



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Dalam tugas akhir ini, penulis yang tergabung dalam kelompok membuat film animasi 2D berjudul ‘Adiwarna’. Film animasi “Adiwarna” merupakan film animasi yang menggunakan teknik dua dimensi dengan mengangkat cerita bertemakan budaya batik. Banyaknya sekali pertukaran budaya yang terjadi dalam sebuah kota membuat budaya Indonesia, salah satunya batik banyak dilupakan, terutama pada generasi muda. Oleh karena itu, dalam film animasi “Adiwarna” menggunakan tokoh seorang wanita muda berumur 23 tahun sebagai tokoh utama. Penggunaan tokoh utama wanita muda dalam film animasi ini karena penggunaan tema budaya batik ini dalam film animasi “Adiwarna” berkaitan dengan *fashion* atau gaya berpakaian. Karena *fashion* atau gaya berpakaian pada wanita muda biasanya lebih *stylish* dan tidak monoton.

Secara singkat, film animasi “adiwarna” bercerita mengenai seorang wanita muda bernama Nia yang bekerja hingga larut malam. Kemudian, Nia pulang menuju kost nya dengan berjalan kaki sambil bermain media sosial di ponselnya. Dalam beranda media sosialnya Nia banyak sekali bermunculan untuk menyambut hari Batik di esok hari. Dalam pikiran Nia pun ia berusaha untuk mengingat besok untuk menggunakan baju batik agar ia tidak melewati hari penting tersebut. Saat tiba sampai rumah, Nia sangat lelah dan langsung membaringkan badan tanpa menggantikan baju terlebih dahulu. Nia pun membuka ponselnya lagi dan melanjutkan kegiatannya bermedia sosial. Tiba – tiba ada notifikasi pesan berbunyi dan ternyata itu berasal dari atasan Nia di *group chat* kantor untuk mengingatkan bahwa besok untuk memakai baju batik. Dengan keadaan mata yang sudah lelah, tanpa Nia sadari ia tertidur dalam keadaan masih memakai baju kantor sambil memegang ponsel di tangannya.

3.2. Konsep Karya

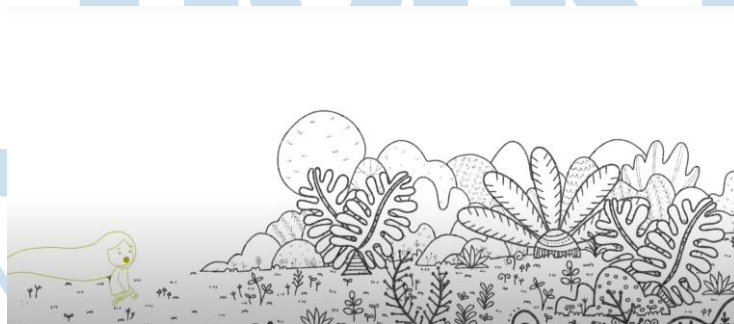
Film animasi “Adiwarna” merupakan film pendek fiksi dengan konsep bentuk animasi 2D yang menceritakan seorang wanita yang antusias dalam menyambut

hari Batik dengan menggunakan seragam batik di kantor, tapi karena terlalu lelah dan antusiasnya untuk mengingat besok menggunakan baju Batik hingga dalam saat tidur dia bermimpi semua disekitarnya yang lihat adalah Batik. Dalam pembuatan film animasi 2D “Adiwarna” mengangkat tema budaya perkenalan batik Jambi. Maka dari itu, penulis menggunakan *environment* Jambi yang dibuat dengan visual menggunakan teknik *stylized* dan *watercolor*. Untuk penggunaan *watercolor* dengan mode *overlay* 60% dalam penggambaran *environment* Jambi di dalam mimpi dari tokoh Nia karena ingin menampilkan cerah dari Batik Jambi yang dimana penggunaan warna dalam Batik Jambi dihasilkan dari kombinasi warna-warni yang berasal dari alam.

3.3. Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

- a. Pada film ini Untuk cerita dari film animasi “Adiwarna” menggunakan beberapa referensi dari film animasi untuk cerita dan visualisasi dalam pengembangan dalam proses pembuatan film. Untuk pengambilan ide cerita menggunakan referensi dari salah satu film animasi 2D Indonesia berjudul “*Batik girl*”. Pada film animasi 2D “Adiwarna” juga menceritakan bagian ketika Nia masuk ke dalam alam mimpi dimana acuan referensi ceritanya yang digunakan juga menggunakan referensi cerita alam mimpi dari film animasi 2D “*Batik Girl*”



Gambar 7. Referensi Cerita dan Visualisasi Utama untuk Alam Mimpi
(Sumber: *The R&D Studio* / <https://youtu.be/EXSXcAOGT1w>, 2020)

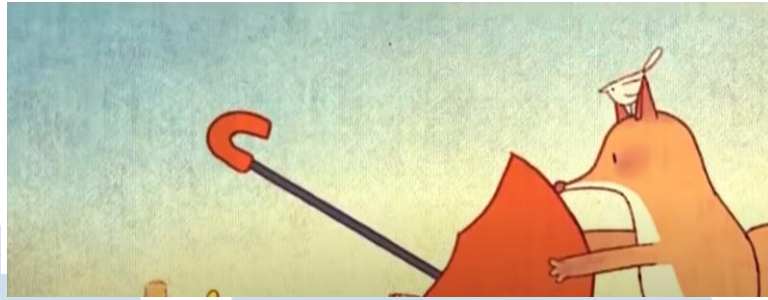
- b. Setelah didapatkan ide dan gagasan untuk pembuatan film animasi 2D “Adiwarna”. Penulis sebagai *environment artist* bertugas untuk melakukan perancangan terhadap *environment* dari film animasi 2D “Adiwarna”.

Penulis melakukan observasi dengan mencari beberapa referensi film animasi yang digunakan penulis sebagai acuan dari visualisasi dan teknik pembuatan dalam perancangan *environment*. Untuk referensi visualisasi pada film animasi 2D “Adiwarna” perancangan batik dalam mimpi tokoh Nia, penulis menggunakan referensi dari film animasi dari *Disney* berjudul “*Raya and The Last Dragons*” untuk bagian alam mimpi dari tokoh Nia dimana yang nantinya banyak memunculkan motif, corak dan warna-warna dari batik jambi yang akan digunakan pada *environment* sekitar yang akan dilalui tokoh Nia.



Gambar 8. Referensi Utama Visualisasi untuk Alam Mimpi
(Sumber: *Disney* / <https://youtu.be/IlwjkgRs7z0>, 2021)

Selanjutnya, untuk penggunaan teknik visualisasi di dalam film animasi 2D “Adiwarna” menggunakan gabungan dari acuan dari film animasi 2D berjudul “*The Song for Rain*” dan video music anak berjudul “*Skidamarink (Animated Version)*”. Dalam film animasi 2D “Adiwarna” untuk teknik penggambaran visualnya mengacu pada film animasi 2D “*The Song for Rain*” dimana hal yang diterapkan dalam perancangan *environment* di “Adiwarna” untuk *background*-nya menggunakan tekstur dari *watercolor*. Kemudian, untuk warna yang cerah penulis menggunakan referensi dari “*Skidamarink (Animated Version)*” agar dapat disesuaikan dengan penggambaran tokoh Nia di dalam “Adiwarna”. Jadi di dalam perancangan *environment* ini menggabungkan dua referensi tersebut dengan dibentuk dari *style* penulis dalam menggambarkan visualisasinya.



Gambar 9. Acuan Utama untuk Teknik Visualisasi Animasi
(Sumber: *Hoang Bn* / <https://youtu.be/pBB1-UVCzPo>, 2016)





Gambar 10. Acuan untuk Visualisasi Warna
(Sumber: *Super Simple Songs* / <https://youtu.be/ug1pI-Ephns>, 2015)

Kemudian, penulis juga melakukan observasi langsung ke Kawasan daerah Kecamatan Pasar Jambi, Kota Jambi. Setelah melakukan observasi dari Kawasan daerah kecamatan Pasar jambi, Kota Jambi. Penulis menemukan beberapa spot dan Kawasan rumah penduduk di pinggir jalan yang bisa digunakan sebagai referensi perancangan aset-aset untuk *environment* di Kawasan Kota dalam film animasi “Adiwarna”. Kawasan daerah Kecamatan Pasar Jambi, Kota Jambi merupakan Kawasan yang ramai penduduk karena adanya jembatan yang bernama Gentala Arasy yang menghubungkan Kota Jambi dengan Kota Jambi Sebrang. Berikut hasil observasi langsung yang telah penulis dapatkan.

Tabel 1. Hasil Observasi Langsung

No	Observasi Langsung	Hasil Observasi	Hal yang diterapkan
----	--------------------	-----------------	---------------------

1		Daerah pinggiran jembatan yang terdapat di jalan besar yang bisa dilalui dua mobil	Pinggiran Jembatan yang langsung dapat pemandangan langsung ke arah sungai beserta Jalan
2		Pinggiran trotoar yang ada di jalan dan rumah di pinggir jalan, serta Gedung tinggi disebelah.	Daerah jalan untuk jadi Kawasan Kota dengan hadapan bersama arah sungai

Lalu, penulis juga melakukan observasi langsung terkait motif Angso Duo yang merupakan ikonik dari Kota Jambi. penulis juga melakukan observasi langsung ke tempat bagian pasar Jambi yang khusus menjual batik-batik Jambi. Di beberapa tempat dan pakaian batik yang ditemukan, terdapat motif-motif dari Angso Duo sebagai objek utama dari penggunaannya. Dapat dilihat pada gambar 11 yang merupakan hasil dari observasi penulis terkait motif Angso Duo. Seperti yang telah disampaikan Badan Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi Kota Jambi (seperti yang dikutip oleh Tiara dan Ramadhan, 2020, hlm. 2) bahwa Angso Duo merupakan salah satu ikon penting dalam Lambang Kota Jambi yang memiliki pengaruh dalam awal mula dari perjalanan Orang Kayo Hitam dan Putri Mayang Mangurai dalam mencari tempat kekuasaan baru.



Gambar 11. Hasil Observasi Motif Angso Duo
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian, penulis juga melakukan pencarian melalui jurnal dan ditemukan beberapa motif-motif batik yang awalnya akan penulis terapkan kedalam film

animasi 2D “Adiwarna” diantaranya, ada motif Tampuk Manggis, Durian Pecah dan Bungo Teratai. Namun dari segi bentuk motif dan makna yang terdapat dalam motif-motif batik tersebut. Seperti Tampuk Manggis yang pohon-pohon dalam “Adiwarna” telah diganti menjadi Bungo Keladi yang raksasa pada mimpi tokoh Nia. Lalu, untuk Durian Pecah karena berasal dari buah durian memiliki makna berkaitan dengan kepemimpinan membuat penulis memutuskan untuk menggantinya dengan motif-motif bunga lainnya. Berikutnya, Bungo Teratai yang memiliki makna dalam mengenai hal-hal berkaitan dengan perempuan dan juga dari segi perancangan yang dimana Teratai identik dengan air akan tertutupi oleh bunga Keladi yang sebelumnya telah dirancang berdampingan bersama Sungai Batanghari. Karena didalam mimpi tokoh Nia, penggambaran air didalamnya melambangkan dari Sungai Batanghari

Lalu, pencarian melalui jurnal juga menemukan referensi dari penggambaran dari beberapa motif Jambi yang diambil dari referensi aslinya kemudian dibentuk dengan teknik *stylized* dari referensi aslinya. Berikut ini tabel dari hasil pencarian jurnal terkait motif batik yang telah dilakukan distorsi dari bentuk sebelumnya. Beberapa diantaranya adalah motif Kapal Sangat dari kapal Belanda zaman dahulunya dan motif Bunga Rafflesia dari Bunga Rafflesia yang tumbuh di daerah Tebo yang mendekati Provinsi Riau.

Tabel 2. Hasil Pencarian Jurnal Terkait Motif Batik dan Penggambarannya

No	Referensi	Hasil Pencarian	Sumber
1		Motif Kapal Sangat	<i>Studi tentang sejarah dan asal-usul bentuk motif Jambi. 2013</i>
2		Motif Bungo Muko Macan	<i>Motif, bentuk, komposisi dan makna batik di kabupaten..., 2012</i>

- c. Penggunaan teori dan referensi juga menjadi bagian dari acuan penulis dalam perancangan *environment* dimana film animasi “Adiwarna” yang

tergabung dalam kategori 2D animasi dan penulis di bagian perancangan *environment* menyampaikan teori 2D animasi dan teori perancangan *environment* yang di dalamnya terdapat pembahasan mengenai teknik *stylized* serta eksterior. Selain itu, dalam cerita film animasi “Adiwarna” menceritakan sebuah tokoh wanita yang nantinya akan masuk ke dalam mimpi dan menampilkan banyak dari motif – motif batik yang berasal dari Jambi. Maka dari itu. Untuk penggunaan teori pendukung terdapat teori mengenai Kota Jambi karena perancangan *environment* menggunakan referensi dari salah satu Kawasan bagian kecamatan di Kota Jambi dan teori mengenai batik Jambi sesuai dengan referensi kota dan motif-motif batik dari Jambi yang digunakan penulis untuk perancangan *environment* dalam film animasi “Adiwarna”.

- d. Dari eksplorasi referensi, hasil observasi, teori yang didapatkan dan data-data mengenai Kota Jambi yang telah penulis yang telah didapatkan, penulis mengimplementasikannya ke dalam perancangan *environment* yang penulis telah buat. Untuk perancangan *environment*, Langkah pertama yang penulis lakukan adalah membuat sketsa penggambaran dari hasil observasi yang telah didapatkan. Penulis pun menuangkannya dalam bentuk sketsa yang sudah dirapikan agar dapat jelas untuk penggambaran jalan dan sungai yang akan digambarkan.



Gambar 12. Sketsa Penggambaran *Environment* Kawasan Kota
(Sumber: dokumentasi pribadi)

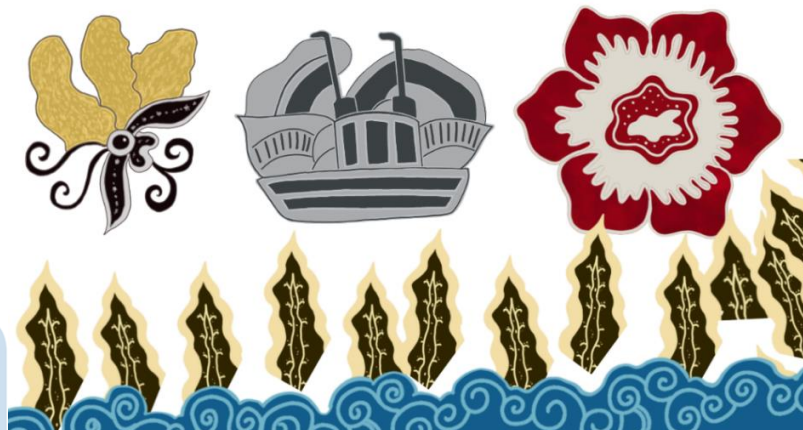
Setelah itu, penulis juga melakukan sketsa rapi untuk penggambaran kawasan Kota yang berada di dalam mimpi dari tokoh Nia. Penulis pun

menggambarkan sketsa dari motif-motif batik yang penulis gunakan pada teori. Beberapa motif batik yang penulis gunakan, yaitu ada Kapal Sangat, Bungo Keladi, Angso Duo, Batanghari, dan motif Riang-Riang. Motif-motif batik ini akan bermunculan di dalam mimpi dari tokoh Nia yang nantinya akan dilihat Nia saat melalui jalan tersebut.



Gambar 13. Penggambaran Kawasan Kota Dunia Nyata dan Dunia Mimpi
(Sumber: dokumentasi pribadi)

2. Produksi:



Gambar 14. Penggambaran Aset-Aset *Environment*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada bagian proses produksi, penulis mendapatkan bagian dalam penggambaran *environment* dalam film animasi 2D “Adiwarna”. Penulis mengawali dengan menggambarkan satu per satu untuk aset-aset utama dari motif-motif batik Jambi yang akan digunakan untuk dianimasikan. Mulai dari motif Riang, Kapal Sangat, Bungo Keladi, Motif bunga dari batik Angso Duo dan corak batik untuk gambar air yang nantinya akan muncul saat mimpi dari tokoh Nia dapat dilihat pada gambar 3.9. Penggambaran setiap aset nya, penulis pisahkan tiap *layer* nya, khusus nya untuk bunga *rafflesia* yang tiap

helai dan lengkungannya penulis bikin secara terpisah untuk nantinya diberikan kepada *composing*.

3. Pascaproduksi:



Gambar 14. *Step by Step* Aset
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah penggambaran setiap asetnya, penulis memisahkan bagian-bagian setiap aset yang akan dianimasikan. Untuk motif bunga *rafflesia* yang telah penulis pisahkan seperti pada gambar 3.10. Setelah itu, penulis akan memberikan hasil dengan memisahkan per bagian dari aset kepada *compositor* agar dapat dianimasikan oleh *compositor* seperti pada gambar 3.10 dimana bunga *rafflesia* terlihat dalam bentuk per bagian *frame*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA