

Kalimantan Tengah adalah Pohon Mangrove yang tinggal di tepi badan air seperti sungai dan pantai, Pohon Ulin yang berada di daerah pedalaman yang dapat tumbuh jauh dari sumber mata air. Hewan endemik yang tinggal pada Kalimantan tengah adalah Macan Dahan Kalimantan yang menjadi referensi tokoh Bahari.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. DESKRIPSI KARYA**

“*Wishing Star*” adalah animasi 2D fiksi yang menceritakan perjalanan seorang anak kepala suku yang ingin menyembuhkan ayahnya dengan mencari air suci di tengah hutan pedalaman.

#### **3.2. KONSEP KARYA**

“*Wishing Star*” menceritakan tentang seorang anak kepala suku yang mencari air suci untuk menyembuhkan ayahnya. Menurut sinopsis tersebut konsep yang digunakan adalah visualisasi hutan pedalaman Kalimantan Tengah yang penuh dengan tumbuhan dan sungai.

#### **3.3. TAHAPAN KERJA**

##### **3.3.1. PRA PRODUKSI:**

###### **a. Ide atau gagasan**

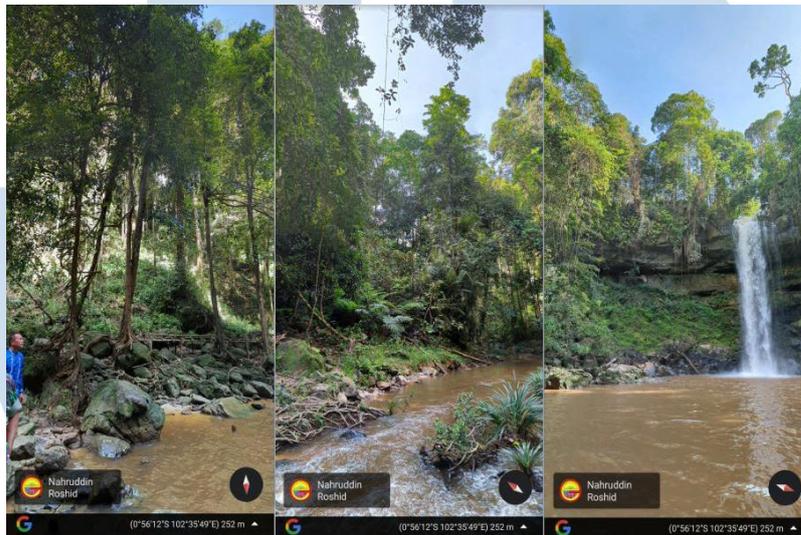
Ide cerita pertama kali disusun dengan menentukan jenis alur cerita yaitu *Hero's Journey* (Campbell, 1949). Kemudian disusun cerita perjalanan yang akan digunakan dan referensi cerita tersebut bersifat fiksi. Referensi tempat dan waktu yang digunakan adalah Suku Dayak Ngaju yang berada di hutan pedalaman Kalimantan Tengah pada tahun 2000 awal. *Environment* yang akan dibuat berdasarkan referensi tersebut adalah hutan dan Danau Bintang.

###### **b. Observasi**

Observasi dilakukan dengan mencari jurnal mengenai budaya Suku Dayak Ngaju dan perkembangan hutan pedalaman Kalimantan tengah. Selain jurnal, video

vlogging dan foto dari *Google Earth* Kalimantan Tengah juga menjadi sumber observasi.

Berikut beberapa hasil observasi yang digunakan sebagai referensi pembuatan karya:



Gambar 3.1. Kompilasi Referensi dari Google Earth



Gambar 3.2. Pohon Ulin

### c. Studi Pustaka

Rancangan desain environment dibuat berdasarkan sumber pustaka diatas.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Aset yang digunakan pada environment terdiri dari *Outline* dan *Base Color* yang dibuat dengan Photoshop. Penggunaan komponen yang sedikit pada aset ini bertujuan untuk mendaur ulang aset sesuai kebutuhan *scene*. Pembuatan environment dimulai dengan menentukan environment apa saja yang akan digunakan. Untuk “*Wishing Star*” mayoritas scene terjadi di hutan sehingga aset yang dibuat terlebih dahulu adalah pohon dan semak-semak. Setelah menentukan aset yang akan didaur ulang, dibuatlah sketsa kasar 3.3 untuk mendapat gambaran bagaimana aset tersebut akan digunakan pada sebuah scene.

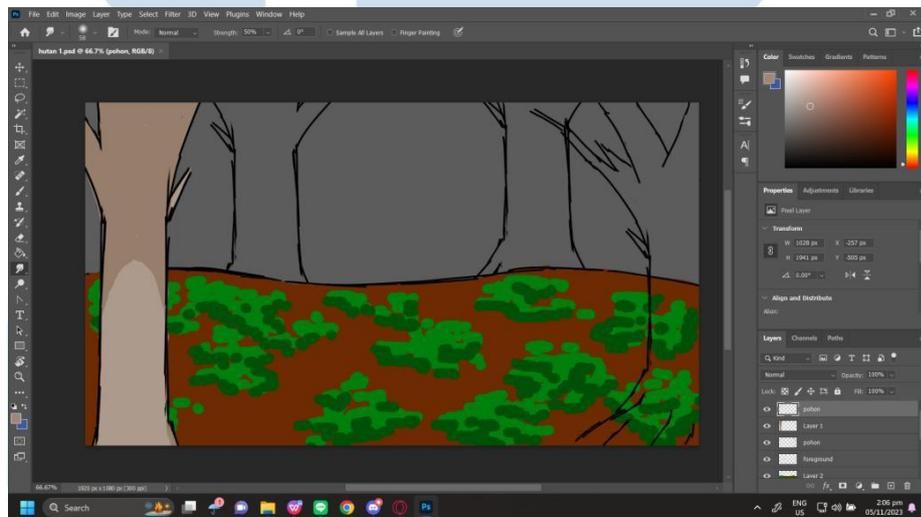


Gambar 3.3. Draft Sketsa *Environment* Hutan

Kemudian dari gambar 3.3 konsep environment dikembangkan lagi dengan membuat prototype environment hutan dengan aset terpisah yang mengisi *foreground* dan *background*.



Gambar 3.4. *Prototype Environment* Hutan



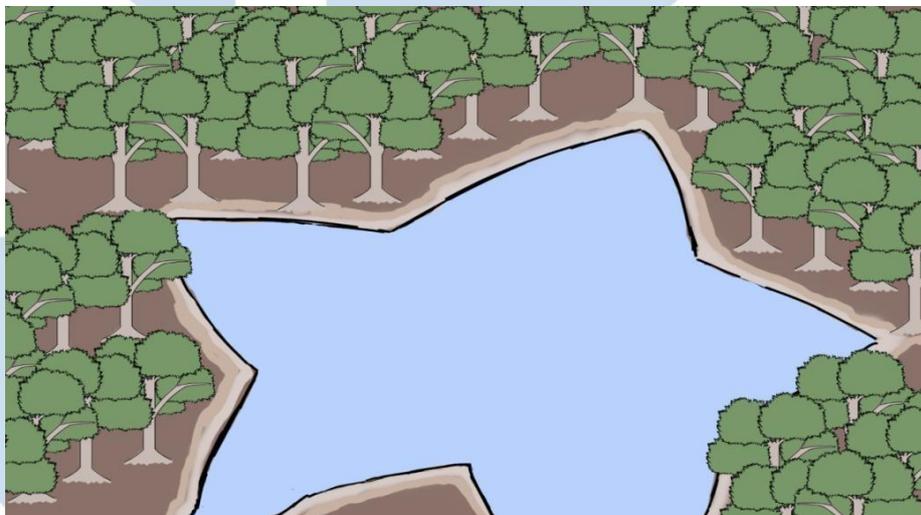
Gambar 3.5. *Prototype Environment* Hutan Dengan Layer di Photoshop

*Prototype* pada gambar 3.4 menggunakan shadow dan hanya dapat digunakan pada *scene* dengan latar waktu yang mendapat pencahayaan dari atas seperti siang hari sehingga untuk *scene* malam hari harus dibuat *environment* lagi. *Environment* disimplifikasikan lagi agar aset dapat dimodifikasi dan digunakan pada *scene* dengan latar waktu yang berbeda. Hasil akhir *environment* hutan dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6. Environment Hutan

*Environment* untuk Danau Bintang dibuat dengan aset yang sudah ada dan *background* yang baru yaitu danau berbentuk bintang untuk menunjukkan secara visual bentuk dari Danau Bintang yang menjadi lokasi akhir perjalanan tokoh.



Gambar 3.7. Environment Danau Bintang

## 2. Produksi:

Pembuatan *environment* dilakukan di Photoshop dengan ukuran 1920x1080 pixel sesuai dengan ukuran layar animasi. *Environment* dibuat per aset lalu disatukan pada sebuah file .psd yang kemudian di *Import* ke ToonBoom Harmony untuk dijadikan *Background*.