

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. Deskripsi Karya

“Wishing Star” adalah animasi film 2D pendek yang bertema mengenai keberanian untuk maju ke depan, walaupun takut atau tantangan terlalu besar. Wishing Star terbuat oleh Lilith Production. Kemudian genre dalam film ini adalah fantasi, pertualangan dan kesahabatan. Durasi film adalah 7 menit. Karya menggunakan animasi 2D pendek, jadi menggunakan *frame per frame* animation dan juga teknik *puppet animation*.

Alasan pemilihan konsep ini dikarenakan penulis berpikir bahwa berbakti kepada orang tua adalah hal yang penting. Hal yang penting dimaksud ini dikarenakan orang tua kita dalam ketidaksempurnaannya berusaha mengangkat kita dan hal tersebut tidaklah mudah. Selain itu alasan pemilihan konsep ini dikarenakan penulis juga berpikir bahwa untuk melakukan sesuatu, harus mempunyai keberanian. Ini dikarenakan dalam dunia modern sekarang, keberanian adalah hal yang penting mendapatkan apa yang kita inginkan. Menurut penulis, keberanian adalah hal yang memacu agar kita bisa mendapatkan sesuatu yang diinginkan.

#### 3.2. Konsep Karya

Wishing Star menceritakan seorang anak bernama Djata yang berusaha mendapatkan air bintang bisa menyembuhkan segala penyakit untuk menyembuhkan ayahnya yang mempunyai penyakit parah yang tidak bisa disembuhkan.

Dalam segi visual, penulis terinspirasi dari animasi film 2D pendek yaitu “Blood Bound” oleh Lyly Hoang (CalsArt) dan “Resilience” dibuat oleh Yunie Choi (CalsArt). Penulis mengambil inspirasi dalam “Blood Bound” lebih tepatnya dalam gaya visual lineart yang tipis dan warna hangat dalam tokoh. Kemudian penulis mengambil inspirasi dalam film berjudul “Resillience” dalam segi visual *background*.



Gambar 6. Gaya Visual dari film “Blood Bound” oleh Lyly Hoang

Sumber: Youtube



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 7. Gaya visual film berjudul “Resillience” oleh Yunie Choi

Sumber: Youtube

Dalam konsep bentuk film, penulis mengambil animasi 2D dengan teknik *frame by frame*, berserta dengan teknik *2D puppet animation*. Puppet animation digunakan untuk mempercepat pembuatan animasi 2D pendek ini. Hal ini dikarenakan penulis merasa sudah punya pengalaman dan *skill* yang cukup membuat animasi 2D. Untuk konsep bentuk film, penulis memilih metode *2D frame by frame* karena metode ini sesuai dengan kapabilitas penulis sebagai seorang *2D animator*.

Terakhir dalam konsep pengkajian, cerita awalnya berjalan mengenai Djata yang menemani ayahnya saat sakit. Ayahnya menjelaskan ia untuk mendapatkan air bintang legendaris yang hanya keluar 50 tahun juga bisa menyembuhkan segala penyakit. Pertama konflik dimulai dari Djata yang sombong dan tidak ingin pergi untuk air tersebut. Namun Djata disadarkan oleh leluhur Djata dalam mimpi yang memanggilnya anak durhaka, karena tidak ingin menyelamatkan ayahnya. Djata pun pergi ke hutan Bintang dimana air bintang tersebut terletak. Selama perjalanannya, ia bertemu dengan Bahari, seekor serigala yang pertamanya berusaha memakannya yang kemudian menjadi sahabatnya, karena diberikan ikan. Djata kemudian akhirnya menemukan air bintang, namun dihalangi ular naga raksasa menjaga air tersebut. Berkat bantuan Bahari, Djata berhasil mengalahkan ular naga yang kemudian melarikan diri kedalam danau air bintang lagi. Djata mengambil air bintang dan berjalan kembali pulang. Djata belajar saat itu bahwa untuk mendapatkan sesuatu, harus bisa berani.

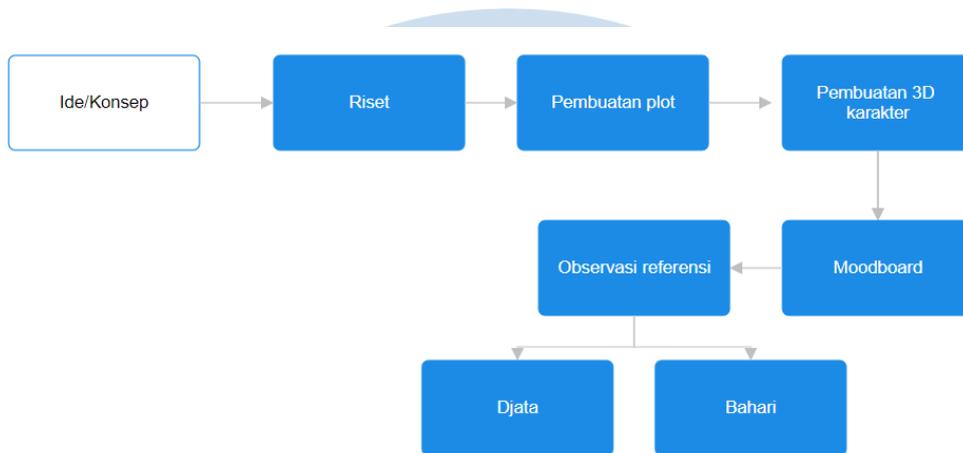
Selain itu untuk pembuatan cerita, tim mengambil inspirasi dari film panjang bernama Klaus (2019) yang dibuat oleh Sergio Pablos. Klaus menceritakan seorang anak pemimpin tukang pos yang malas, disuruh pergi oleh ayahnya untuk mengirim surat pos di dalam sebuah kota yang memiliki konflik kuat antar dua ras berbeda. Cerita ini juga menginspirasi film animasi 2D pendek dalam struktur naratif. Sehingga tokoh utama hampir sama dalam segi sifat.



Gambar 8. Gaya visual film berjudul “Klaus (2019)” oleh Sergio Pablos

Sumber: Animation Screencaps, n.d

### 3.3.Tahapan Kerja



Gambar 9. Tahapan skema kerja  
Sumber: Dokumen pribadi penulis

Pertama dalam pembuatan cerita ini, penulis mendapat inspirasi saat menjalani kehidupan sehari – harinya. Karena penulis sudah mempunyai proyek cerita sendiri yang membahas mengenai hubungan ayah dan anak yang baik dan ikatan emosionalnya. Penulis merasa tema ini adalah hal yang cocok untuk dikembangkan.

Kemudian penulis meminta bantuan dan saran kepada dosen pembimbing. Ia memberikan saran bahwa cerita bisa mengenai seorang anak berusaha menyelamatkan ayahnya dari suatu penyakit dan berada di suatu suku yang jauh dari peradaban manusia sekarang. Hal ini menjadi tahapan kerja pertama yaitu mencari ide/konsep untuk film 2D yang dibuat.

Setelah tahap ide/konsep cerita, penulis beserta dengan tim Lilith Production melakukan riset untuk mendapat informasi yang dibutuhkan, baik dalam segi pekerjaannya sendiri atau segi riset budaya Suku Dayak Ngaju. Dalam segi desainer tokoh, penulis mencari teori mengenai desain karakter. Kemudian penulis menggunakan teori warna. Lalu mencari teori *Three-Dimensional Character*. Penulis membantu dalam mencari riset mengenai suku Dayak Ngaju. Hal ini diperluas lagi dari bentuk tubuh dan sifat suku tersebut. Kemudian senjata tradisional yang dipakai, pakaian/baju pemimpin suku, anak pemimpin suku dan

masyarakat lain, adat istiadatnya, cara pemilihan pemimpin baru, dan strata sosialnya. Secara menyeluruh, teori yang dibahas dan digunakan ada di bawah tabel ini.

Tabel 1. Tinjauan Pustaka

Nama	Judul sumber	Fungsi Teori
Nieminen, M. (2017)	Psychology in Character Design: Creation of a Character Design Tool	Untuk membantu membuat tokoh dari segi bentuk tubuh, warna dan silluet.
Purwaningsih, A. D. (2016).	Character Design in Indonesian Animated Series: Escaping The Shadow of Foreign Hegemony	Untuk mendapat definisi desain tokoh secara mendalam
Lukmanto, M. C. (2020)	Coloring the World of Visually Impaired Character in 'Broken Faith'	Untuk mendapat definisi warna dan artinya lebih mendalam
Monica dan Laura Christina Luzar. (2011)	Efek warna dalam Dunia Desain dan Periklanan	Untuk mendapat arti warna lebih mendalam. Spesifiknya secara psikologis.
Habsari, S. U. H. (2010)	Aplikasi Semiotika dan Efek Psikologis Tampilan Warna pada Rumah Minimalis	Untuk mendapat arti warna lebih mendalam. Spesifiknya secara psikologis
Irawan, B. (2019).	Three Dimensional Aspect of a Main Character Mathilde in Guy De Maupassant's THE NECKLACE.	Untuk mendapat definisi dan aspek – aspek yang ada dalam Three-Dimensional Character
Ivana, Popi (2017).	Perancangan Environment Hutan Batang Garing menggunakan Budaya Dayak Ngaju pada Film	Untuk mendapat informasi mengenai Budaya suku Dayak dalam bentuk, sifat suku

	Animasi Pendek dua Dimensi “Batang Garing”	Dayak Ngaju dan pakaian Adatnya
--	--	---------------------------------

Setelah melakukan riset, penulis menggunakan Google Jamboard untuk memasukan ide kasar yang sudah diassistensi dosen yaitu *logline* dan *treatment*. Selama pembuatan, tim Lilith Production melakukan diskusi untuk membuat tokoh dan cerita yang ingin dibuat. Hal ini bisa terlihat dari gambar *screenshot* dibawah ini. *Treatment* cerita didapat dari berbagai perbaikan. *Treatment* cerita awalnya dibuat sebelum membuat plot dari Google Jamboard dan pembuatan 3D karakter dalam Google Docs. *Treatment* awalnya menjelaskan mengenai anak harus bisa membantu ayahnya. Namun seiring berjalan waktu, penulis beserta dengan tim Lilith Production setuju bahwa *treatment* film animasi pendek kita adalah walaupun tantangan sulit, harus dihadapi dengan berani.

Setelah membuat *logline* dan *treatment*, tim membuat ide plot kasar. Kemudian penulis membuat 3D karakter dibuat dengan menggunakan Google docs. Dalam pembuatan 3D karakter dalam Google Docs, 3D karakter setiap tokoh dibagi menjadi fisiologi, sosiologi dan psikologi. Contoh yang dibawah adalah 3D karakter Djata dan Bahari dalam tabel.

Tabel 2. Tabel *Three Dimensioal Character* Djata

<b>3D Character: Djata</b>	
<b>Fisiologis</b>	
1. Jenis kelamin:	Laki – laki
2. Umur:	18 Tahun
3. Tinggi, berat badan:	170cm, 56kg
4. Rambut:	Pendek, sedikit keriting, berbentuk seperti mangkuk terbalik
5. Warna mata:	Coklat
6. Warna kulit:	Coklat

7. Postur Tubuh:	Tegak
8. Penampilan sehari – hari:	Rapi, memakai rompi coklat muda dan kalung penyang dari ayahnya
9. Keturunan:	Kalimantan tengah
<b>Psikologis</b>	
1. Kehidupan seks:	Belum berpengalaman
2. Ambisi:	Hidup senyamannya mungkin tanpa bekerja keras
3. Frustrasi:	Saat harus bekerja keras dan dipaksa bekerja oleh ayahnya berburu
4. Sikap/Perilaku:	Malas, manja, combong, penakut, kerja keras kalau terpaksa
5. Yang disukai:	Tiduran di kamar, nggak perlu bekerja, makanan siap jadi
6. Yang tidak disukai:	Dipaksa mengikuti saran ayahnya, pergi berburu
7. Kemampuan:	Cepat belajar, cepat tanggap dalam sesuatu, bisa lari cepat
8. IQ:	125
9. MBTI:	-
<b>Sosiologi:</b>	
1. Kelas sosial:	Menengah atas
2. Suku:	Dayak
3. Pekerjaan:	Anak pemimpin suku
4. Agama:	Kaharingan
5. Peran dalam lingkungan:	Sebagai anak pemimpin suku dan yang akan meneruskan menjadi pemimpin suku

6. Pandangan politik:	-
-----------------------	---

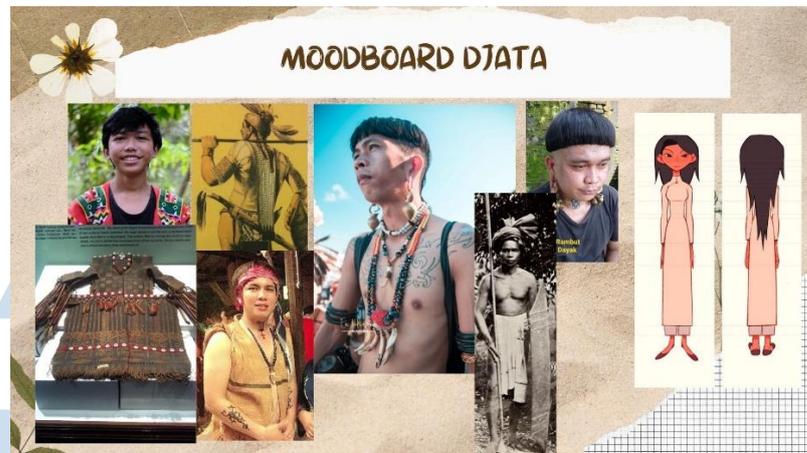
Tabel 3. Tabel *Three Dimensional Character* Bahari

<b>3D Character: Bahari</b>	
<b>Fisiologi</b>	
1. Jenis kelamin:	Laki – laki
2. Umur:	-
3. Tinggi, berat badan:	-
4. Rambut (bulu):	Warna hitam dengan warna biru <i>neon</i> pada ekor dan kaki
5. Warna mata:	Putih, warna sclera biru <i>neon</i>
6. Warna kulit:	Hitam
7. Postur Tubuh:	Tegak
8. Penampilan sehari – hari:	Berbulu hitam dengan warna biru neon pada ujung kaki, ekor dan kuping. Ekor berbentuk seperti api. Sekitar tubuhnya ada api kecil hitam mengelilinginya
9. Keturunan:	-
<b>Psikologis:</b>	
1. Kehidupan seks:	-
2. Ambisi:	Membantu Djata dalam perjalanannya untuk mencari air bintang
3. Frustrasi:	Saat lapar atau ada yang menyakitinya
4. Sikap/perilaku:	Nakal, suka bermain – main, setia kepada yang baik terhadapnya
5. Yang disukai:	Menakuti atau melakukan gurauan kepada makhluk lain, orang pemberani

6. Yang tidak disukai:	Saat merasa lapar, teritori tempat tinggalnya dilewati
7. Kemampuan:	Melayang, teleportasi, kekuatan gigitan yang kuat, kecepatan lari yang besar
8. IQ:	-
9. MBTI:	-
<b>Sosiologi:</b>	
1. Kelas sosial:	-
2. Suku:	-
3. Pekerjaan:	-
4. Agama:	-
5. Peran dalam lingkungan:	Sebagai penghuni hutan bintang
6. Pandangan politik:	-

Visual yang kita akan gunakan berdasarkan inspirasi dari film pendek berjudul “Blood Bound” dibuat oleh Lyly Hoang di Youtube untuk Calarts. Dalam film ini, kita mengambil inspirasi dalam lineart yang tipis, maka saat *production*, kita akan menggunakan brush size 5 dalam Toon Boom Harmony. Kemudian dalam penggunaan warna, kita terinspirasi dari film animasi pendek 2D berjudul “Resilience”.

Pertama dalam pembuatan sketsa awal, penulis mencari referensi terlebih dahulu. Referensi dicari dari internet dan website mengenai suku Dayak Ngaju dan baju budaya mereka yang dipakai. Selain itu referensi Djata dalam moodboard disamping kanan berasal dari film animasi 2D pendek “Blood Bound” oleh Lyly Hoang (CalsArt). Hasilnya akan seperti yang dibawah ini.



Gambar 10. Moodboard referensi Djata dan Bahari

Sumber: Dokumen pribadi penulis

Kemudian penulis melakukan observasi referensi. Pertama akan dilakukan dengan tokoh pertama yaitu Djata. Djata adalah anak pemimpin suku yang malas, sombong, penakut. Namun ia punya kemampuan cepat untuk belajar atau tanggap. Dalam observasi referensi dari moodboard, Djata memiliki wajah yang kotak namun masih sedikit bulat. Maka penulis mengambil inspirasi dari gambar dibawah ini sebagai tambahan referensi wajah Djata.



Gambar 11. Fitur wajah referensi Djata

Sumber: Doraemon wikia, n.d

Diatas gambar ini, penulis mengambil tokoh bernama Takeshi Guoda atau disebut sebagai Giant dari animasi 2D TV bernama Doraemon. Tokoh ini dipakai sebagai referensi tambahan untuk visualisasi muka. Dalam muka fisiknya, penulis mendapat inspirasi dari muka kotak Guoda dan rambut pendeknya. Selain itu penulis mengambil inspirasi juga dari mukanya yang gendut dan bulat.

Secara sifat kepribadian tokoh, Guoda adalah anak yang sangat egois. Apapun yang ia inginkan, harus dipunyai oleh dia. Melihat ini, penulis mengambil sifat ini kedalam Djata. Selain itu kesukaan makan Giant ditaruh dalam Djata.

Kemudian dalam baju yang dipakai Djata, ia memakai rompi coklat. Maka penulis mengambil inspirasi dari baju rompi tanpa lengan dari suku Dayak Ngaju. Rompi ini dipakai sebagai inspirasi, karena Djata masuk dalam suku ini inspirasinya. Selain itu, penulis mengambil inspirasi dari baju tenunan dari corak hitamnya dengan merah pita disebelah sisi bagian baju. Ini dikarenakan walaupun baju tenunan sudah agak punah dibuat, namun untuk mengingat masa lalu adalah hal penting yang direfleksikan dari corak ini. Selain itu warna merah pada baju tenunan ini menginspirasi pembuatan desain Djata, karena merah adalah simbol keberanian. Ini dijelaskan oleh Habsari dalam teori warnanya.



Gambar 12. Upak Nyamu dan Baju Tenunan suku Dayak Ngaju  
 Sumber: Folks of Dayak, 2014

Setelah menemukan visualisasi muka dan referensi baju suku Dayak Ngaju yang cocok, penulis mulai membuat sketsa tokoh sebagai *early design* tokoh. Dalam proses ini, biasanya ada *trial and error*, maksudnya seperti membuat desain tokoh yang baru. Ini akibatnya tidak seuai dengan cerita atau informasi dalam *Three-Dimensional Character* yang sudah dibuat. Dibawah ini adalah gambar pertama sketsa kasar Djata. Dalam desain ini, penulis menitik beratkan desain dari desain karakter oleh Lyly Hoang dalam film animasi 2D pendeknya “Blood Bound”. Namun hal ini tidak bekerja dan tidak seuai dengan tokoh yang dibuat, karena karakter terkesan sangat kurus. Jadi kali ini penulis menggunakan teori dasar bentuk sebagai acuan seluruh tokoh. Hasilnya akan seperti ini.



Gambar 13. Kumpulan *early design* atau sketsa kasar Djata

Sumber: Dokumen pribadi penulis

Kemudian setelah gambar yang pertama di pokok kiri, penulis membuat tokoh Djata lagi dengan gaya visual yang lebih realistik. Hal yang dimaksudkan disini adalah adanya garis lipatan dada pada Djata dan lebih masuk ke dalam gaya visual anime. Namun hal ini masih kurang cukup, karena penulis menyadari bahwa desain ini hanya perpatokan dengan budaya Dayak Ngaju. Terlebih juga, sisi sifat suka makan dan sombong tidak tercerminkan dalam desain tersebut. Maka terakhir adalah desain tokoh pada paling kanan pojok. Dimana penulis memakai acuan bentuk trapesium sama kaki untuk keseluruhan tubuh Djata dan gendut untuk mencerminkan kesukaannya dalam hidup nyaman dari informasi *Three-Dimensional Character*nya. Gambar dibawah ini menunjukkan bentuk dasar trapesium sama kaki yang ada di desain tokoh Djata.

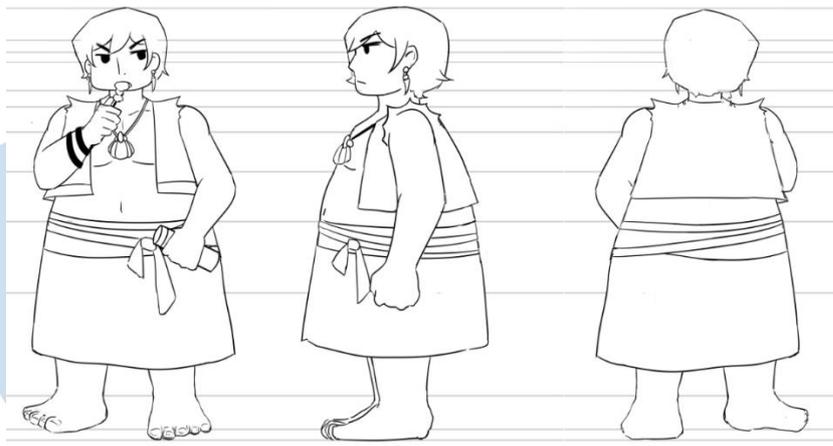
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 14. Garis merah trapesium sama kaki pada tokoh Djata  
Sumber: Dokumen pribadi penulis

Setelah menemukan ide kasar yang cocok untuk memvisualisasi Djata dari desain tokoh, penulis membuat tampak sisi samping dan belakang Djata. Ini dimulai dari sketsa awal. Jadi garis tidak harus rapi dari pertama. Lalu penulis membuat layer baru dan menggambar diatas layer sketsa. Layer ini disebut lineart. Metode ini bisa dilakukan dengan membuat layer sketsa opacity yang diturunkan menjadi dibawah atau sama dengan 50%. Terakhir penulis memberikan warna dibawah layer lineart. Setiap warna mempunyai layer sendiri – sendiri dan dimasukkan dalam folder, supaya mudah untuk penulis mencari layer. Hal ini berlaku sama dengan pembuatan desain tokoh Djata dalam ekspresi dan *pose*. Hasilnya akan seperti dibawah ini.

Selain itu, Djata dipenuhi dengan banyak bentuk kotak. Ini bisa terlihat dari bentuk dada Djata dan rok yang dipakainya. Dalam segi warna, bisa terlihat bahwa warna coklat kulitnya memberikan khas orang Dayak Ngaju dengan wajah yang hampir bentuk bulat. Kemudian Djata juga memakai rompi coklat yang dipakai oleh suku Dayak Ngaju umumnya.



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

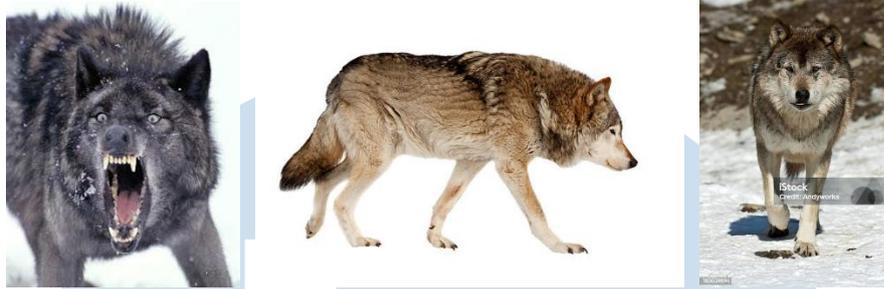


Gambar 15. Proses desain tokoh Djata dari sketsa sampai *final product*

Sumber: Dokumen pribadi penulis

Setelah pembuatan tokoh Djata, penulis membuat desain tokoh samping yaitu Bahari. Penulis mendapat inspirasi Bahari dari binatang roh bernama Bahutai. Selain itu karena Bahutai adalah serigala, penulis juga mencari referensi gambar foto serigala dari setiap sisi. Mulai dari tampak depan, samping dan belakang. Gambar dibawah ini adalah referensi tambahan foto yang penulis dapatkan

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 16. Referensi Bahari  
Sumber: Pinterest dan iStock, n.d

Penulis mengambil inspirasi Bahari dari badan serigala, karena ia adalah siluman serigala yang berdasarkan dari serigala siluman Bahutai dari Dayak Ngaju. Penulis mengambil struktur tubuh serigala asli sebagai acuan bentuk Bahari. Lalu dari referensi Bahutai dari moodboard, penulis menambah ciri khas ekor gelombang yang naik ke atas.

Setelah mendapat referensi yang cukup, penulis membuat sketsa kasar. Karena sudah dalam produksi, penulis hanya bisa membuat satu sketsa kasar dan warna. Setelah selesai, penulis melakukan diskusi dengan tim produksi, Lilith Production mengenai desain tersebut. Namun ternyata setelah diskusi dan saran dari anggota tim, penulis menyadari bahwa warna biru dan sclera mata merah tidak cocok dalam desain tokoh. Ditambah lagi dengan corak neon yang pada tubuhnya. Ini dikarenakan desain malah membuat mengekspresikan takut dan mengerikan dari desain yang tidak sesuai dengan informasi *Three-Dimensional Character*. Maka desain tokoh diganti. Gambar dibawah ini adalah sketsa kasar atau *early design* tokoh Bahari.





Gambar 17. Sketsa kasar atau *early design* Bahari

Sumber: Dokumen pribadi penulis

Lalu penulis membuat sketsa Bahari. Dalam pembuatan tokoh Bahari, hal yang paling mudah adalah warna, dikarenakan Bahari hanya memerlukan 2 warna yang mengekspresikan sifat tokohnya. Awalnya seperti yang digambar atas, setelah memasukkan warna putih, tim masih kurang setuju dengan desain tokoh. Penulis menyadari bahwa warna putih masih tidak cocok dengan sifat kenakalan yang dalam informasi *Three-Dimensional Character* Bahari.

Dalam membuat Bahari, penulis menggunakan banyak bentuk segitiga pada bulunya. Dari kuping, bulu pada pipinya dan sekitar kakinya. Selain itu bentuk gelombang pada ekornya. Hal ini bisa terlihat dari gambar dibawah ini.

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 18. Garis biru segitiga dan gelombang dalam sketsa tokoh Bahari

Sumber: Dokumen pribadi penulis

Kemudian, penulis memberikan warna hitam pada Bahari dan tim akhirnya setuju dengan pemilihannya. Dalam hal ini, penulis menyadari warna cocok, dikarenakan dalam segi psikologis warna cocok dalam mengekspresikan kenakalan Bahari. Lalu dalam pembuatan lineart sampai warna juga memakai metode yang sama dengan pembuatan desain tokoh Djata. Hasilnya bisa dilihat dibawah ini.





Gambar 19. Proses desain tokoh Bahari dari sketsa sampai *final product*

Sumber: Dokumen pribadi penulis

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA