setelah proses *modeling* dan *texturing* selesai, penulis mengunggah hasil model 3D tokoh Barong dalam format file *.ma* (Maya) ke Google Drive proyek kami, untuk selanjutnya memasuki proses *rigging*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA