

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Bubur Fight merupakan sebuah animasi yang menceritakan perbedaan yang terjadi di masyarakat yang memiliki cara pandang yang berbeda tentang cara memakan bubur yang harus diaduk atau tidak diaduk. Pada penulisan paper ini, penulis berperan sebagai perancang dari *environment* dari film animasi *Bubur Fight* yang berlatar di sebuah kedai bubur yang dimiliki oleh salah satu *character* pendukung yaitu Koh Alung. Perancangan dari kedai bubur koh Alung akan dibuat seperti kedai yang biasa kita temukan pada ruko-ruko dengan menempatkan beberapa *properti* seperti meja dan kursi yang saling berdekatan dan ini akan digunakan untuk beberapa *fight scene*, lalu ada juga properti lain seperti gelas, sendok, mangkuk bubur sebagai *establishing* pada pembukaan awal dari cerita. Perancangan *environment* dari kedai bubur Koh Alung dibuat menggunakan aplikasi 3D *Blender* dengan pendekatan *style miniature* yang lebih memanfaatkan *texture kayu*. *Texture kayu* tersebut digunakan pada *environment* seperti tembok, lantai, dan properti yang mendukung pembentukan dari *environment* rumah Koh Alung.

3.2 Konsep Karya

Konsep karya dari animasi *Bubur Fight* menggunakan teknik animasi *fake stop-motion* yang kemudian diaplikasikan pada program 3D untuk meniru gaya *realistic stop motion animation* dengan kayu sebagai elemen utama dari *texture* sebagai pendekatan dari animasi ini yang ingin mengacu pada *style miniature*. Penggunaan teori *proximity* pada perancang *environment* digunakan untuk mengatur tata letak dan ruangan dari *environment* dengan tujuan memanfaatkan ruangan dengan area yang sempit sebagai arena bertarung. Teori *proximity* yang akan diterapkan akan menyangkut *position, orientations, movement, dan identity* dengan *object* dari batasan masalah yaitu meja dan sendok.

Penggunaan teori *proximity* dalam perancangan *environment indoor* secara *identity* terdiri dari meja dan sendok yang akan dibahas melalui pengukuran *volume* dan jumlah *object*. Secara *position* dan *orientations* meja dan sendok akan dibahas melalui letak dan orientasinya terhadap lantai yang merupakan *space* utama *area indoor* rumah Koh Alung. Untuk pembahasan *movement* meja dan sendok akan dilakukan melalui penjabaran *shot* yang di dalamnya terdapat interaksi dari tokoh dengan *object* batasan masalah.

3.3 Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Bubur Fight muncul karena terinspirasi dari film stop-motion yang berjudul "*Hidari*". Inspirasi dari film "*Hidari*", melahirkan ide *Bubur Fight*, sebuah animasi stop-motion dengan *genre action* yang menceritakan tokoh Jaka yang pergi ke sebuah kedai bubur yang dimiliki oleh Koh Alung yang menjual bubur betawi yang berisikan kacang, daun bawang, ayam suwir, cakue, yang dibumbui dengan kecap dan kaldu. saat akan makan, Jaka melihat ke arah bambang yang datang dan mengaduk buburnya. Hal itu membuat Jaka tidak senang dan berdebat dengan Bambang tentang cara memakan bubur yang berujung dengan perkelahian.

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

b. Observasi



Gambar 3.1. Referensi miniatur
(sumber: pinterest)

Observasi yang dilakukan untuk mendapatkan rancangan dari *environment* animasi *Bubur Fight* terinspirasi dari *miniatur* yang menjadi referensi pada pembuat *set design*. Penulis melakukan observasi untuk pada miniatur karena *texture* pada *character* animasi ini menggunakan *texture* kayu dan miniatur cenderung menggunakan kayu sebagai bahan utama dalam pembuatannya.



Gambar 3.2 Referensi kedai
(sumber: pilar.id dan food.detik.com)

Sedangkan untuk *set* dari Rumah Koh Alung, penulis ingin mendesain *set*-nya seperti ruko-ruko kedai yang sering kita temui, dimana terdapat banyak meja dan kursi yang ditata dengan rapat, lalu di atas meja terdapat tempat peralatan makan atau tempat gelas bagi pembeli untuk dipakai saat akan makan. Dari deskripsi tersebut penulis mengumpulkan

gambar-gambar kedai yang akan menjadi referensi dari kedai bubur Koh Alung.



Gambar 3.3 Tempat makan bubur terdekat
(sumber: arsip pribadi)

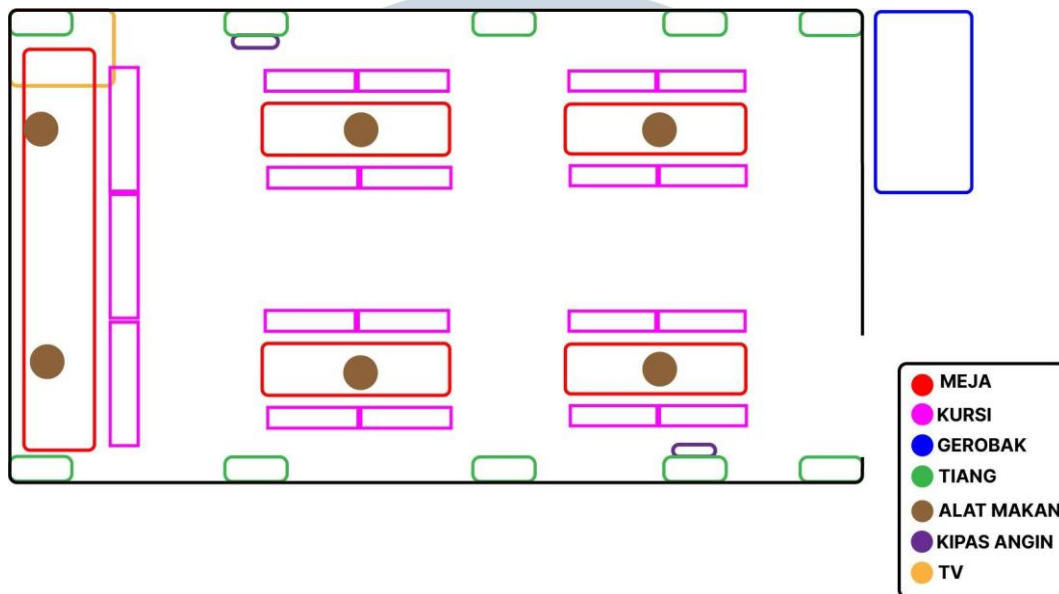
Selain itu penulis juga melakukan pengamatan terhadap beberapa tempat makan bubur yang ada disekitar daerah penulis. Dari sana penulis mengambil ukuran dari tempat makan bubur. penulis mendapatkan ukuran 5mx4m. Dari tempat tersebut, penulis menemukan bahwa pada tempat tersebut, mampu menempatkan 2 meja makan dengan panjang 1,5 m dan 1 meja dengan panjang 2,5 meter dengan gerobak di bagian luar.

c. Studi Pustaka

Teori yang digunakan oleh penulis pada penulisan ini menggunakan teori *mise en scene* yang berfokus pada salah satu elemen dari *mise en scene* yaitu *set*. Perancangan dari *set* pada animasi *Bubur Fight* didukung dengan teori *proximity* dari jurnal Ballendat.

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

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis



Gambar 3.4 Floor plan awal dari kedai Koh Alung
(sumber: arsip pribadi)

Eksperimen dilakukan dengan membuat rancangan *floor plan* yang mengikuti referensi yang dikumpulkan oleh penulis. *Floor plan* yang diciptakan oleh penulis dengan *design* sederhana dan berfokus pada *desain* kedai yang menjadi referensi penulis, dimana referensi yang diambil berupa kedai dengan ukuran ruangnya cenderung lebih sempit dan meniru properti apa saja yang ada di sebuah kedai, sehingga bisa memberikan gambaran besar pada pembuatan *set*-nya.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis



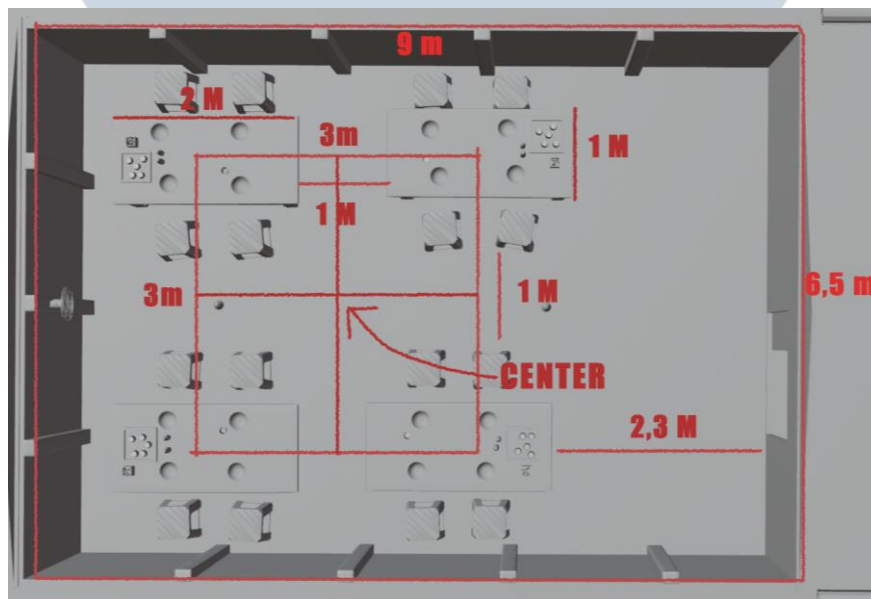
Gambar 3.5 Perancangan awal *set design* pada aplikasi 3D *blender*
(sumber: arsip pribadi)

Pada rancangan awal dari animasi *Bubur Fight*, penulis melakukan eksperimen dengan membuat rancangan awal *environment design* pada

aplikasi 3D *blender*. *Environment* yang dibuat menggunakan style yang realistis, namun hasil yang didapat menunjukkan bahwa *environment* yang realistis tidak *blending* dengan tokoh yang menggunakan texture kayu. Dilakukan perbaikan ulang pada texture untuk menyesuaikan ulang agar texture dan tokoh saling *blending*.

2. Produksi:

Setelah mendapatkan hasil yang sesuai pada *texture* maka, penulis mulai membuat *set design* dari animasi *Bubur Fight*. *Set* lokasi dari animasi *Bubur Fight* berlatar pada sebuah kedai bubur milik Koh Alung. Penulis membuat beberapa properti yang sekiranya akan digunakan pada *fight scene* sekaligus sebagai cara untuk mereplika dari sebuah kedai seperti: Piring bubur, sendok, meja, gelas, gerobak, kipas, lampu dan kursi.



Gambar 3.6 *Set design* dan proporsi ukuran dari kedai bubur Koh Alung.
(Sumber: arsip pribadi)

Perancangan dari ruangan dari kedai bubur Koh Alung, menggunakan hasil pengamatan dari observasi lapangan sebagai acuan perancangan sambil mempertimbangkan ukuran ruangan ketika *fight scene* sedang berlangsung. Ukuran ruangan dari *fight scene* memerlukan area yang luas sehingga penulis membuat beberapa penyesuaian pada

ukuran ruangan sambil mempertimbangkan kebutuhan dari *art style*, maka rancangan dari kedai bubur Koh Alung dibuat dengan ukuran 9x6,5m sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan *fight scene* yang memerlukan area yang luas bagi kedua tokoh untuk bertarung, seperti yang tertera pada gambar 3.9. Untuk memenuhi kebutuhan *fight scene*, penulis pun menata meja dan kursi dari kedai dengan memberikan jarak yang membentuk satu titik fokus pada daerah center yang merupakan area dimana mula-mula Jaka dan Bambang bertarung. Penataan dari jarak antara kursi satu dengan kursi yang lain diberikan jarak 1 m sementara jarak antara meja dari titik pusat berjarak 3 m untuk memberikan batas pada area bertarung Jaka dan Bambang. Adapun pendekatan pada *environment* kedai Koh Alung dengan membuat area antar ruangan dengan pintu ruangan dengan jarak 2,3m untuk memberikan *space* pada saat memasuki ruangan untuk memberikan kesan luas saat tokoh akan memasuki *area* dari kedai Koh Alung.

3. Pascaproduksi:

Setelah selesai merancang *set*, penulis memberikan hasil *set* kepada tim penulis, dan menanyakan perihal yang sekiranya harus diperbaiki atau di tinjau lebih lanjut sebelum *set* digunakan pada animasi.

