



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Deskripsi Karya

Dalam film animasi ini, penulis membuat desain tokoh untuk tokoh utama Nia dalam film “Adiwarna”. Proyek ini adalah film animasi 2 dimensi yang berdurasi sekitar 2 sampai 3 menit, bergenre *slice of life*. Adiwarna akan dibuat menggunakan *2d rigging animation* sehingga tokoh utama Nia dalam film ini akan memiliki *rig* tubuh yang bisa digerakkan. Tujuan Adiwarna dibuat adalah untuk mengenalkan budaya batik Jambi yang lebih luas ke masyarakat Jambi sendiri maupun luar.

Sinopsis singkat menceritakan tentang Nia, seorang akuntan muda yang bekerja keras. Di jalan pulang, ia sambil menggunakan ponselnya dan melihat orang-orang merayakan hari batik. Bahkan teman-temannya juga mengajak Nia untuk ikut merayakan. Namun Nia yang lelah tertidur dan bermimpi dimana sekitarnya berubah menjadi batik dan betapa senangnya ia melihat sekelilingnya yang indah. Nia pun berjalan sampai melihat sekelompok angsa yang salah satunya terbang menunjanya dan membangunkan Nia dair dunia mimpinya. Saat bangun ia melihat bahwa angsa tersebut merupakan salah satu motif batik yang ada di pakaiannya. Dan ia kembali bekerja menggunakan batik dengan bangga.

Konsep Karya

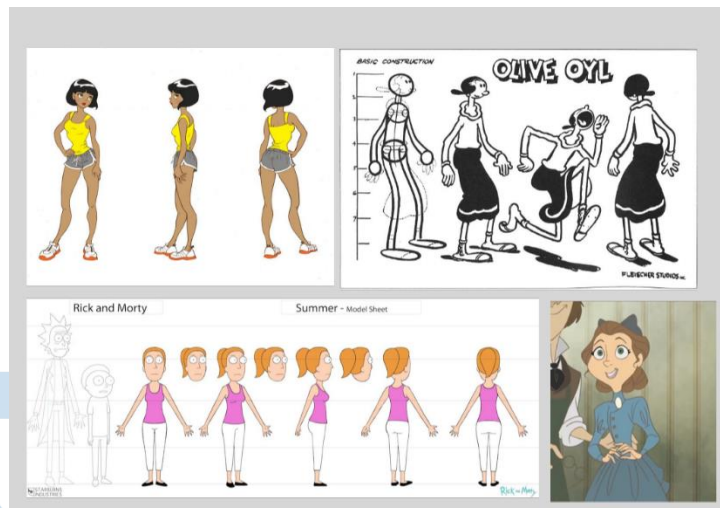
Penulis memilih topik mengenai perancangan tokoh sebagai pembahasan utama dalam skripsi penciptaan ini. Desain tokoh untuk film Adiwarna akan fokus dari bentuk, proporsi, warna dan motif yang digunakan untuk memberikan tokoh wujud *stylized* semi-realis. Desain ini juga akan dibuat sesuai dengan konsep yang sudah dibuat dari *3 dimentional character*. *Physiology* tokoh Nia adalah perempuan muda kurus berumur 23 tahun. Ia memiliki kulit sawo matang, rambut coklat gelap dan mata hitam seperti kebanyakan warga Indonesia. Nia adalah tokoh yang praktis dan dapat diandalkan dan dapat dilihat dari penampilannya yang profesional. Namun Nia merupakan seorang tokoh yang kecanduan dengan media sosial dan mudah lupa waktu. Nia juga seorang yang takut ketinggalan tren atau *fomo* dengan napa yang

sedang terjadi terkini. Sedangkan tokoh Angsa, merupakan gambaran dari peringatan, sehingga tubuhnya dibuat lebih besar untuk terlihat mengintimidasi.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

- a. Perancangan tokoh dalam skripsi penciptaan ini menjadi gagasan utama yang diambil karena penulis akan terlibat langsung dengan animasi dan *rigging* tokoh dalam film Adiwarna. Sebelum melakukan sketsa awal, penulis dihimbau untuk membuat eksperimen dengan bentuk dan proporsi tubuh yang menarik dan sesuai dengan ide yang mau dicapai dari cerita.
- b. Selanjutnya penulis melakukan observasi dari beberapa referensi yang telah dipilih dan sesuai dengan *stylized* yang diinginkan. Observasi didapat dari hasil pencarian internet, dari *character sheet* atau foto referensi dari film animasi 2D. Kemudian membaca buku dan artikel mengenai perancangan tokoh terutama tokoh 2D. Setelah itu dari semua yang telah terkumpul dibuat menjadi *moodboard*. Referensi tokoh yang diambil dari film serial seperti *Rick and Morty*, *Popeye*, dan lain-lain.

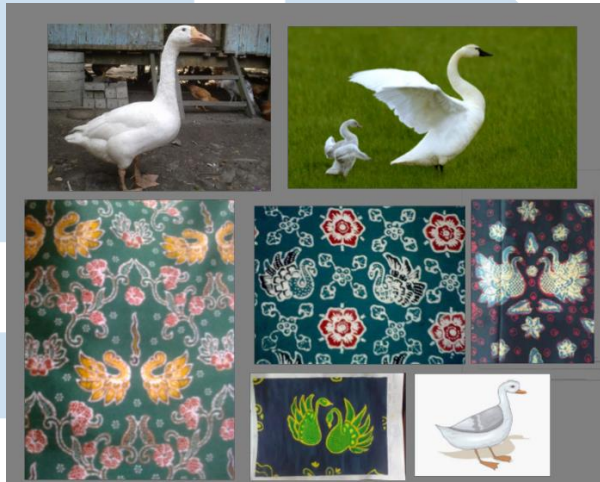


Gambar 1. *Moodboard* desain tokoh Nia

(sumber: dokumentasi pribadi)

- c. Dari teori sebagai referensi, penulis menciptakan sketsa awal dan proporsi tubuh dari tokoh Nia. Teori utama yang digunakan adalah teori perancangan tokoh mengenai bentuk dan proporsi tubuh oleh Leeuwe

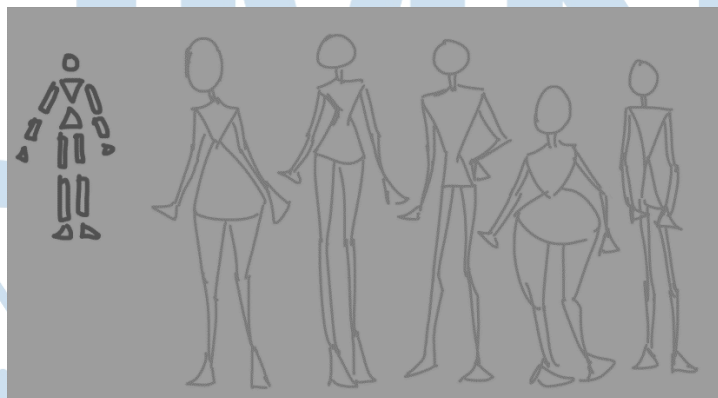
(2019). Namun karena tokoh ini akan dibuat dengan *rigging* maka desain tokoh dibuat simpel dan mudah untuk dibuat *puppet* untuk menganimasi sehingga menggunakan referensi Summer seperti gambar di atas.



Gambar 2. *Moodboard* desain tokoh Angsa

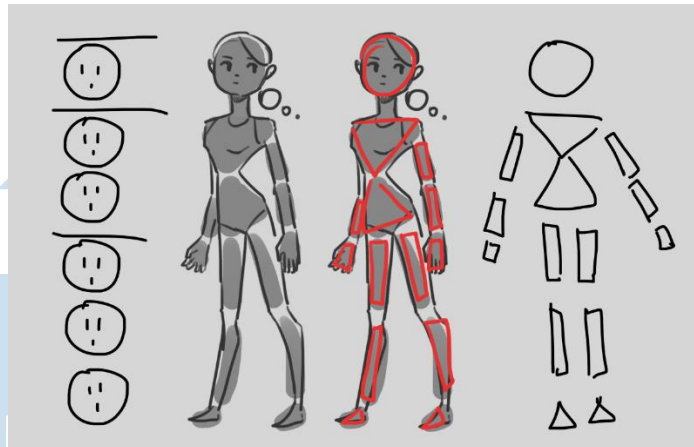
(sumber: dokumentasi pribadi)

- d. Tokoh Angsa juga mengambil referensi dari hewan angsa dan motif batik yang menjadi acuan dalam pembuatan tubuh dan motif batik Angsa.
- e. Langkah selanjutnya yang adalah eksperimen dengan bentuk sederhana dan membentuk proporsi tubuh yang cocok dengan tokoh Nia dan Angsa. Untuk tokoh Nia, proporsi tubuh dibuat 1:2:3 mengikuti referensi *moodboard* yang telah dibuat dari tokoh Olive Oyl dan dikarenakan proporsi tubuh dibuat semi-realis sesuai dengan proporsi manusia.



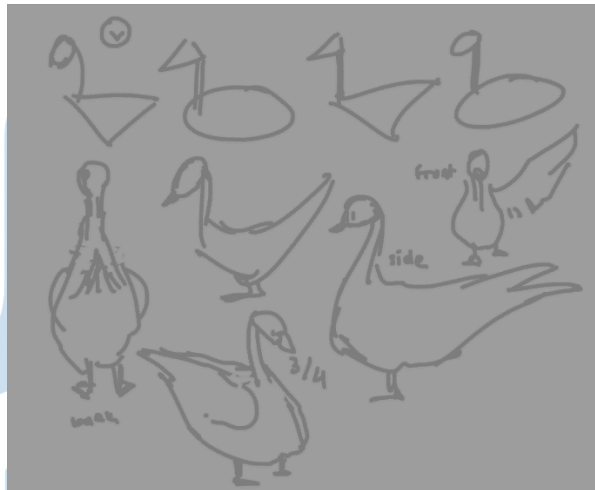
Gambar 3. Sketsa bentuk tubuh Nia

(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 4. Sketsa tubuh dan proporsi tokoh Nia
(sumber: dokumentasi pribadi)

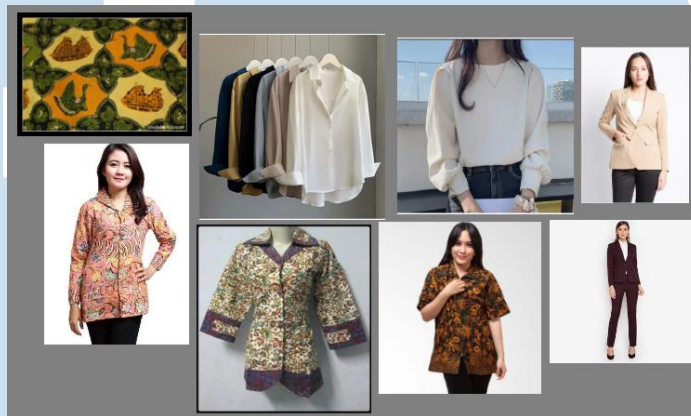
- f. Dalam proses perancangan Nia, bentuk tubuh mengikuti teori Cohen mengenai bentuk kepala lingkaran dan bentuk tubuh *hourglass* yang dibuat dari 2 segitiga untuk menonjolkan sisi feminine dan elegan. Tangan dan kaki Nia menggunakan teori Silver mengenai bentuk tangan dan kaki yang panjang untuk menonjolkan pakaian yang digunakan. Untuk proporsi tubuh menggunakan sketsa gambar 3 sketsa kedua dari kiri karena sesuai dengan 3 dimensional karakter mengenai tubuh yang kurus dan tinggi.



Gambar 5. Sketsa tubuh dan proporsi tokoh Angsa
(sumber: dokumentasi pribadi)

- g. Setelah tahap pembuatan bentuk tokoh Nia dan Angsa selesai, pada tahap berikutnya masuk ke dalam pakaian yang dikenakan oleh Nia. Sesuai dengan 2 adegan perubahan dalam film Adiwarna, tokoh Nia akan

memiliki 2 pakaian yang berbeda. Pakaian pertama adalah pakaian formal untuk bekerja dan yang kedua adalah pakaian semi formal bermotif batik. Namun kedua pakaian tetap mengambil referensi dari teori pakaian oleh Forshee mengenai budaya berpakaian di Indonesia, dimana kebanyakan orang menggunakan pakaian *factory-made* yang lebih konservatif dibanding pakaian barat.



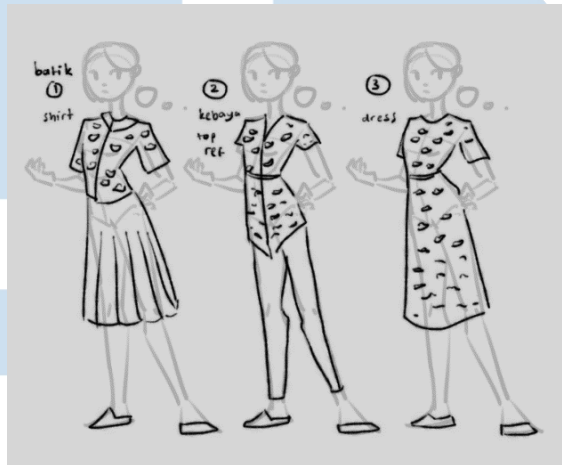
Gambar 6. *Moodboard* pakaian Nia
(sumber: dokumentasi pribadi)

- h. Pakaian formal pertama akan memiliki warna yang lebih gelap dan monoton, sehingga akan dipilih warna gelap dan kusam.



Gambar 7. Sketsa pakaian formal
(sumber: dokumentasi pribadi)

- i. Sedangkan pakaian kedua yang menandakan perubahan pada adegan akan memiliki warna yang lebih cerah dan sesuai dengan motif batik yang dipilih yaitu Angsa Duo dimana pewarnaannya menggunakan warna lebih cerah dan tegas dari warna pakaian sebelumnya.



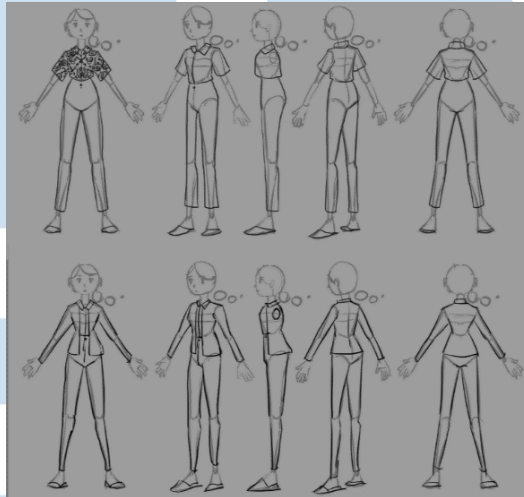
Gambar 8. Sketsa pakaian batik
(sumber: dokumentasi pribadi)

- j. Pemilihan warna untuk baju formal menggunakan warna hijau dan coklat gelap dan sedikit putih. Sedangkan warna baju batik menggunakan warna toska, perpaduan biru-hijau dan hitam sebagai warna, sedangkan warna merah, kuning dan putih adalah warna untuk motif batik. Pemilihan warna ini diambil dari teori Geotthe dan Itten, dan Tillman.
- k. Pakaian tidur dan aksesoris akan disesuaikan dan dibuat sesederhana mungkin untuk melengkapi adegan dan relevansi dalam cerita.

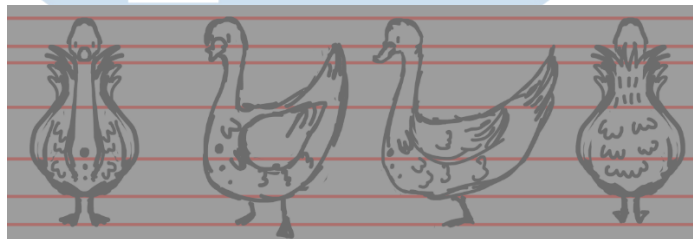
2. Produksi:

Setelah berdiskusi dengan kelompok mengenai tokoh Nia dan Angsa, penulis bisa memulai proses perancangan *charater sheet*. Penggambaran tokoh akan dilihat dari tampak depan, $\frac{3}{4}$ depan, samping, dan belakang. Sketsa akan dibuat sesuai dengan bentuk tokoh yang sudah disetujui dan sesuai dengan desain film yang ditentukan. Gambar sketsa akhir ini adalah gambar yang sudah sesuai dan tidak dapat diubah kembali untuk memasuki tahap *line art*. Untuk tokoh Nia, sketsa sudah menjadi penentu pilihan pakaian akhir yang akan dipakai.

Pakaian formal Nia menggunakan sketsa pakaian pertama dari gambar 7, sedangkan untuk pakaian batik menggunakan sketsa dari gambar 8, kerah dari sketsa pertama, ukuran pakaian dan celana dari sketsa kedua.

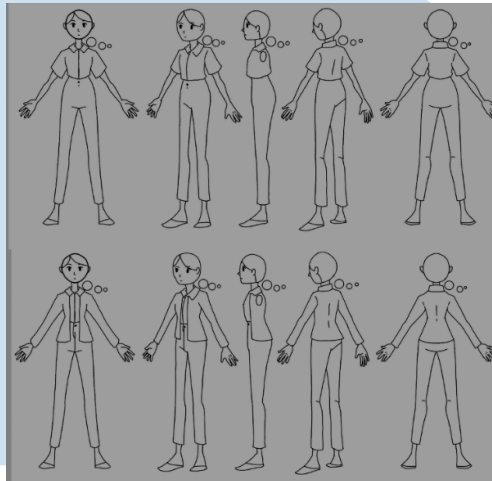


Gambar 9. Sketsa *character sheet* tokoh Nia
(sumber: dokumentasi pribadi)

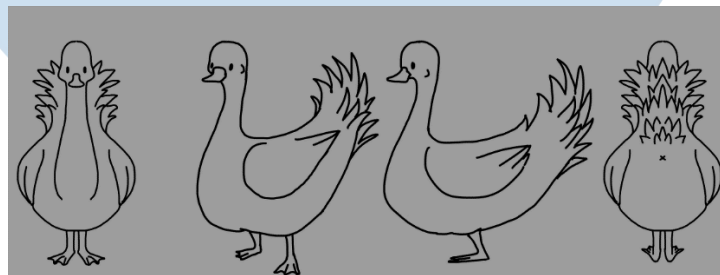


Gambar 10. Sketsa *character sheet* tokoh Angsa
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam tahap *line art*, penulis menggunakan aplikasi Krita dalam proses perancangan untuk memudahkan tahap *rigging* dengan garis yang lebih rapi.

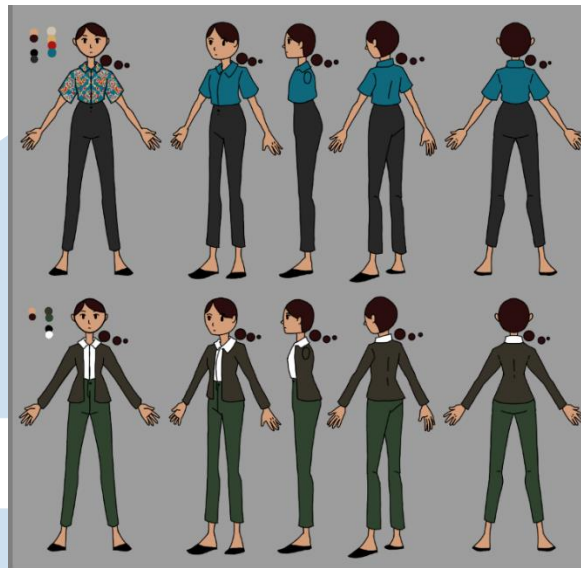


Gambar 11. *Line art* desain tokoh Nia
(sumber: dokumentasi pribadi)

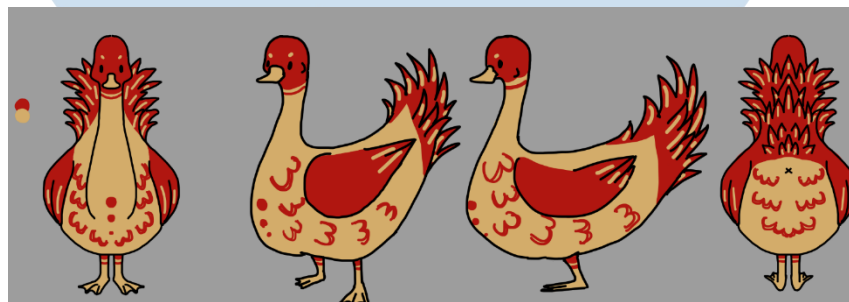


Gambar 12. *Line art* desain tokoh Angsa
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dan tahap terakhir adalah tahap mewarnai, di tahap ini tokoh Nia dan Angsa diberikan warna dasar untuk menentukan bagian-bagian yang diberi warna sesuai dengan yang sudah ditentukan. Seperti warna kulit, rambut, pakaian, bulu untuk angsa dan warna motif batik.



Gambar 13. *Coloring* tokoh Nia
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 14. *Coloring* tokoh Angsa
(sumber: dokumentasi pribadi)

Tokoh tidak diberikan warna *highlight* dan *shadow*, dikarenakan model animasi tidak memiliki keduanya. *Highlight* dan *shadow* akan diberikan di akhir pada proses *compositing*.