

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang dihasilkan oleh penulis merupakan sebuah *background painting* untuk sebuah animasi Jepang berjudul “RPG *Fudousan*” yang diproduksi oleh DogaKobo.inc. Karya berbentuk digital dan akan ditayangkan sebagai serial animasi pada *platform streaming* seperti televisi dan *YouTube*.

Background yang dihasilkan akan di-*export* dengan tipe file *Photoshop* yang memiliki resolusi 300 dpi, RGB 16bit berukuran 1920x1080px. Hal ini dilakukan karena file *Photoshop* menjaga data *layer* dari *background* saat menuju tahap animating, menggunakan file *type Photoshop* memudahkan animator untuk nantinya memisahkan *background* saat melakukan proses animasi.

Konsep Karya

Karya yang dihasilkan oleh penulis mengambil konsep bangunan era pertengahan Eropa dengan *style* semi realistis, namun penulis menggunakan warna cerah agar dapat menyatu dengan desain karakter dari animasi “RPG *Fudousan*” yang menggunakan *style* kartun khas Jepang.



N U S A N T A R A
Gambar 3.1. Sketsa Bersih dan Referensi Konsep Karya
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Konsep Penyajian

Karya *background painting* yang dihasilkan oleh penulis akan digunakan sebagai *background* serial animasi “RPG *Fudousan*” pada *platform streaming* seperti televisi dan *YouTube*. Karya akan ditampilkan pada animasi berukuran 1920x1080px dan memiliki 24fps.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Sebagai proses gagasan ide penulis menganalisa sketsa yang diberikan oleh DogaKobo.inc serta referensi dengan tema era pertengahan Eropa melalui internet dan mengambil referensi *style* dari karya-karya DogaKobo.inc

b. Melakukan observasi

Dalam melakukan tahap observasi, penulis mengambil foto bangunan dan furnitur pada era pertengahan Eropa melalui internet.

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan konsep warna *color harmony* dalam buku Adams (2008), Holtzschue (2017), Yot (2020), dan StudioBinder (2016).

Penulis juga menggunakan teori cahaya *lighting* dan *rendering* 3D oleh Brooker (2008) yang dapat diaplikasikan untuk menghasilkan kesan yang diinginkan dalam perancangan cahaya pada *background*.

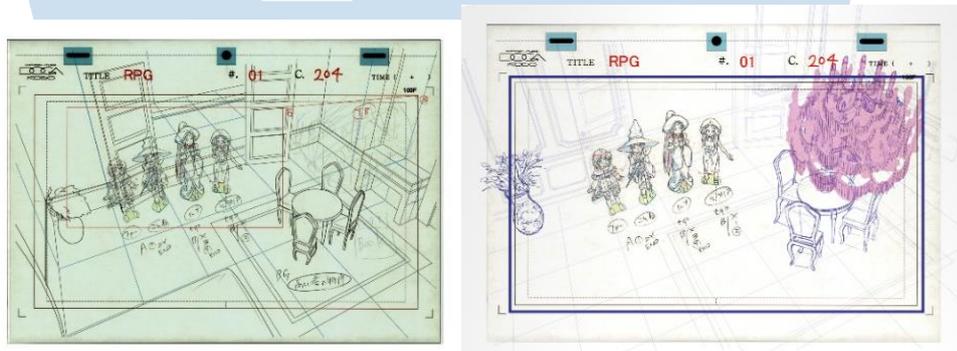
d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Sebelum penulis melakukan tahap produksi, penulis melakukan pemilihan warna dengan saturasi rendah dan menggunakan pencahayaan *spotlight* untuk menampilkan kesan semi realistis era pertengahan Eropa, namun warna yang dihasilkan tidak dapat menunjang desain karakter yang cenderung menggunakan *flat color* dan membuat karakter tidak menyatu dengan *background*. Maka dari itu penulis memutuskan untuk menaikkan saturasi dan mengubah teknik pencahayaan menjadi *directional light* dengan bayangan yang dimanipulasi sehingga menampilkan kesan ceria dan sedikit datar agar dapat menyatu dengan desain karakter.

Penulis juga melakukan percobaan dengan teknik *layering* untuk *lineart* dan juga pewarnaan yang dapat mempermudah proses produksi, namun penulis memutuskan untuk menggunakan teknik *painting* saat melakukan pewarnaan dikarenakan efisiensi dan teknik *painting* dapat menambah kesan organik saat menggunakan *style* semi realistis.

2. Produksi:

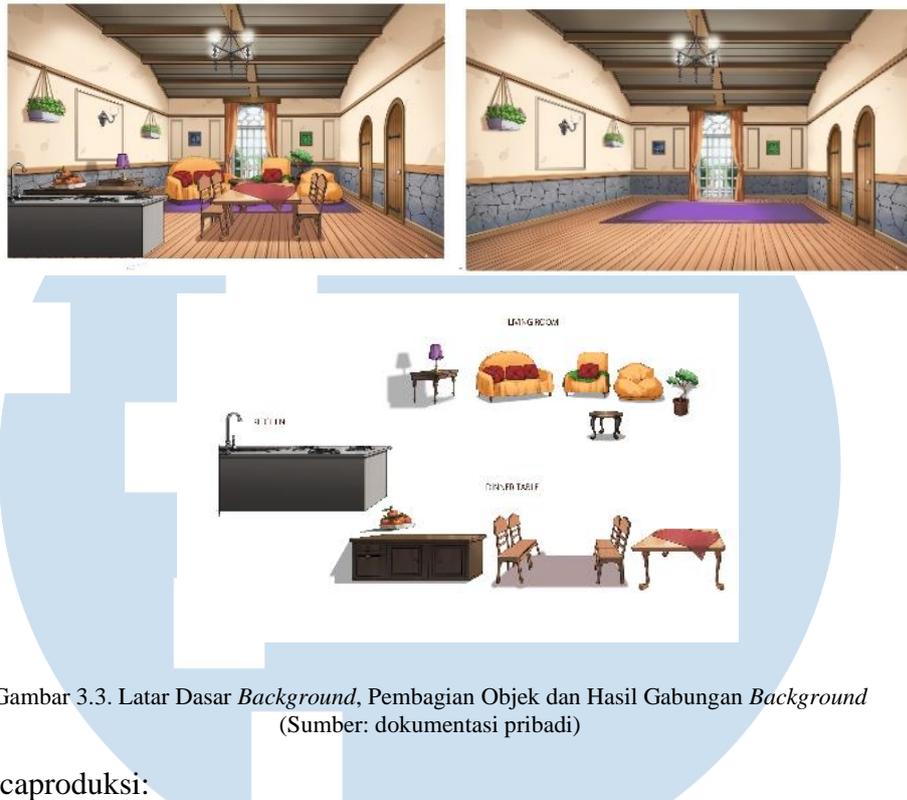
Dalam proses produksi penulis akan membersihkan, menata ulang dan menambahkan objek sesuai dengan kegunaan *background* melanjutkan dengan menggambar *lineart* bersih yang akan memudahkan penulis dalam pengokohan bentuk dan pewarnaan karya.



Gambar 3.2. Sketsa Kasar dan Perbaikan Sketsa
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam tahap pewarnaan penulis akan memisahkan *layer* objek untuk memudahkan proses produksi dan pemisahan saat pascaproduksi. Warna yang digunakan adalah warna yang sudah direncanakan pada tahap pra produksi dengan warna inti yang telah ditetapkan oleh DogaKobo.inc.

Pemisahan *layer* dilakukan untuk memudahkan penulis mewarnai objek dengan bersih dan rapih. Pewarnaan objek dan *background* dilakukan dengan teknik *painting* dalam satu *layer* untuk mencapai *style semirealistic* yang diinginkan namun memisahkan setiap elemen seperti tembok, batu, dan kayu untuk mempermudah proses *editing* dan proses koreksi.



Gambar 3.3. Latar Dasar *Background*, Pembagian Objek dan Hasil Gabungan *Background*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3. Pascaproduksi:

Background yang telah diwarnai dan terpisah sesuai objek akan diberikan *color correction* seperti menambahkan *contras* dan *glow light* untuk menambahkan efek cahaya seperti pada jendela dan api lilin atau lampu.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA