

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang sedang dibuat oleh penulis berjudul *Project Darma*. *Project Darma* merupakan sebuah *video game* yang bergenre *action adventure*. *Game* ini tidak dapat dimainkan di *mobile phone* karena hasil akhir *game* ini merupakan *game* untuk *desktop*. Tema yang diangkat dalam *game Project Darma* ini adalah *mitological* dengan tambahan sedikit sejarah di dalam ceritanya. *Game Project Darma* ini merupakan *game 3D* sehingga dalam proses pembuatannya menggunakan *software 3D* dan juga *Unity* untuk *programming*.

Konsep Karya

Konsep penciptaan *Project Darma* ini adalah sebuah *video game* yang memiliki cerita mengenai seorang anak perempuan yang bernama Okky dan merupakan *mutant hunter*. Misi Okky yaitu untuk mencari petunjuk-petunjuk mengenai ayahnya yang hilang. Oleh karena itu, Okky harus mengelilingi dunianya (*game map*) dan melawan *mutant* atau monster agar mendapatkan petunjuk. *Setting* dari *game* ini dibuat seperti *landscape-landscape* di Indonesia dan bangunannya terinspirasi dari legenda Aji Saka dan arsitektur di Jawa. Tujuan dibuatnya *game* ini adalah untuk memperlihatkan bahwa *culture* di Indonesia itu sangat unik dan juga budaya Indonesia dapat diangkat melalui *game*, tidak hanya melalui cerita rakyat. Dari konsep bentuk, *video game* ini menggunakan *3D animation* dengan *visual 3D stylized*.

Tahapan Kerja

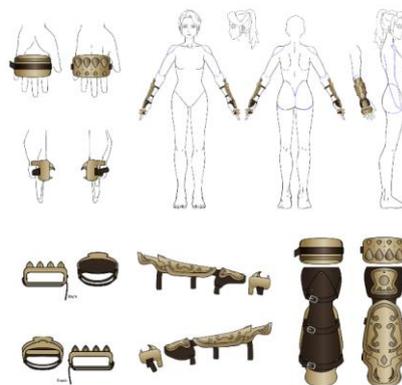
1. Pra produksi:
 - a. Ide atau gagasan
Ide mengenai *game Project Darma* ini muncul dari sebuah *game* lain karya Anoman Studio sendiri. Awalnya *game* tersebut ingin dibuat ulang sehingga menghasilkan *game Project Darma*. Namun setelah melakukan *brainstorming*, ada banyak perubahan yang harus dilakukan sehingga

Anoman Studio menyusun konsepnya kembali. Setelah selesai disusun, penulis diberikan penjelasan mengenai *game Project Darma* ini oleh seorang *Art Director*. Beliau menjelaskan konsepnya dan juga membagi tugas kepada *2D Artist* dan *3D Artist* (termasuk penulis).

b. Observasi

Pada tahap observasi, penulis mulai mencari referensi-referensi *gauntlet* dari Pinterest dan *Google Image*. Selain itu, penulis juga mencari *tutorial* untuk membuat *3D model gauntlet* di Youtube. Setelah mendapatkan referensi yang sesuai, penulis menyimpan beberapa gambar referensi tersebut dan menggunakannya untuk membuat *gauntlet* sebagai latihan (eksperimen). Dari beberapa referensi dan tutorial yang penulis dapatkan, penulis mengetahui bahwa *gauntlet* biasanya memiliki ukuran yang panjang hingga ke bagian siku tangan. Umumnya *gauntlet* juga menutupi seluruh permukaan telapak tangan, namun ada beberapa yang hanya menutupi hingga ruas-ruas jari. Selain itu, umumnya *gauntlet* juga memiliki pelindung yang keras seperti *armor* yang berfungsi untuk melindungi lengan bawah penggunanya.

Pada tahap observasi ini juga, tim *2D Artist* telah menyelesaikan *model sheet* untuk senjata yang akan penulis buat. Berikut adalah hasil *model sheet* yang telah dibuat dan akan ditugaskan kepada penulis untuk membuat versi 3D :



Gambar 3.1 *Model sheet* senjata

(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis lalu melakukan observasi pada *model sheet* yang telah diberikan. Karena penulis akan menggunakan teknik *box modeling*, maka hal pertama yang penulis pikirkan adalah urutan pembuatan *part* atau bagian dari senjata tersebut. Misalnya dari *armor* pelindung, kemudian *knuckle*, lalu pelindung lengan yang berada di bawah *armor*. Setelah itu, penulis juga membagi bagian mana yang harus dibuat di *Autodesk Maya* dan bagian mana yang harus dibuat di *ZBrush*. Beberapa bagian yang penulis akan buat di *ZBrush* adalah bagian-bagian yang perlu perhatian ekstra atau *detail*, seperti motif yang ada di *armor* dan *knuckle* senjata tersebut. Sisanya penulis berencana membuatnya di *Autodesk Maya*.

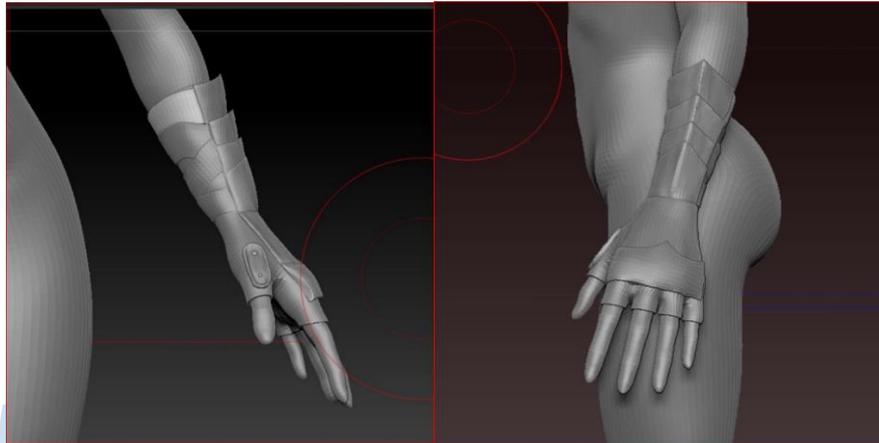
c. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Pada tahap eksperimen ini, penulis mulai membuat *gauntlet* berdasarkan referensi yang telah penulis dapatkan. Penulis membuat 3D *model* tersebut di *software ZBrush* seperti *tutorial* yang penulis tonton. Namun, penulis tidak mengikuti keseluruhan bentuk *gauntlet* dari referensi, melainkan penulis membuatnya sesuai dengan deskripsi yang telah diberitahukan oleh *Art Director*. Berikut adalah foto referensi dan juga hasil dari eksperimen penulis dalam pembuatan *gauntlet* (sebelum diberikan *model sheet* oleh 2D *Artist*).



Gambar 3.2 Referensi sarung tangan

(sumber: pinterest)



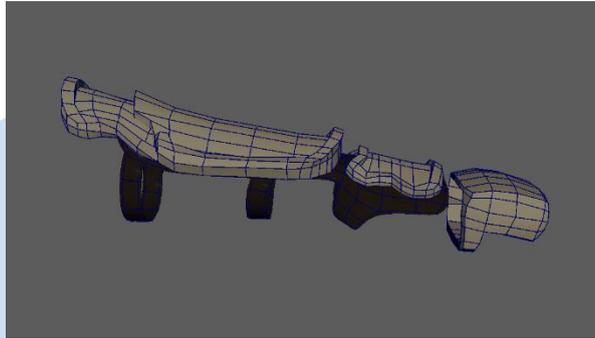
Gambar 3.3 Hasil tampak depan dan samping
(sumber: dokumentasi pribadi)

2. Produksi:

Pada saat proses pembuatan karya, penulis hanya ditugaskan untuk membuat *3D Model* sebuah senjata dari karakter utama *game Project Darma* ini. Senjatanya yaitu *gauntlet* dengan pelindung yang menutupi lengan bawah dan juga terdapat *knuckle* di punggung tangannya.

Penulis memulai untuk membuat *3D Model* tersebut di *software Autodesk Maya*. Awalnya penulis membuat *base* senjata tersebut dari sebuah kubus/*box* dan penulis juga menambahkan *loop edges* agar dapat dibentuk dan tidak terlalu kaku. Setelah selesai membentuk bentuk dasarnya, penulis mulai merapikan *vertex* dan membentuknya hingga sama seperti *model sheet* yang telah dibuat oleh tim *2D Artist*. Penulis juga menerima revisi beberapa kali dari *Art Director* mengenai bentuk dari *gauntlet* dan *knuckle* yang penulis buat. Mulai dari revisi ukuran keseluruhan senjata, ukuran beberapa *part* dari *gauntlet*, jumlah *poly*, dan kerapihan *edges loop*. Berikut adalah hasil dari percobaan awal penulis untuk membuat bentuk *simple* dari senjata Okky.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4 Pemodelan awal dari sebuah kubus
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah bentuk dasar dan *edges* senjata Okky telah rapih dan bagus, penulis memasukkan model karakter yang telah dibuat oleh rekan penulis untuk menyesuaikan ukurannya. Berikut adalah tampak senjata ketika digunakan oleh karakter Okky.



Gambar 3.5 Tampak senjata saat digunakan oleh karakter Okky
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam pembuatan model senjata ini, penulis menggunakan *quad* pada model. Menurut Winoto (2020), penggunaan *tris* diperbolehkan di dalam *game* karena hasil akhir model akan dimasukkan ke dalam Unity, dimana Unity akan membaca model melalui *tris* bukan *quad*. Meskipun demikian, perintah dari *art director* penulis sendiri mengatakan bahwa sebaiknya penulis menggunakan *quad* saja agar dalam proses *unwrapping* dan *texturing* nanti lebih mudah.

Untuk bagian *armor*, karena *armor* yang berada di lengan bawah memiliki motif, maka penulis melakukan proses *detailing* di *software ZBrush*. Penulis mengukir (*sculpt*) motif senjata tersebut dan membuatnya terlihat lebih kaku seperti *armor* pada umumnya.



Gambar 3.6 Motif pada pelindung tangan *gauntlet*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis juga melakukan beberapa kali revisi pada langkah ini karena motif yang penulis buat kurang kaku. Setelah selesai, penulis menggunakan fitur *ZRemesher* agar *poly* pada senjata tersebut berkurang menjadi lebih sedikit dan akan menghasilkan senjata yang *low poly*. Penulis juga tidak perlu melakukan *re-topo* karena *poly* yang dihasilkan setelah fitur *ZRemesher* tetap rapih. Untuk bagian *layer*, penulis harus menggabungkan *layer* yang memang tidak perlu dianimasikan. Misalnya *layer armor*, alas yang terbuat dari kulit, dan tali perekat. *Layer* tersebut disatukan namun terpisah dengan *layer knuckle* karena nantinya *knuckle* tersebut akan bergerak sesuai dengan gerakan telapak tangan.

3. Pascaproduksi:

Langkah selanjutnya setelah penulis membuat 3D *model* dari senjata Okky, aset tersebut akan dimasukkan ke dalam Unity untuk diuji apakah dapat terprogram atau tidak. Pada tahap pengujian aset tersebut, penulis tidak perlu memasukkan *texture* terlebih dahulu (*optional*). Jika seluruh aset dan animasi telah selesai, *game Project Darma* ini akan dipublikasikan ke *platform* Steam dan pemain harus membeli *game* ini untuk dapat memainkannya.