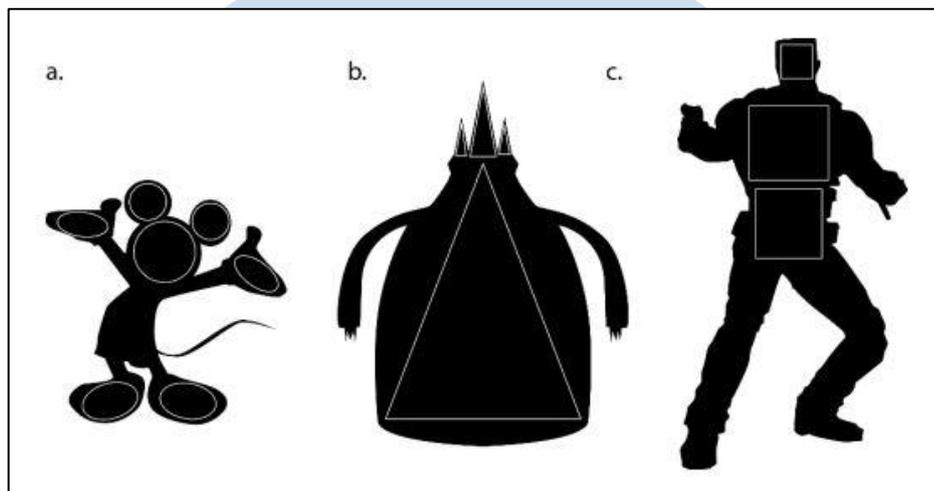


antagonis berikut dengan kepribadian yang mengikutinya dari kata-kata sifat yang terasosiasi ke tiap bentuk dasar.



Gambar 1. Contoh siluet tokoh dengan bentuk dasar yang berbeda

(Nieminen, 2017)

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Projection Mapping Fine Dining merupakan proyek penelitian untuk membuat pengalaman *fine dining* yang lebih menarik, yaitu dengan memasukkan unsur teka-teki bernarasi yang divisualisasikan dengan animasi 3D. *Output* karya yang dibuat untuk penulisan skripsi ini adalah *artbook* yang berisikan *concept art* tokoh yang akan digunakan sebagai acuan pengerjaan proses tahapan di *pipeline* yang selanjutnya, yaitu *production* dan *pre-production*. Hal ini menjadi penting karena pada *output* akhir proyek, tokoh akan menjadi objek visual utama yang ditampilkan di atas meja makan.

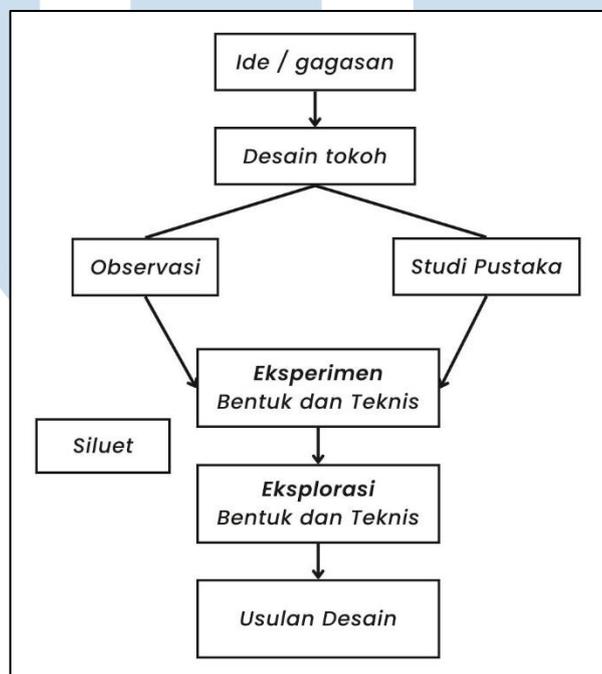
Konsep Karya

Projection Mapping Fine Dining yang akan dikemas dalam sebuah *artbook* sebagai dokumen *pre-production* dari cerita dengan latar waktu & tempat di tahun 1912 pada Kapal Titanic. Karya yang dibuat menampilkan detail dari rancangan visual *character sheet*, *pose sheet*, dan detail properti tokoh yang juga disertai dengan

deskripsi atau penjelasan singkat dari tiap elemen. *Artbook* dibuat dalam format ukuran A4 *landscape*. Konten dari *artbook* dibuat secara digital menggunakan *software* Krita.

Tahapan Kerja

Dalam rangkaian pengerjaan proyek, penulis berupaya merealisasikan rancangan konsep untuk keperluan visualisasi tokoh. Berikut adalah bagan dari skema proses penciptaan yang dilakukan.



Gambar 2. Bagan proses pengerjaan
(Dokumentasi pribadi)

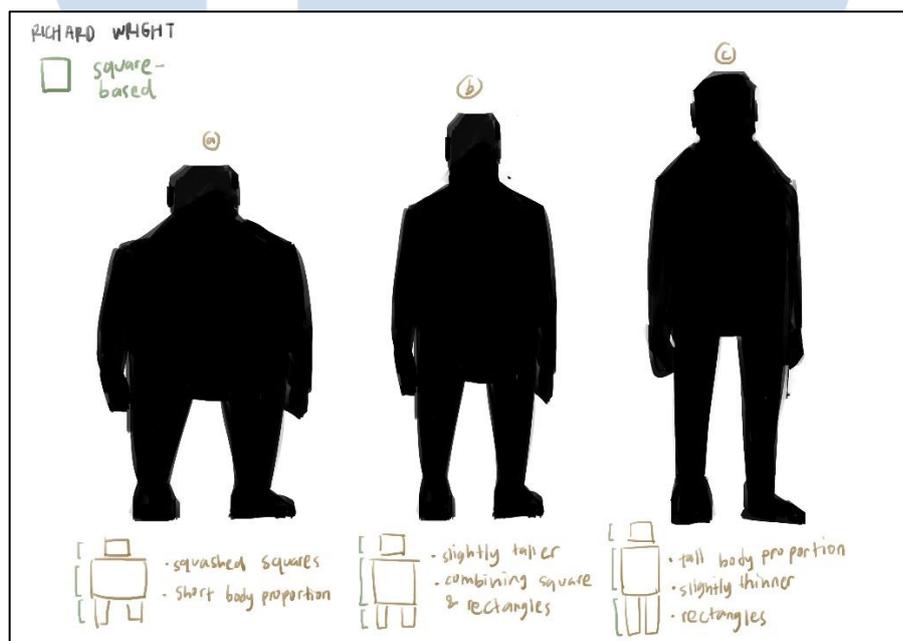
a. Ide atau gagasan

Proses dimulai dengan tahapan *brainstorming* dari garis besar gagasan mengenai detail tokoh yang diberikan oleh *supervisor*. Dalam sebuah *sheet* PDF, diberikan poin-poin terkait dengan aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis sebagai konsep singkat pengenalan tokoh. Elemen ini akan digunakan sebagai acuan untuk membangun visual tokoh nantinya.

desain tokoh dengan 3 bentuk dasar utama yang masing-masing cirinya memiliki kaitan makna dengan kepribadian tokoh. Penulis juga menggunakan konsep penggunaan siluet dalam teori desain tokoh sebagai salah satu proses untuk menghasilkan desain yang menarik, unik, juga dapat menyampaikan kesan dan kepribadian tokoh dengan baik.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Setelah melakukan tahapan-tahapan awal, penulis memulai proses desain tokoh dengan menggambar sketsa-sketsa kasar. Memulai dari bentuk siluet kasar, penulis membuat beberapa opsi dengan variasi kombinasi ukuran bentuk kotak untuk membuat siluet yang berbeda.



Gambar 4. Sketsa siluet tokoh

(Dokumentasi pribadi)

Dari sketsa siluet yang telah dibuat, penulis mengembangkan salah satunya untuk dilanjut ke pembuatan sketsa yang lebih jelas dari bentuk wajah dan badannya. Setelahnya, dengan melakukan riset, penulis membuat beberapa opsi sketsa untuk rambut dan pakaian tokoh dengan model yang berbeda-beda. Bentuk desain rambut dan juga pakaian disesuaikan dengan tokoh untuk

menentukan pilihan yang paling cocok. Penulis juga bereksperimen dengan *art style* desain tokoh dengan menggabungkan berbagai karakteristik *art style*, seperti *western* atau *anime*.



Gambar 5. Sketsa awal tokoh

(Dokumentasi pribadi)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Sketsa-sketsa awal yang sudah dikerjakan diserahkan kepada *supervisor* untuk diberikan *feedback* mayor mengenai keseluruhan bentuk desain tokoh, salah satunya mencakup kesesuaian dengan deskripsi tokoh. Setelah diberikan masukan dan arahan yang lebih detail, penulis melakukan revisi dan eksplorasi lebih lanjut agar desain tokoh lebih sesuai dengan target visual yang diinginkan untuk proyek *Projection Mapping Fine Dining*.

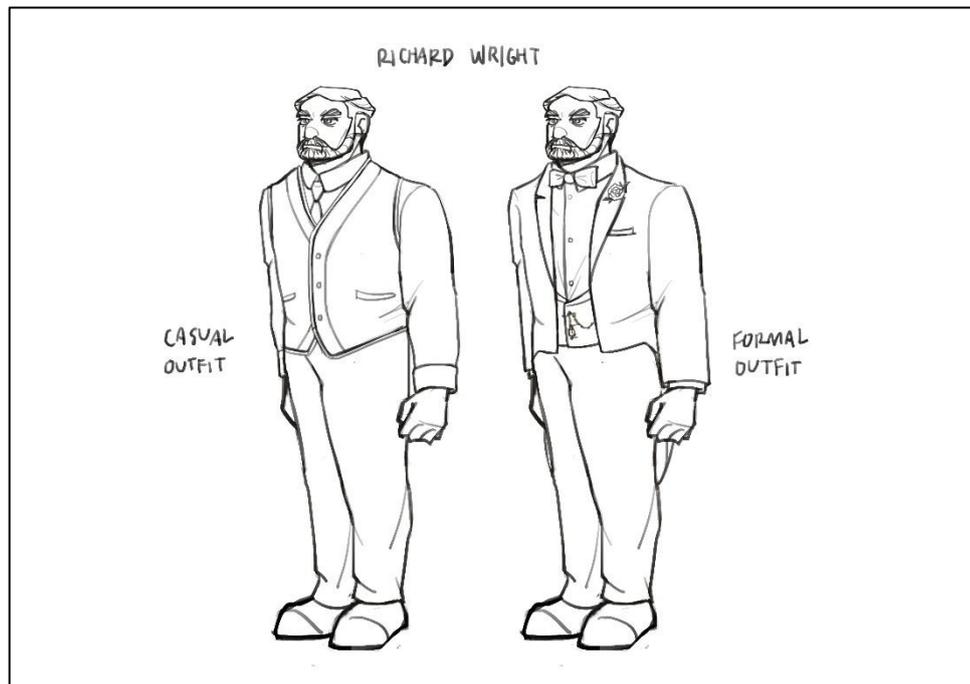


Gambar 6. Desain pre-final tokoh

(Dokumentasi pribadi)

Proses ini dilakukan secara berkala sampai pilihan ditentukan oleh *supervisor* sebagai visualisasi final dari desain tokoh. Hal tersebut termasuk pilihan akhir untuk model rambut, yaitu model belah pinggir yang disisir rapi dengan kumis dan jenggot tebal. Ada pula pilihan untuk model pakaian yang dibagi menjadi 2, yaitu pakaian kasual dan formal untuk opsi acara yang berbeda. Pakaian disesuaikan dengan *personality* dan juga latar belakang tokoh yang diberikan detailnya oleh *supervisor* saat tahapan pertama, yakni pengolahan ide/gagasan.

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 7. Desain final tokoh

(Dokumentasi pribadi)

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Dalam *universe* cerita *Projection Mapping Fine Dining*, Richard Wright adalah seorang pria yang merupakan kapten kapal merangkap CEO dari perusahaan Richard Martine & Shipment. Ia digambarkan sebagai pribadi yang keras, kasar, ketat terhadap peraturan, dan penuh ambisi terutama dalam pekerjaannya. Kepribadian yang ia miliki ini nantinya akan menjadikannya sebagai korban pembunuhan. Secara fisik, ia digambarkan memiliki postur tubuh yang tegap, tinggi, dan bugar, mengesampingkan umurnya yang sudah 60 tahun.

Desain tokoh Richard Wright mencakup beberapa halaman sebagai upaya visualisasi dari rancangan yang telah disusun dalam teks. Penulis melakukan pembagian halaman dengan kontennya masing-masing agar informasi tokoh dapat dipahami secara komprehensif. Tabel 1 menunjukkan *pose sheet*, *outfit sheet*, dan