

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Judul karya penulis yang akan dijadikan topik skripsi adalah *Little Babies* episode “*Yum Yum Ice Cream*” atau “*Making Ice Cream with Nina and Nico*”. *Little Babies* merupakan salah satu serial animasi *nursery rhyme* yang merupakan bagian dari *kids youtube channel Little World* dimana sudah memulai debutnya pada tahun 2018. Tema yang diangkat dalam karya *Little Babies* adalah berfokus pada kesenangan yang menjadi pendekatan baru dan menyenangkan untuk hiburan anak-anak.



Gambar 3.1 *Little Babies – Little World*

(Sumber: <https://www.youtube.com/channel/UCFBO5h2l4Py0hXtSzETH7mw>, 2021)

Konsep Karya

Format konsep karya yang berjudul *Little Babies* berupa dalam bentuk film serial animasi anak-anak yang merupakan bagian dari *kids youtube channel* yang bernama *Little Worlds*. *Little Babies* merupakan lagu anak-anak atau *nursery rhyme* dengan memiliki tujuan untuk mendidik anak-anak dengan memperlihatkan serial animasi yang menggunakan 3D *stylized* animasi, beserta warna yang cerah dan menarik. Konsep tokoh yang digunakan dalam lagu *nursery rhyme* dan untuk proses perancangan kostum adalah kembar laki-laki dan perempuan yang berpakaian *casual* dan aksesoris yang menyimbolkan *ice cream man*.

Tokoh kembar perempuan dan laki-laki bernama nina dan nico dimana usia mereka berada di kategori usia bayi berdasarkan dari *supervisor* penulis. Kembar tersebut

yang memiliki sifat ceria dan beberapa fitur yang menonjol seperti mata yang besar, bentuk perut yang bulat, dan secara keseluruhan badan terlihat tembem.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Sebelum penulis mulai memasuki tahap proses pembuatan, penulis diminta oleh *supervisor* dan *production coordinator* untuk melakukan “*concall*” (*conference call*) atau *briefing* melalui *google meet*. Dalam *briefing* tersebut, *supervisor* dan *production coordinator* akan memperkenalkan episode terbaru serta menampilkan tabel atau *moodboard* berisi gambar referensi. Setelah diperkenalkan episode terbarunya yang berjudul “*Yum Yum Ice Cream*”, penulis dijelaskan model kostum atau pakaian dan aksesoris tokoh akan seperti apa, detail apa yang perlu dan tidak perlu dibikin, beserta catatan khusus dari klien.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis selama proses pengerjaan adalah file PDF berupa *moodboard*. *Moodboard* adalah file yang berisi gambar-gambar referensi beserta notes khusus yang telah ditentukan oleh klien. Selain itu, penulis juga diberikan *animatic storyboard* yang sudah dirancang oleh *storyboard artist* untuk ditonton sehingga penulis dapat memahami alur cerita untuk episode tersebut.



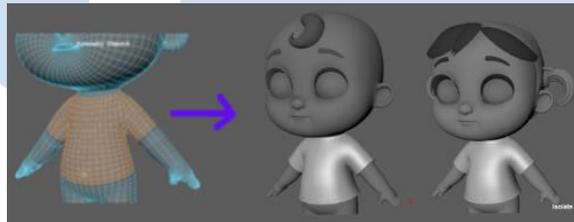
Gambar 3.2 *Moodboard* Kostum / Pakaian Tokoh
(Sumber: Dokumentasi Probadi, 2021)



Gambar 3.3 *Moodboard* Aksesoris Tokoh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

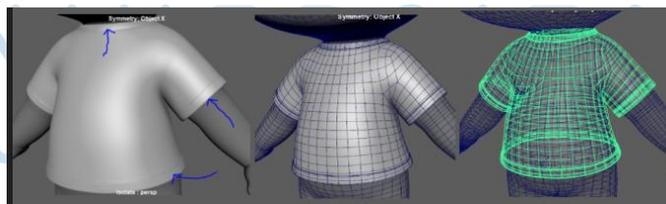
2. Produksi

Penulis diberikan task untuk membuat kostum dan aksesoris yang akan dikenakan kepada 2 tokoh. Sebelum penulis memulai merancang pakaian dan aksesoris, penulis akan melakukan impor 3D *modeling* tubuh si tokoh ke *viewport* di *Autodesk Maya 2018*. Untuk membuat bajunya, penulis menggunakan teknik *extrude face* dari tubuh tokoh sambil menyalakan *symmetry* objek X agar baju di bagian kanan dan kiri terlihat sama.



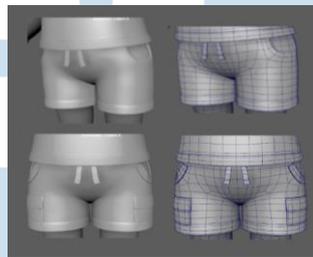
Gambar 3.4 Hasil *extrude* baju untuk Nico dan Nina
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu, penulis mulai menambah detail ke baju seperti ada ketebalan di bagian leher, lengan dan di bagian bawah baju. Kemudian penulis akan merapikan *edge flow* agar terlihat konsisten dan memastikan agar topologi (Thilakanathan, 2016) baju sama dengan topologi badan tokoh, hal ini akan mempermudah *rigger* dalam proses *rigging*. Baju tokoh 1 dan tokoh 2 memiliki model yang sama sehingga penulis bisa menggunakan kembali.



