

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1 Deskripsi Karya

“Re-Venge” merupakan film animasi *hybrid* pendek ber-*genre action* dengan inspirasi cerita yang bersumber dari pengalaman pribadi disertai dengan *exaggeration* agar terlihat lebih dramatis. Film ini bertemakan “balas dendam”, menceritakan seorang pria muda bernama Wira yang hendak pulang ke rumahnya di Madiun Jawa Timur usai melakukan dinas luar di Jombang Jawa Timur. Wira hendak pulang melalui jalur jalan tol Jombang – Nganjuk. Namun ditengah perjalanan, Wira hampir dicelakakan oleh pengendara lain bernama Michael yang memotong jalur mobil Wira. Sebagai akibatnya, mobil Wira menyerempet pagar gerbang tol. Wira hendak meminta pertanggung jawaban dari Michael, namun Michael justru kabur.

Film ini dibuat secara kelompok, dengan anggota berjumlah dua orang. Secara umum, pembagian tugas terbagi atas pembuatan tokoh dalam dua dimensi yang dilakukan oleh anggota lain bernama, dan *environment* dalam tiga dimensi yang dibuat oleh penulis.

#### 3.2 Konsep Karya

Konsep penciptaan film ini berasal dari pengalaman pribadi penulis dan anggota kelompok lain yang pernah mengalami hal serupa, yakni terlibat dalam perkelahian dengan pengendara lain di jalan.



Gambar 3.1 Potongan Film Initial D

Sumber : Initial D



Gambar 3.2 Potongan Film Wangan Midnight

Sumber : Wangan Midnight

Konsep bentuk dari film ini diadaptasi dari dua film *anime*, yakni Wangan Midnight sebagai referensi utama dan Initial D sebagai referensi tambahan. Secara bentuk, kedua film *anime* ini juga menggunakan konsep bentuk dimana tokohnya digambar dalam bentuk dua dimensi, sementara *environment* beserta *set* dan propertinya dibuat dalam tiga dimensi. Selain itu, pada film Wangan Midnight, sebagian besar *environment*-nya berada di jalan tol, sehingga dianggap sangat sesuai dengan ide cerita film “Re-Venge”.

Konsep penyajian visual karya dari film “Re-Venge” mengadopsi *artstyle* serupa dengan film *anime* Wangan Midnight dan Initial D. *Environment* dalam film ini di-*render* menggunakan bantuan *render engine* Arnold Renderer, menggunakan material preset AIToon agar hasil *render* dapat menyerupai gambar dua dimensi.

### 3.3 Tahapan Kerja

#### 3.3.1 Pra produksi:

##### a. Ide atau gagasan

Ide awal penciptaan film “Re-Venge” berasal dari keinginan penulis dan anggota kelompok lain untuk menceritakan pengalaman pribadi dalam berkendara di jalan. Penulis dan anggota kelompok lain pernah terlibat dalam perkelahian dengan pengendara lain di jalan yang diakibatkan oleh beberapa hal, seperti bersenggolan antar kendaraan dan berebut lajur.

Dari segi *environment*, berdasarkan konsep dan referensi film yang dipilih oleh penulis, bentuk jalan tol dipilih menjadi *environment* karena secara

karakteristik dianggap paling sesuai dengan konsep cerita yang membutuhkan sebuah tempat yang memadai untuk aksi kebut-kebutan.

Selain itu, penulis juga memerlukan *environment* jalanan yang didominasi dengan trek lurus. Sebagian besar ruas jalan tol umumnya didominasi dengan trek lurus, jikalau ditemui tikungan, tikungan tersebut dapat dipastikan tidak terlalu tajam.

#### b. Observasi

Jalan tol yang akan diadaptasi dalam film ini harus memenuhi kriteria yakni memiliki banyak trek lurus dan sedikit tikungan, elevasi jalan rata, tekstur aspal dan beton yang halus, volume kendaraan rendah, dan desain gerbang tol ikonik, sesuai dengan konsep dan referensi film utama yang dipilih oleh penulis, yakni *Wangan Midnight*. Berdasarkan kriteria tersebut, penulis mengumpulkan beberapa jalan tol yang diperkirakan dapat memenuhi kriteria tersebut, yakni jalan tol Pasuruan–Malang, Surabaya–Mojokerto, dan Jombang–Nganjuk.

Jalan tol Pasuruan–Malang memenuhi kriteria volume kendaraan rendah, namun jalan tol ini memiliki trek dengan banyak tikungan serta elevasi jalan yang tidak rata, sehingga kurang cocok untuk aksi balap dengan kecepatan tinggi. Sementara jalan tol Surabaya–Mojokerto hampir memenuhi semua kriteria penulis, namun volume kendaraan pada jalan tol ini terbilang tinggi, aksi balap dengan kecepatan tinggi hampir tidak mungkin dilakukan pada jalanan dengan volume kendaraan tinggi. Kedua jalan tol tersebut diatas juga tidak memiliki desain gerbang tol yang ikonik, sehingga kurang dapat memberikan kesan untuk penonton.

Oleh karena itu, dipilihlah jalan tol Jombang – Nganjuk sebagai *environment* karena jalan tol ini memenuhi semua kriteria yang sudah disiapkan oleh penulis.



### Gambar 3.3 Gambar Kondisi Jalan Tol Jombang - Nganjuk

Sumber : Google Maps

Sebagian besar ruas jalan tol Jombang – Nganjuk memiliki pola jalur yang didominasi dengan trek lurus dan minim tikungan. Jalan tol pada film *Wangan Midnight* juga memiliki karakteristik serupa, dimana sebagian besar ruanya didominasi oleh trek lurus.

Sebagian besar jalur pada jalan tol ini dibuat menggunakan beton. Berdasarkan informasi yang penulis dapatkan dari foto serta berdasarkan pengalaman pribadi, tekstur beton yang dimiliki oleh jalur tol Jombang – Nganjuk terbilang cukup halus, serta memiliki elevasi tanah yang rata. Menurut Alexander (2017), jalur tol Jombang didominasi dengan tekstur jalan yang halus, nyaris tidak ditemukan bagian jalan yang bergelombang.

Namun poin negatif dari jalan beton yakni menyebabkan daya cengkeram ban menjadi berkurang, terlebih dalam kecepatan tinggi. Ihsan (2021) menjelaskan bahwa daya cengkeram ban ketika melintas di jalanan beton tidak sebaik ketika melintas di jalan aspal.

Menurut informasi yang didapat melalui foto dari Google Maps yang diperbarui pada bulan Desember tahun 2021, pada hari biasa diluar hari besar, volume kendaraan pada jalan tol Jombang – Nganjuk cukup rendah. Pada film *Wangan Midnight*, volume kendaraan yang melintas di jalan tol juga tampak rendah. Hal ini memungkinkan tokoh untuk melakukan manuver dengan kecepatan tinggi.



Gambar 3.4 Gerbang Tol Jombang

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis

Kriteria selanjutnya yang dipenuhi oleh jalan tol Jombang – Nganjuk adalah desain gerbang tol yang unik dan berbeda dibanding gerbang tol lain di wilayah sekitarnya. Secara teknis, gerbang tol Jombang terdiri atas dua pintu untuk masing-masing arah. Pintu pada lajur 1 diutamakan untuk kendaraan besar seperti truk dan bus, sementara pintu pada lajur dua diutamakan untuk kendaraan kecil seperti mobil penumpang dan mobil bak terbuka.

c. Studi Pustaka

Berdasarkan batasan masalah yang sudah ditetapkan oleh penulis, pada skripsi ini penulis akan menggunakan teori utama berupa teori gerbang tol, dengan teori pendukung berupa teori marka jalan dan teori jalur dan lajur.

Teori gerbang tol dipilih menjadi teori utama karena teori ini mengandung informasi-informasi teknis dari gerbang tol secara mendetail. Penulis ingin melakukan pembahasan terkait hal-hal teknis dari gerbang tol, sehingga penciptaan *environment* menjadi lebih akurat.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

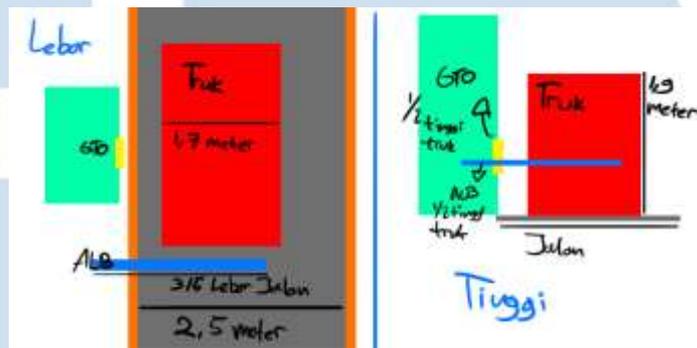


Gambar 3.5 Perkiraan Ukuran Gerbang Tol Jombang

Sumber : Google Maps

Proses eksperimen bentuk dan teknis dari *environment* film ini dimulai dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan ukuran, seperti lebar jalan, panjang dan tinggi ALB (*Automatic Lane Barrier*), tinggi GTO (*Gardu Tol*

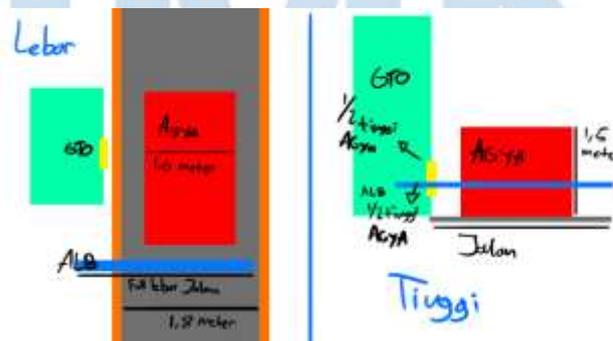
Otomatis), dan lain-lain. Pada tahap ini, penulis tidak mendapatkan data akurat terkait dengan ukuran gerbang tol Jombang, sehingga penulis menggunakan referensi dari dimensi bodi truk Isuzu Traga dengan dimensi panjang 4250 mm x lebar 1705 mm x tinggi 1985 mm yang terdapat pada foto untuk melakukan perkiraan ukuran.



Gambar 3.6 *Floorplan* Sementara Gerbang Tol Jombang  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis

Setelah semua ukuran didapatkan, penulis mulai membuat sketsa *floorplan* sementara untuk mendapatkan gambaran kasar mengenai ukuran dan posisi aset-aset utama pada gerbang tol Jombang.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis



Gambar 3.7 *Floorplan* Final Gerbang Tol Jombang  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis

Penulis melakukan penyesuaian terhadap *floorplan* sementara yang telah dibuat. Eksplorasi yang dilakukan oleh penulis yakni mengatur ulang ukuran dan posisi aset-aset utama pada *environment* sehingga terlihat harmonis dengan gambar tokoh dan properti, juga demi membantu posisi kamera agar mampu menghasilkan angle yang dramatis.



Gambar 3.8 Potongan Film Wangan Midnight  
Sumber : YouTube Channel Falbere!

Eksplorasi ukuran dan posisi yang dilakukan oleh penulis didasarkan pada dimensi garis besar dari mobil Toyota Agya dengan ukuran panjang 3.660 mm x lebar 1.600 mm x tinggi 1.520 mm sebagai kendaraan tokoh Wira. Selain itu juga mengacu pada referensi film Wangan Midnight untuk menentukan ukuran jalan beserta unsur pendukung lainnya.

### 3.3.2 Produksi:

Proses produksi diawali dengan *modeling* tiga dimensi. Proses *modeling* tiga dimensi dilakukan secara *freehand* dengan patokan ukuran sesuai *floorplan* yang sudah dibuat, juga dengan bantuan referensi foto.

Proses *modeling environment* dibagi menjadi dua bagian. Bagian utama yang terdiri atas jalan, gerbang tol, dan pagar pembatas jalan. Kemudian bagian pendukung terdiri atas aset-aset yang sifatnya detail, ALB (*Automatic Lane Barrier*) atau palang pintu tol, papan GTO, dan marka jalan. Kemudian aset-aset tersebut disatukan menjadi sebuah kesatuan *environment*. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar proses *modeling* menjadi lebih efektif.

Proses berikutnya setelah keempat bagian model jalan selesai disusun adalah *texturing*. Dalam proses ini, penulis memanfaatkan *preset* AIToon yang disediakan oleh *render engine* Arnold Renderer. *Preset* ini dipilih karena ia dapat menciptakan efek visual dua dimensi yang baik. Sebagian besar *texture*-nya dipilih menggunakan *basic color* yang disediakan oleh Arnold Renderer agar nantinya proses *render* menjadi lebih ringan dan mempersingkat waktu.

Selanjutnya setelah semua tekstur selesai dipasang, proses dilanjutkan pada pembuatan *lighting*. *Lighting* pada *environment* ini sengaja dibuat sederhana untuk memperkuat kesan *stylized* dua dimensinya.

Setelah semua model tiga dimensi selesai dibuat dan diberi tekstur serta *lighting*, proses pun dilanjutkan pada penentuan posisi dan pergerakan kamera beserta penentuan durasi *render* berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat. Dilanjutkan dengan proses *render* menggunakan Arnold Renderer.

### 3.3.3 Pascaproduksi:

Semua gambar hasil *render environment* dan gambar tokoh di-*compose* menjadi video menggunakan aplikasi Adobe After Effect CC. Setelah itu, file yang sudah tersusun diexport dalam bentuk MP4. Terakhir untuk proses *finishing*, file MP4 di-*import* kedalam aplikasi Adobe Premiere Pro CC untuk ditambahkan musik dengan nuansa tegang, efek suara, *dubbing*, *subtitle*, *color grading* dengan nuansa biru untuk menciptakan kesan dingin pada malam hari, dan atribut-atribut lain yang diperlukan. Proses diakhiri dengan meng-*export* file dalam bentuk MP4.