



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.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam pengerjaan tugas akhir penulis mencari data berupa observasi film pendek maupun panjang juga wawancara ahli. Berikut gambaran umum dari film pendek *Rick the Scavenger*.

3.1.1. Sinopsis

Rick Van Brandes seorang arkeolog asal Belanda yang menjadi Warga negara Indonesia dan telah menetap lama di Indonesia. Rick memiliki seorang istri bernama Kartika Ayu yang berprofesi sama. Suatu hari Kartika meninggal dunia karena penyakit asma akutnya. Rick sangat terpukul dengan kepergian orang yang ia cintai. Rick mulai berubah menjadi lebih tertutup dan berantakan.

Pada suatu hari Rick menemuka buku jurnal Kartika Ayu, didalam bukunya terdapat 5 buah foto emas yang pernah ia temukan bersama Kartika Ayu dan kalimat yang menunjukkan bahwa ada sebuah harta karun yang Kartika simpan di benda tersebut. Lalu Rick memulai aksinya untuk mencuri benda tersebut diberbagai museum. Rick berhasil mendapatkan 4 barang dari 5 emas selama 1 tahun, lalu ini adalah kali terakhir Rick akan mencuri di sebuah Museum Jakarta untuk mendapatkan mahkota emas.

Rencana Rick yang matang tidak terlalu mulus, sampai akhirnya ia berhasil mencuri mahkota tersebut . Sampai di rumahnya ia mencari apa yang di maksud dengan Kartika inginkan, ia terus melihat emas-emas tersebut dan buku

jurnal Kartika. Tetapi ia tidak menemukan jawabannya sampai Rick tidak sengaja menjatuhkan jurnal Kartika kelantai lalu salah satu foto emas jatuh terbalik. Saat Rick memperhatikan foto tersebut, ternyata di balik foto emas itu terdapat potongan foto besar. Saat Rick menyusun foto-foto emas itu ia baru mengetahui apa harta karun yang Kartika inginkan.

3.1.2. Posisi Penulis

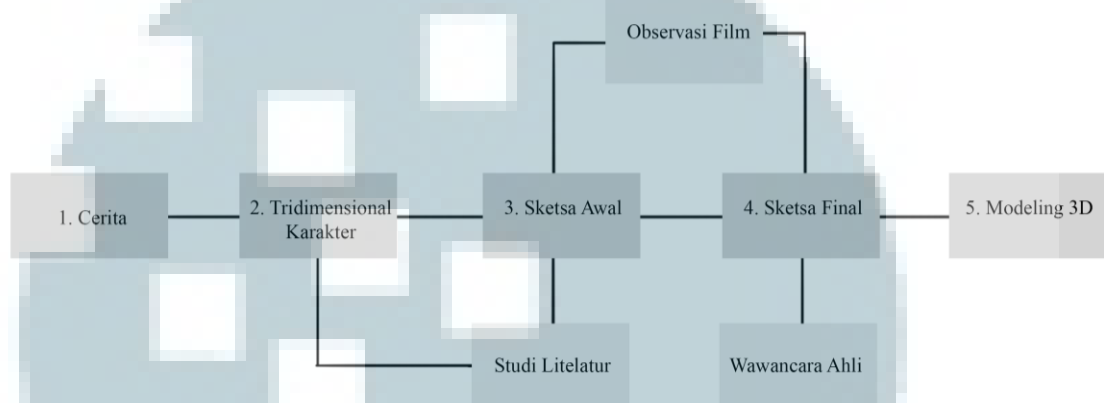
Penulis membuat film animasi bersama seorang rekan yaitu Cecillia, dimana Cecillia bertanggung jawab atas perancangan *environment*, *modeling*, *rigging artist*, dan *texturing*. Sedangkan penulis sendiri bertanggung jawab atas perancangan karakter, *modeling*, *texturing*, dan *render artist*.

Dalam pembuatan cerita dan konsep film sendiri, didiskusikan dan diputuskan bersama-sama. Selain cerita kami juga membuat *script* serta *storyboard* bersama. Setelah itu penulis serta rekan penulis merancang perancangan masing-masing, tentunya dengan pengawasan bersama.

3.2. Tahapan Kerja

Peneliti bersama rekan pertama-tama menentukan konsep film yang dikembangkan menjadi cerita utuh dimana sudah ditentukan bersama bahwa tokoh utamanya seorang arkeolog. Ketika cerita sudah rangkum peneliti mengembangkan tokoh tersebut dengan membuat tridimensional karakter. Setelah sifat karakter telah ditentukan, penulis menerjemahkan ide-ide menjadi beberapa gambar sketsa kasar menurut literatur yang ada. Sketsa kasar berupa sketsa wajah karakter, serta bentuk shape kasar.

Lalu penulis melakukan beberapa wawancara kepada ahli dan melakukan observasi pada film. Dari hasil wawancara dan observasi film, penulis membuat sketsa final. Setelah itu penulis membuat sketsa 2D menjadi modeling 3D.



Gambar 3.1. Tahapan Perancangan Karakter

3.2. Data Wawancara

Penulis mewawancarai seorang arkeolog Indonesia yaitu Dr. Ali Akbar. Selain menjadi arkeolog, beliau pernah menulis sebuah buku Situs Gunung Padang: Misteri dan Arkeologi. Sekarang beliau menjadi dosen di Universitas Indonesia.



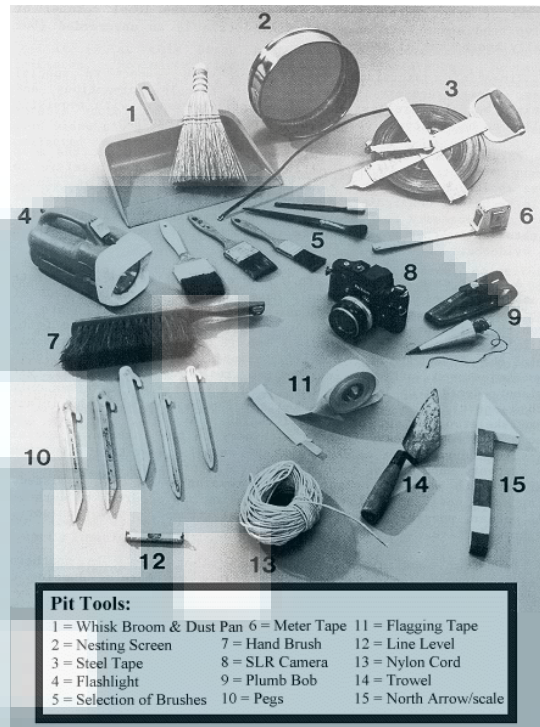
Gambar 3.2. Ali Akbar

(<https://tabloidsergap.wordpress.com/2014/01/24/misteri-situs-gunung-padang/>)

Penulis melakukan wawancara dengan menelepon pak Ali Akbar. Sebelumnya penulis meminta kontak email melalui Twitter beliau. Lalu pak Ali merekomendasikan untuk mewawancarai dengan cara ditelepon karena pertanyaan yang cukup banyak.

Jadi dalam wawancara yang saya lakukan kepada pak Ali Akbar (2016), saya menemukan beberapa informasi tambahan untuk mendukung karakteristik dari karakter arkeolog. Salah satunya dari peralatan yang arkeolog pakai. Pak Ali mengatakan jika timnya pergi kelapangan ada beberapa barang yang tidak boleh dilupakan untuk dibawa seperti kuas, kompas, meteran, alat cukil, plastik untuk tempat penemuan, kaca pembesar, dan lainnya. Selain itu pak Ali juga menggunakan sebuah *tool kit* dari kain kecil yang lebih praktis di bawa kemana-mana.

UMMN



Gambar 3.3.Peralatan Arkeolog

(<http://kavehfarrokh.com/articles/endangered-archaeological-sites/pasargarade-are-there-dangers-to-the-cyrus-tomb/>)

Selain informasi peralatan penulis menanyakan perihal kostum yang biasanya digunakan arkeolog di lapangan. Pak Ali Akbar mengatakan bahwa arkeolog sendiri tidak memiliki kostum pasti. Karena Arkelog banyak berpergian kelapangan maka baju yang dikenakan disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Untuk keperluan arkeolog sendiri yang pasti membutuhkan banyak kantong agar dapat menaruh banyak peralatan. Pak Ali Akbar dan timnya juga berusaha membuat sebuah rompi khusus yang digunakan saat berada dilapangan.



Gambar 3.4. Rompi Arkeolog Pak Ali Akbar
(sumber: data pribadi)

Untuk topik sendiri Pak Ali Akbar mengatakan arkeolog Indonesia tidak mempunyai topik khusus. Berbeda dengan arkeolog luar yang sering menggunakan topik kobo. Pak Ali sendiri lebih sering menggunakan topik *baseball* yang diberi pin hiasan sesuai tempat yang ia datangi. Jika pergi ke situs gunung padang, akan mengenakan pin bertuliskan gunung padang. Lalu untuk ciri khas warna pada arkeolog, pak Ali mengatakan arkeolog identik dengan warna coklat karena lingkungan kerja arkeolog yang dekat dengan alam. Untuk tokoh film yang mencerminkan arkeolog, pak Ali belum melihat yang mendekati. Hanya saja dalam hal visual, pak Ali melihat karakter Indiana Jones mendekati dengan visual arkeolog. Hanya saja dalam sisi karakter ia mengatakan Indiana Jones tidak cocok

karena karakter arkeolog menurut pak Ali lebih kalem, teliti, dan cermat. Sedangkan Indiana Jones lebih bar-bar.

3.3. Observasi

Penulis menganalisis beberapa film animasi dan film *live action*. Dimana film tersebut akan menjadi referensi utama dalam perancangan.

3.2.1. Gaya Visual

Dari semua gaya visual yang dijabarkan Brancroft, film yang bergenre serius cocok dengan gaya semi realis. Dimana nuansa tegang juga dipengaruhi dari pencahayaan yang gelap menjurus kehitam, warna ini secara tidak langsung memberi efek psikologis kematian yang mencekam (Scott-Kemmis, 2009). Penulis terinspirasi oleh film *Geist* ciptaan *Giant Animation* dimana gaya visual mereka menggunakan gaya semi realis yang bernuansa serius dan agak horror.



Gambar 3.5. Geist

(<https://www.youtube.com/watch?v=VCs7BFdlyU>)

Style karakter Geist yang memiliki bentuk *stylized* akan tetapi dirender dengan gaya realis. Jika diperhatikan secara seksama salah satu pengaruh terbesar untuk

membuat karakter tersebut menjadi semi realis adalah pemilihan texture serta pencahayaan. Ketika karakter tersebut dibandingkan dengan karakter Professor Callaghan dari film Big Hero 6, akan terlihat beberapa perbedaan terutama dari texture karakter.



Gambar 3.6. Professor Callaghan

(<https://goo.gl/oKHQdg>)

Pada karakter Professor Callaghan texture yang digunakan tidak menonjolkan detail dari kulit seperti pori-pori wajah, berbeda dengan karakter Geist. Contoh lainnya, gambar di bawah ini yaitu perbedaan pengaplikasian detail texture pada karakter *stylized* Mario Bros.

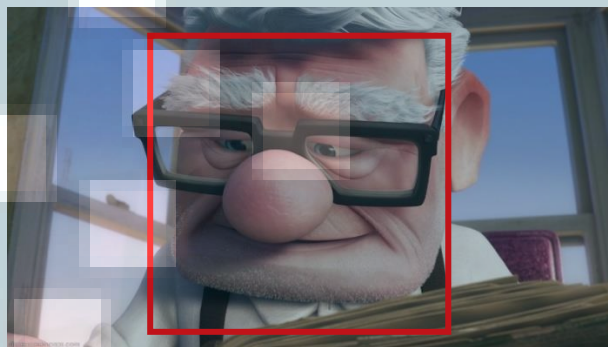


Gambar 3.7. Mario

(<http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/2016/01/pixeloo-mario.jpg>)

3.2.2. Bentuk Dasar

Penulis melakukan observasi perbandingan 2 film Pixar yaitu film panjang “UP” dan film pendek “Geri’s Game” yang dirilis pada tahun 2009. Perbandingan yang mencolok dari kedua karakter yaitu dari desain wajah dimana keduanya memiliki ciri khas masing-masing. Karakter Carl didesain kotak dan sangat kaku hal itu cocok dengan sifatnya yang kaku dan tertutup seperti yang dijelaskan Bancroft.



Gambar 3.8. Carl

(<https://54disneyreviews.files.wordpress.com/2015/07/up18.jpg>)

Lalu jika dibandingkan dengan karakter Gari, dimana pada film pendeknya ia memiliki sifat yang berbeda dari Carl. Gari jauh lebih periang, mudah tertawa dan murah senyum. Maka bentuk wajah Gari dibuat dari base bulat. Seperti pada teori Brancroft bahwa bulat identik dengan sesuatu yang lucu, baik, dan *friendly*.



Gambar 3.9. Gari

(<http://www.picturesque.biz/images/gallery/gerisgame/geri02.jpg>)

3.2.3. Artibut Akreolog

Penulis mengobservasi artibut yang dipakai arkeolog melalui beberapa karakter. Informasi yang penulis dapatkan dibagi dalam dua kategori, yaitu karakter fiksi dan non-fiksi. Berikut hasil observasi :

3.2.3.1. Representasi Arkeolog di Dunia Nyata

Dibawah ini akan dijabarkan beberapa data wawancara dari sebuah website *American School of Oriental Research* (ASOR). Pada wawancara ini beberapa arkeolog diajukan pertanyaan tentang barang apa yang ia bawa saat bertugas. Dibawah ini beberapa hasil wawancara.



Gambar 3.10. Profesor James R.

(<http://asorblog.org/2015/07/14/whats-in-your-dig-bag-james-r-strange/>)

Gambar diatas adalah seorang arkeolog James Riley Strange yang sedang duduk menulis disebelah tas penggaliannya. Hasil dari wawancara terhadap barang yang ia pakai dan bawa sebagai berikut. Ia menggunakan topi bermerek *Tilley T2* sebuah topi dari Kanada yang dikhususkan untuk *traveling*. Ia

juga tidak lupa membawa alat galinya berupa *Trowel Marshalltown 5"*. James sendiri menggunakan tas lama anak perempuannya untuk menjadi tas penggali karena harga tas gali baru mahal, ia juga mengatakan fungsi dari tasnya sama saja.

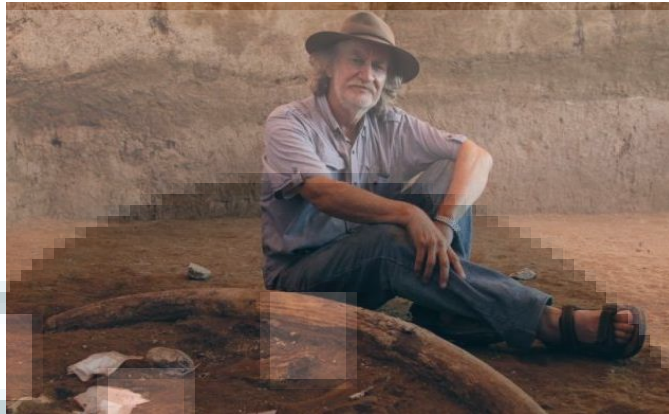


Gambar 3.11.Jeff Blakely.

(<http://asorblog.org/2015/04/28/whats-in-your-dig-bag-jeff-blakely/>)

Selain James, seorang arkeolog bernama Jeff Blakely melakukan wawancara yang sama. Untuk topi, Jeff menggunakan *REI Explorer Hat*. Lalu ia membawa alat gali yang sama dengan James. Selain itu ia membawa kacamata hitam dengan tint berwarna hijau, ketika muda ia menggunakan kacamata dengan tint warna coklat dan memiliki beberapa masalah saat membedakan warna. Ia juga membawa *Swiss Army Knife* untuk memotong.

Di Indonesia sendiri pernah dilakukan sebuah penelitian di daerah Flores tentang penemuan spesies baru.



Gambar 3.12. Mike Morwood di Flores, Indonesia.

(<http://tekno.kompas.com/read/2013/07/24/1427189/penemu.hobbit.flores.mike.morwood.meninggal.dunia>)

Mike Morwood adalah arkeolog asal Australia yang menemukan spesies baru manusia kerdil/*Hobbit* di Flores, Indonesia. Ia dijuluki “Gandalf” ilmu pengetahuan arkeolog yang telah berkontribusi besar dalam dunia arkeolog. Sayangnya ia meninggal dunia pada umur 62 tahun.

Selain foto diatas, banyak foto Mike yang telah diabadikan dan bisa dilihat beberapa karakteristik dalam hal berpakaian. Berikut foto Mike:



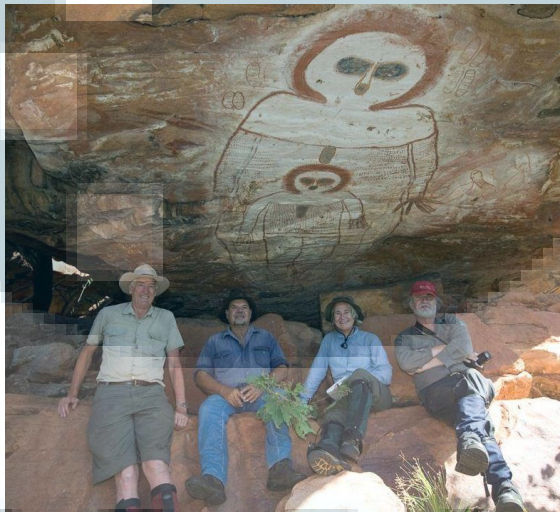
Gambar 3.13. Mike Morwood.

(<http://tekno.kompas.com/read/2013/07/24/1427189/penemu.hobbit.flores.mike.morwood.meninggal.dunia>)



Gambar 3.14. Mike Morwood bersama rekan arkeolog.

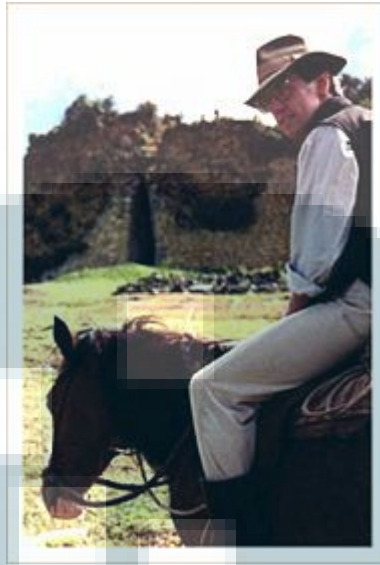
(<http://cas.uow.edu.au/mikemorwoodmemorial/photogalleries/research-in-australia/index.html>)



Gambar 3.15. Mike Morwood bersama rekan arkeolog.

(<http://cas.uow.edu.au/mikemorwoodmemorial/photogalleries/research-in-australia/index.html>)

Dalam dunia arkeolog, dikenal seorang tokoh tidak hanya bergerak di dunia ilmu pengetahuan juga dalam industri perfilman. Tokoh ini bernama David West Reynolds.

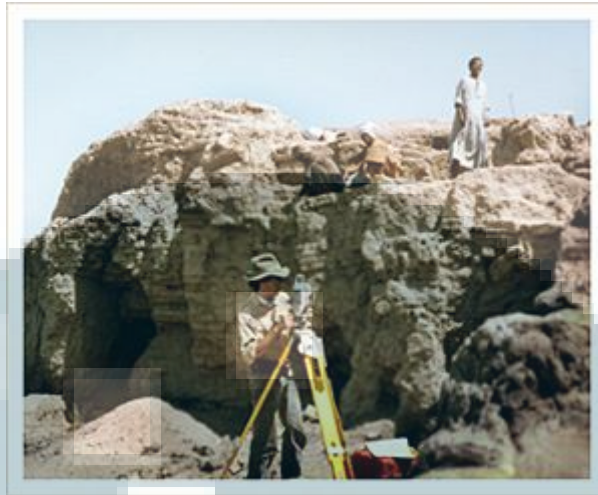


Gambar 3.16. Dr. David West Reynolds di pintu masuk “*Temple of the Chachapoyan Warriors*” di Northern Peru.

(<http://www.indygear.com/igDWR-intro.html>)

Dalam sebuah website mengenai latar belakang film Indiana Jones dijelaskan beberapa fakta salah satunya untuk membuat film dan karakter Indiana Jones, Lucasfilm menggunakan jasa konsultan Dr. David West Reynolds sebagai konsultan film.

Dr David sendiri adalah arkeolog profesional, *historian*, dan telah mendapat gelar Ph.D *Classical Archaeology* di universitas Michigan. Untuk menjelajahi lebih lanjut latar belakang film Indiana Jones, ia mempelajari bahasa latin, mesir, beberapa bahasa eropa lainnya, menterjemahkan *hieroglyphics*, dan menggali ketika mesir dalam suhu 120 derajat celsius. Ia juga pernah menderita malaria ketika berada dalam hutan dan merasakan penjaga menodongkan AK-47s kepadanya.



Gambar 3.17. Dr. David West Reynolds sedang meneliti di Mesir.

(<http://www.indygear.com/igDWR-intro.html>)

Dengan menggunakan jasa konsultan Dr. David, karakter Indiana Jones dapat dirasakan kemiripannya dengan karakteristik arkeolog.

3.2.3.2. Representasi Arkeolog di Dunia Perfilman

Penulis menganalisa beberapa film *live action* dimana tokoh utamanya identik dengan profesi arkeologi. Yaitu Indiana Jones dan National Treasure. Ada beberapa poin menarik yang bisa diambil dari ciri-ciri karakter disini.

Ada salah satu perbedaan dari film National Treasure yaitu pada film itu ia tidak berpetualang ketempat relic atau bersejarah, tetapi ia mencuri disebuah museum. Jadi jika diperhatikan dia memakai baju yang berbeda sendiri dari karakter lainnya.



Gambar 3.18.National Treasure

(<https54disneyreviews.files.wordpress.com201507up18.jpg>)

Salah satu ciri-cirinya adalah ia menggunakan warna yang dominan lebih gelap daripada karakter Indiana Jones, lalu ia tidak memakai topi.



Gambar 3.19.indiana Jones

(<https54disneyreviews.files.wordpress.com201507up18.jpg>)

Seperti Pak Ali Akbar katakan, karakter Indiana Jones sendiri menjadi salah satu tokoh film yang paling identik dengan arkeolog. Selain itu telah diketahui dalam untuk film Indiana Jones, menggunakan jasa konsultan Dr. David West Reynolds serorang arkeolog profesional yang pernah merasakan dan mendalami tokoh Indiana Jones.

Dalam sebuah artikel yang berjudul “*Claiming Dig Fashion*” seorang arkeolog asal britania raya bernama Miles Russell berkata bahwa cara berpakaian arkeolog disamakan dengan penjelajah dimulai pada awal 20th perfilman. Dikarenakan film pada jaman tersebut memportetkan arkreologis sebagai kultur pop dan diberi stereotip dalam berkostum.

Contohnya ada 6 arkeolog 4 orangnya sedang meneliti di Israel menggunakan topi saat dilapangan dan ini diasumsikan sebagai pengaruh dari film Indiana Jones. Jadi Indiana Jones mempengaruhi gaya berpakaian seperti *fedoras*, helm empulur, celana khaki, dan jaket kulit.

3.3. Konsep Karakter

Langkah pertama sebelum menientukan karakter, penulis dan rekan penulis menentukan cerita film. Dimana cerita film akan memepengaruhi karakteristik akrakter juga sebaliknya. Setelah itu penulis membuat Tridimensional Karakter.

3.3.1. Rick Van Brandes

Rick merupakan tokoh utama dan satu-satunya tokoh yang akan muncul pada film ini. Dimana Rick memiliki keinginan untuk mencuri sebuah harta karun.

1. Fisiologi

Rick merupakan pria yang cukup tua, berumur 55 tahun. Ia memiliki badan tegap dengan tinggi 180cm dan berat 80kg. Matanya berwarna coklat dengan bentuk mata yang sayu. Rambut rick terlihat agak berantakan dan agak panjang dengan jenggot yang menumbuh di bagian wajahnya karena jarang dibersihkan. Ia memiliki kantong mata yang cukup dalam karena jarang tidur untuk membaca berbagai buku yang ia punya.

Pada film ini ia memakai baju tertutup yang dominan gelap dan coklat, karena coklat sangat identik dengan arkeolog. Selain itu alasan ia memakai jaket antara lain untuk lebih menutup badannya daripada pakaian lainnya iapunya. Ia memakai sepatu berjenis kulit yang biasanya iapakai jika berpergian. Sedangkan celana yang ia pakai sengaja ia pilih agar mudah memasukan berbagai macam barang yang akan membantunya dalam mencuri. Selain itu fungsi rick memakai topi untuk menutupi wajahnya jika terkena cctv.

2. Sosiologis

Rick adalah arkeolog senior yang sudah sering terjun ke lapangan mencari dan meneliti berbagai benda. Yang menarik dari Rick yaitu ia dulu berasal dari Belanda, lalu karena kecintaanya dengan Indonesia sekarang ia sudah sah menjadi WNI.

Hobi rick sendiri membaca buku dan meneliti lebih dalam benda-benda yang ia temukan. Maka dari itu tidak heran koleksi buku yang ia

punya lumayan banyak. Akan tetapi kemampuan sosialnya dalam hal berbicara kurang begitu baik, terutama setelah istrinya sudah meninggal.

3. Psikologis

Rick memiliki sifat serius yang tidak suka bermain-main. Lalu ia sangat pendiam dan introvert sangat berbeda dari Kartika yang periang. Salah satu sifat yang paling menonjol yaitu kepala batu yang ia punya, yang mengakibatkan ia masih mencuri sampai benda ke 5.

3.3.2. Eksplorasi

Pertama-tama penulis menentukan bentuk dasar apa yang cocok untuk menjadi fondasi dasar karakter Rick.



Gambar 3.20. Bentuk Dasar

(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah didapati 2 bentuk yang cocok untuk karakter Rick. Penulis mengaplikasikannya kedalam sketsa wajah Rick. Dimana bentuk kotak akan tetap mendominasi 80-90% wajah Rick.



Gambar 3.21. Sketsa bentuk wajah

(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar dibawah ini adalah hasil eksplorasi wajah Rick yang pertama. Dimana bentuk dasar sebelah kiri diambil menjadi fondasi utama sketsa.



Gambar 3.22. Sketsa wajah detail

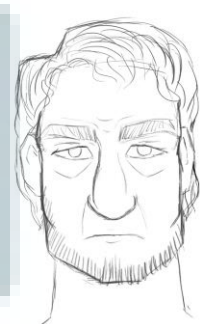
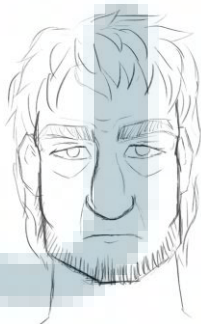
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah itu penulis mengubah sedikit sketsa wajah Rick. Dimana sekarang penulis memakai acuan seorang arkeolog berumur 60 tahun bernama Mike yang pernah meneliti di Flores Indonesia. Disini struktur wajah Mike akan membantu penulis untuk menambah usia wajah Rick agar semakin terlihat tua.



Gambar 3.23.Sketsa wajah revisi
(sumber: dokumentasi pribadi)

Lalu penulis mengeksplorasi lebih jauh seperti rambut Rick. Akibat Rick ditinggal istrinya, Rick jauh lebih tidak peduli pada penampilan. Salah satu cirinya adalah iya lebih jarang menata rambut dan membiarkannya tumbuh lebat.



Gambar 3.24.Sketsa rambut
(sumber: dokumentasi pribadi)

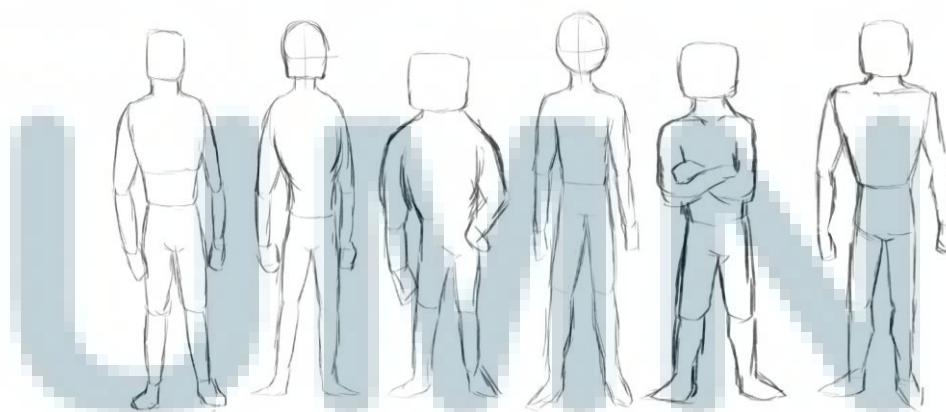
Selanjutnya penulis membuat beberapa ekspresi wajah Rick. Di dalam film, Rick sendiri tidak banyak memperlihatkan ekspresi. Hanya akan ada ekspresi datar, kaget ketika melihat cctv atau benda curian, sedih ketika Rick melihat buku harian Istrinya, dan senang pada ending film.



Gambar 3.25.Sketsa ekspresi

(sumber: dokumentasi pribadi)

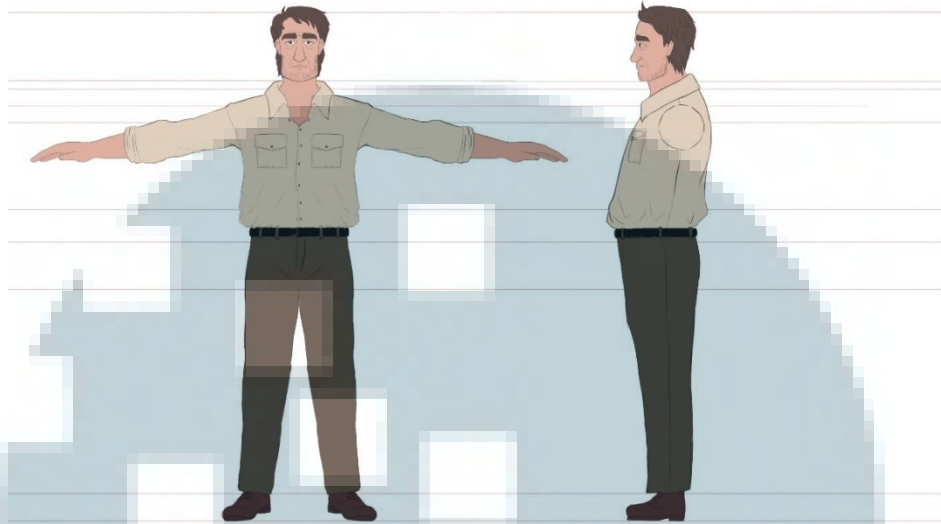
Setelah itu penulis menggambar beberapa sketsa bentuk tubuh Rick. Dimana masih menggunakan basic bentuk yang sama yaitu kotak dan lingkaran.



Gambar 3.26.Sketsa eksplorasi tubuh

(sumber: dokumentasi pribadi)

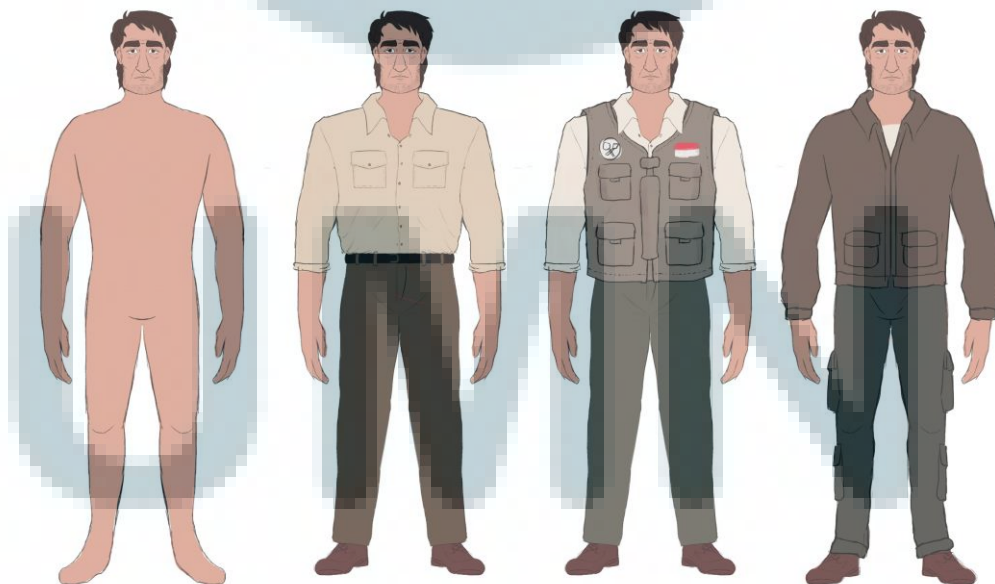
Lalu didapatkan hasil sementara dari karakter Rick.



Gambar 3.27.Sketsa t-pose

(sumber: dokumentasi pribadi)

Rick mengalami beberapa perubahan khususnya pada pakaian yang ia kenakan. Dibawah ini beberapa sketsa pakaian Rick.



Gambar 3.28.Sketsa eksplorasi pakaian.

(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.29.Sketsa eksplorasi pakaian pertama.

(sumber: dokumentasi pribadi)

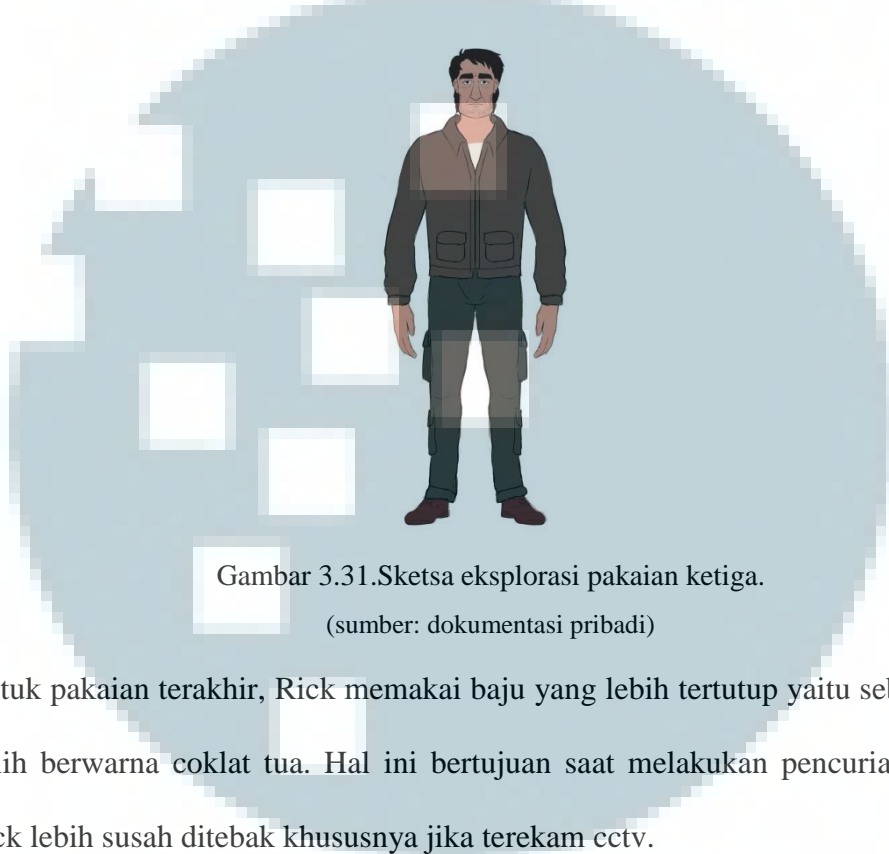
Gambar diatas ini adalah gambar pakaian pertama yang dikenakan Rick. Pada gambar ini ia mengenakan shirt berwarna krem yang umum dipakai pria dewasa khususnya jika bekerja di lapangan. Selain itu ia memakai celana bahan berwarna coklat dan ikat pinggang.



Gambar 3.30.Sketsa eksplorasi pakaian kedua.

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi kedua, penulis mencoba memakaikan rompi yang biasanya arkeolog Ali Akbar dan timnya pakai saat di lapangan. Terdapat banyak kantong, juga lambang bendera Indonesia serta lambang timnya.

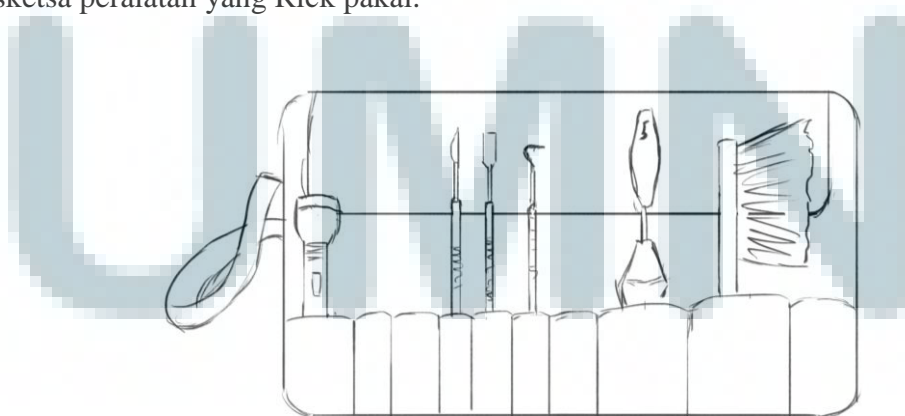


Gambar 3.31.Sketsa eksplorasi pakaian ketiga.

(sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk pakaian terakhir, Rick memakai baju yang lebih tertutup yaitu sebuah jaket kulih berwarna coklat tua. Hal ini bertujuan saat melakukan pencurian jati diri Rick lebih susah ditebak khususnya jika terekam cctv.

Lalu ada beberapa peralatan yang akan dipakai Rick pada film. Berikut sketsa peralatan yang Rick pakai.



Gambar 3.32.Sketsa 8

(sumber: dokumentasi pribadi)