Gambar 3.5 Detail dan Topologi Baju
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

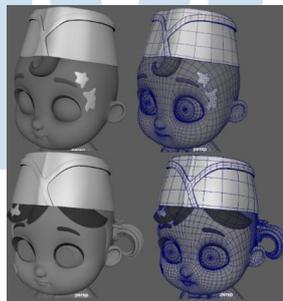
Untuk celananya, penulis menggunakan kembali *modeling* celana dari episode sebelumnya yang memiliki model yang mirip dengan referensi. Namun penulis juga tetap melakukan modifikasi yaitu membuat celananya terlihat longgar beserta menambah aksesoris seperti tali celana dan kantong dengan dibuatnya *polygon primitive* (Beane, 2012) yaitu kubus. Begitu juga dengan sepatu karena tidak ada referensi khusus, maka penulis menggunakan kembali dari episode sebelumnya dan perlu di *re-texture*.



Gambar 3.6 Celana Nico (Atas) dan Nina (Bawah)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Aksesoris yang dikenakan oleh tokoh adalah topi *ice cream hat man* dan pita merah. Proses pembuatan topi, penulis menggunakan silinder karena observasi dari bentuk dasarnya topi di *reference* diatas. Penulis memodifikasi silinder tersebut sehingga sesuai dengan referensi serta menyesuaikan ukuran dengan kepala dan rambut tokoh. Terakhir penulis membuat detail topi dengan teknik *extrude* karena berdasarkan catatan khusus dari klien dimintanya terlihat tebal.

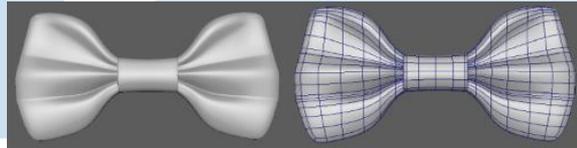


Gambar 3.7 Topi Ice Cream Man Nico (Atas) dan Nina (Bawah)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Proses pembuatan aksesoris kedua yaitu pita merah yang akan dikenakan di bagian dada si tokoh, penulis menggunakan kubus dan memodifikannya.

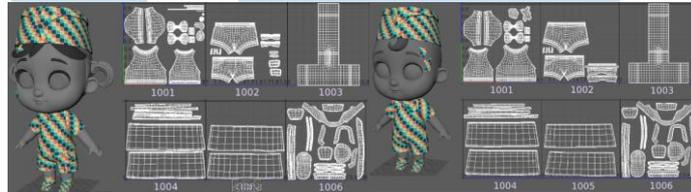
Penulis juga menggunakan *digital sculpting* (Vaughan dalam Anselmus Aris Budi Prasetyanto, 2014) untuk membuat detail pita seperti garis-garis, kemudian plane tersebut di extrude agar terlihat tebal. Untuk membuat bagian tengah pita, penulis menggunakan silinder dan menyesuaikan bentuknya berdasarkan referensi.



Gambar 3.8 Aksesoris Pita

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah proses modeling, penulis lanjut ke proses unwrapping. Untuk unwrappingnya, kostum dan aksesoris terdiri dari mesh yang terpisah. Penulis mengatur UV dalam beberapa UDIM agar dapat menggunakan file *texture* yang berbeda hanya *assign* satu *material shader*.



Gambar 3.9 Hasil *Unwrapping* Kostum dan Aksesoris Tokoh

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Selanjutnya, penulis memulai proses *texturing* untuk baju, celana, sepatu, aksesoris tokoh melalui perangkat lunak *Substance Painter*. Untuk mempercepat proses *texturing*, penulis mengaplikasikan *smart material fabric* yang sudah dibuat ke setiap bagian dan memberikan warna dasar mengikuti referensinya. Setelah itu, penulis menggambaran ilustrasi atau *detail* mengikuti konsep yang disediakan.



Gambar 3.10 Hasil *Texturing* Nico dan Nina

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Untuk pemilihan warna kostum dan pakaian, berdasarkan dari catatan klien meminta warna baju nina menjadi merah muda daripada putih. Untuk baju nico, klien minta ganti warna menjadi biru karena jika kuning maka akan *overtone* dengan warna pisang karena ada *shot* dimana nico memegangnya. Untuk sepatu nina nico, warna putih juga merupakan permintaan dari klien. Warna kaos kaki, penulis diminta oleh *supervisor* menggunakan warna merah dan pink namun dibikin lebih kontras. Topi dan pita warnanya mengikuti berdasarkan dari *moodboard*.



Gambar 3.11 Palet Warna Kostum Nico dan Nina
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

3. Pascaproduksi

Sesudah melewati tahap *modeling*, *unwrapping*, dan *texturing*, penulis akan membuat *preview template* yang telah disediakan melalui aplikasi *Adobe Photoshop*. Di dalam *preview template*, penulis akan menampilkan beberapa *screenshot* hasil *texturing* kostum tokoh. *Screenshot* tersebut berupa *screenshot* *Iray render* di *substance painter*, *base color preview*, *roughness preview*, beserta referensi dari klien. Setelah itu, penulis akan mengupload file *jpeg preview* dalam *production tracking* dan mengubah status menjadi “*To Review*” agar hasilnya bisa diperiksa oleh *supervisor*. Jika sudah diapprove oleh *supervisor* maka *preview* akan ditunjukkan ke klien untuk mendapat *feedback* atau *approval*.

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