

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### DESKRIPSI KARYA

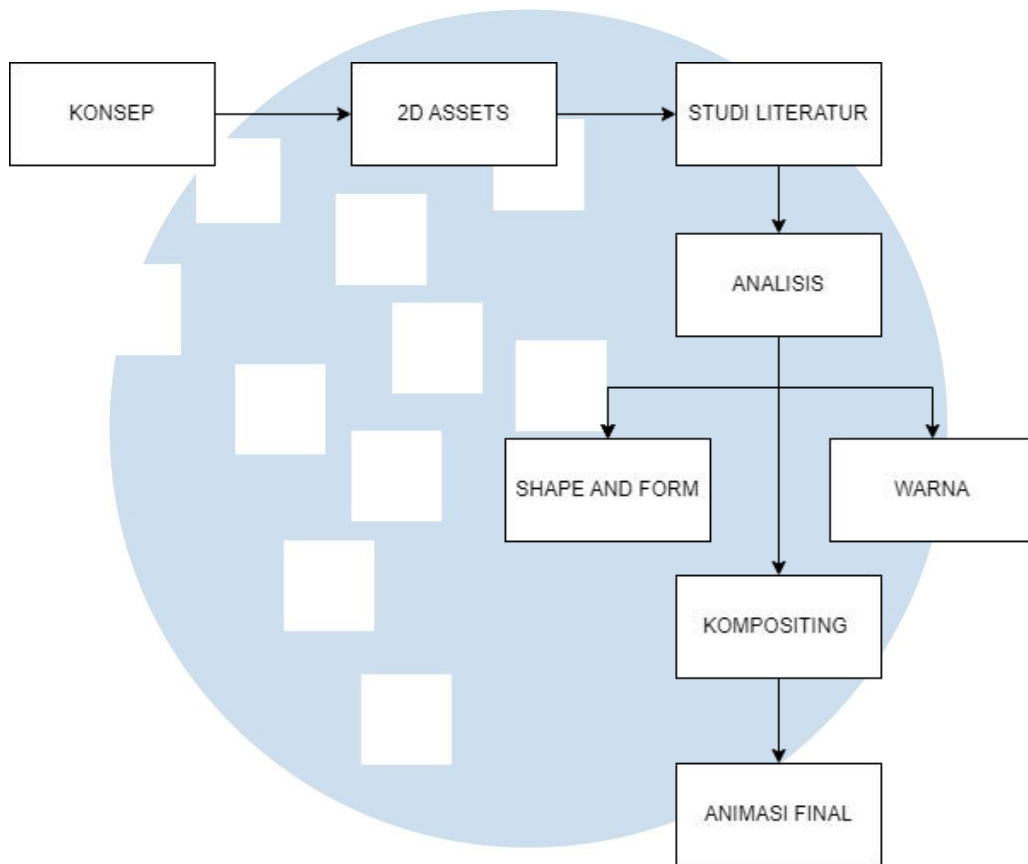
Film pendek *motion graphic* yang berjudul “*Tugu Kujang*” menceritakan tentang bagaimana pada masa kerajaan Panjalu Ciamis yang berposisi di kaki Gunung Sawal Jawa Barat, dikisahkan bagaimana Prabu Kudo Lalean yang merupakan raja dari kerajaan Panjalu Ciamis yang memiliki kujang sebagai lambang keagungan dan perlindungan. Kujang biasanya digunakan oleh para pendekar yang sakri mandaraguna, patih dan juga para raja. Pada masa kemasa kujang menjadi sebuah benda pusaka bermula dari keinginan sang Prabu untuk dapat membuat pusaka yang dapat menjadikan kujang sebagai ciri khas kerajaan dan bangsanya. Maka dari itu sang Prabu melakukan sebuah meditasi di kaki Gunung Ciremai tepatnya di Curug Sawyer di wilayah Majalengka sekarang, dan akhirnya setelah Prabu melakukan meditasi ia mendapatkan ilham untuk dapat membuat kujang yang Prabu inginkan. Setelah itu Prabu Kudo Lalean menugaskan salah satu empu pandai besi dari keluarga kerajaan untuk dapat membuat bentuk kujang yang seperti ilham yang didapatkan oleh sang Prabu Kudo Lalean. Namun sang Empu masih belum terlalu paham dengan bentuk kujang yang diinginkan oleh sang Prabu. Maka dari itu Empu Windu Sarpo melakukan meditasi untuk dapat mendapatkan bayangan tentang purwarupa atau bentuk senjata kujang yang diinginkan oleh sang Prabu. Setelah didupkannya bayangan tentang bentuk kujang, sang Empu memulai untuk memulai pekerjaannya untuk dapat membuat kujang dengan diperkaya nilai-nilai filosofi spiritual yang memiliki kekuatan tinggi. Dan sampai akhirnya kujang tersebut telah dibuat oleh Empu Windu Sarpo dan alat kujang ini juga mulai berubah menjadi senjata yang memiliki nilai simbolik dan sakral, dan senjata tradisional ini pun dianggap cukup berarti bagi masyarakat setempat di Jawa Barat khususnya di daerah Bogor. Dan untuk menghormati sejarah tersebut dibangunlah Tugu Kujang yang kokoh ini yang kini menjadi lambang ikonik dari kota Bogor.

## KONSEP KARYA

“Tugu Kujang” merupakan film pendek *motion graphic* yang bertemakan nusantara dan bergenre *history* (sejarah), yang dibuat dengan *flat assets* 2D. Karya ini dibuat dengan style yang mengacu pada karya Myth Studio yang memiliki visual yang simple dalam *design assets* yang penulis buat dalam karya. Dalam pembuatan *asset visualization* yang berfokus dalam warna dan *shape and form* pada *scene 6 shot 1* menggambarkan situasi bagaimana sebuah kujang telah selesai ditempa, dengan menggunakan *background* kotak-kotak dengan warna merah ingin menciptakan suasana menegangkan yang ditampilkan oleh warna yang dihasilkan. Pada *scene 7 shot 1* juga yang memberikan suasana menegangkan dimana pada *scene* itu digambarkan bagaimana Tugu Kujang yang berdiri kokoh dengan warna yang mendukung untuk *shot* tersebut. Dalam hal ini kedua *shot* memiliki kondisi yang sama yang dimana kedua *shot* ini memberikan suasana menegangkan, hanya saja dalam pemilihan warna yang berbeda karena disesuaikan dengan *assets* dalam *shot* yang berhubungan dengan adegan tersebut, yang dimana Warna yang digunakan akan bernuansa merah dan oranye untuk dapat mewujudkan suasana menegangkan. Pada *scene 6 shot 1* warna merah menuju gelap diambil dari alat tempaan kujang, sedangkan pada *scene 7 shot 1* warna oranye dihasilkan dari waktu sore hari. Selain itu untuk bentuk dari pada *scene* ini dibuat dengan mengikuti referensi aslinya.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## TAHAPAN KERJA



Gambar 3.1. Bagan Penelitian

Pada gambar diatas merupakan bagan penelitian yang sudah dirancang oleh penulis.

### 1. Pra produksi

#### A. Ide atau gagasan

Pada *motion graphic* yang berjudul “*Tugu Kujang*” berlatar belakang pada tahun sekitar 1200 - 1500 dari scene awal penunjukan pulau Jawa Barat yang dimana menunjukkan keberadaan kerajaan Panjalu Ciamis yang terletak di kaki Gunung Sawal hingga akhirnya proses akhir dari penempaan dari kujang, dan akhirnya pada *scene 7 shot 1* yang berlatar belakang pada masa kini yaitu 2022. Penulis membuat skripsi penciptaan merancang *asset visualization* yang berfokus pada *shape and form* dan juga warna.

#### B. Studi Pustaka

Pada teori utama dijelaskan bagaimana sebuah animasi *motion graphic* memiliki berbagai jenis-jenis motion graphic dan elemen-elemen desain beserta prinsipnya yang membantu agar memberikan point tambahan dalam film agar terlihat lebih bagus dan menarik.

Eksplorasi Bentuk dan Teknis : Film ini akan dibuat dengan 2D atau *flat design*. Dalam pembuatan Environment penulis mencari beberapa informasi dari *google*. Yang dimana sketsa dan referensi yang digunakan sebagai berikut.

1. Produksi:

**a) Tujuan cerita**

Dalam membuat sebuah konsep cerita untuk sebuah video, harus jelas tujuan yang ingin dicapai, tanpa tujuan yang jelas, ide-ide yang sudah ada akan hilang. Cara mendefinisikan tujuan dapat diatas kertas tanpa narasi yang panjang.

**b) Target audiens**

Setelah menentukan tujuan, langkah selanjutnya adalah menentukan target audiens. Tujuan pembuatan video motion graphics adalah untuk mengetahui reaksi dari penonton atau audiens, sehingga target audiens harus didefinisikan secara jelas dalam rangka memenuhi tujuan

**c) Menentukan style**

Dalam menentukan style gambar, style tersebut harus dapat mewakili rasa dari pesan visual yang akan disampaikan. Setelah tujuan, target telah ditetapkan, maka saatnya untuk mengeluarkan ide-ide yang imajinatif.

**d) Storyboard**

Setelah mendapat tujuan dan target audience yang jelas, tahap berikutnya adalah membuat storyboard. Merangkai sketsa yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana cerita yang akan dibuat.

## 2. Pascaproduksi:

### a) Asset

Membuat asset terpisah seperti bagian muka, badan, tangan, kaki dan memikirkan tempat peletakan layer urutan terdepan hingga belakang, agar dapat dianimasikan dengan mudah.

### b) Puppet Pin Tool

Berfungsi untuk dapat memberikan pergerakan dengan menempatkan sebuah pin pada gambar atau design yang sudah dibuat. Pin-pin tersebut berguna dalam bagian objek mana yang akan digerakan.

### c) Kompositing :

menggabungkan elemen-elemen render film animasi yang biasanya diberikan secara terpisah seperti karakter dan background, untuk kemudian di gabungkan menjadi satu keutuhan dalam sebuah scene dan sekaligus di berikan perbaikan warna secara keseluruhan untuk menjaga kesatuan warna pada satu film animasi.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA