

adaptasi yang lebih sesuai dengan lingkungan 3D. Hal ini dilakukan karena penulis memodifikasi *environment* dari komik menjadi *environment* yang ada dalam dunia tiga dimensi.

Terakhir, pada tahap produksi, penulis akan memproduksi lingkungan dalam bentuk 3D berdasarkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Tahap produksi ini merupakan implementasi nyata dari adaptasi yang telah direncanakan sebelumnya melalui analisis, sintesis dan penerjemahan.

Dengan demikian, teori adaptasi menurut Linda Hutcheon menekankan pentingnya proses analisis yang cermat, sintesis yang teliti, penerjemahan yang tepat, dan produksi yang akurat untuk menciptakan adaptasi yang berhasil dari sebuah karya asli ke dalam bentuk baru.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film pendek "Raruurien" merupakan adaptasi dari komik dengan nama yang sama. Cerita film ini mengikuti kehidupan seorang wanita penyihir bernama Rien, yang telah menjadi janda dan harus merawat dua anaknya, Ra dan Ruu, di sebuah desa kecil di pegunungan. Untuk bertahan hidup tanpa kehadiran suaminya, Rien harus membangun hubungan yang kuat dengan penduduk desa, mempelajari budaya mereka, dan menjadi teladan bagi kedua anaknya.

Film ini mengeksplorasi tema keluarga, di mana Rien berjuang untuk menciptakan lingkungan yang aman dan bahagia bagi kedua anaknya sambil menyembunyikan kekuatan magisnya dari dunia luar. Meskipun bergenre fantasi, kisah ini menekankan pada hubungan antara anggota keluarga. Format produksi film pendek ini dapat berupa animasi *hybrid*. Durasi film yang singkat (2-3 menit).

Konsep Karya

Film pendek "Raruurien" mengambil inspirasi dari komik dengan nama yang sama, yang memperkenalkan karakter-karakter utama dan dunia fantasi yang unik. Konsep penciptaan film ini melibatkan adaptasi cerita dari komik ke dalam bentuk

visual yang bergerak, dengan fokus pada pengembangan karakter dan narasi yang kuat. Sama seperti komiknya, film ini mengeksplorasi tema keluarga dan fantasi melalui kehidupan sehari-hari seorang penyihir janda dan kedua anaknya.

Film pendek "Raruurien" menceritakan tentang Rien, seorang penyihir janda yang penuh kasih, yang mengurus dua anaknya, Ra dan Ruu, yang tinggal di desa kecil di pegunungan. Untuk bertahan hidup tanpa suaminya, Rien harus membangun hubungan baik dengan penduduk desa, mempelajari budaya mereka, menjadi panutan bagi anak-anaknya, dan tidak menunjukkan kekuatan magisnya di tempat umum.

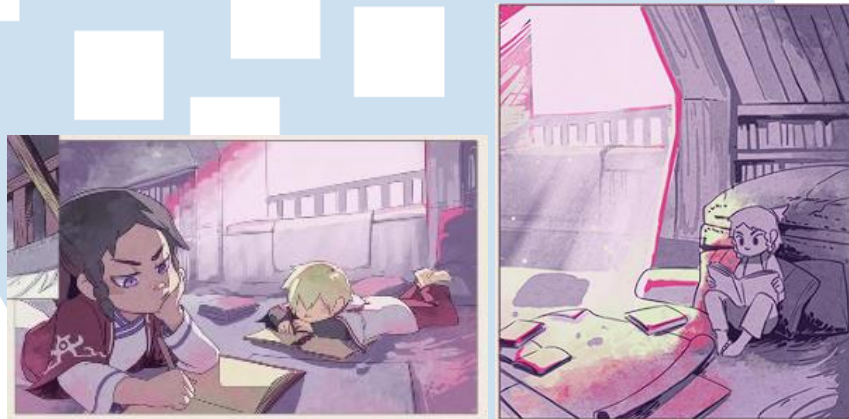
Animasi "Raruurien" menggunakan alur maju dengan penggunaan penceritaan 3D *plot structure*. Dalam pembuatan animasi ini, menggunakan teknik animasi *hybrid 2D dan 3D*. Untuk 2D animasi, *sel shading coloring* digunakan, sementara 3D animasi digunakan untuk *background* animasi.

Dalam pembuatan animasi "Raruurien", penulis disini berjobdesk *environment designer*, yang membuat *floorplan* dengan mengobservasi *environment* yang ada dalam komik "Raruurien". Dalam pembuatan *floorplan* ini, penulis menggunakan teknik observasi dan pengembangan konsep yang diperlukan untuk membuat animasi yang realistis dan menarik. Dengan penggunaan *floorplan* ini, animator dapat membuat animasi yang lebih realistis dan menarik.

Tahapan Kerja

- a. Pra produksi:
 - a. Kelompok penulis memilih "Raruurien" untuk dijadikan animasi karena ceritanya yang unik dan jarang ditemui di Indonesia, terutama yang berkaitan dengan unsur magis dan hubungan keluarga. Cerita ini cocok untuk remaja karena sederhana namun mendalam, menawarkan pesan tentang pengorbanan dan kekuatan keluarga. Penulis dan kelompok berharap animasi ini akan menjadi sesuatu yang baru dan memenuhi kekosongan dalam industri animasi Indonesia.

- b. Observasi karya komik "Raruurien" dapat dilakukan melalui pengumpulan Tangkapan layar komik untuk memahami hasil *artstyle* "Raruurien". *Artstyle* "Raruurien" dapat diketahui melalui pemilihan warna, gambar, bentuk dan ukuran gambar, teknik penggambaran, perspektif, dan pemisahan yang baik, yang membuat komiknya terlihat lebih baik dan menarik, serta membuat cerita yang diberitakan lebih mudah dibaca dan dipahami.

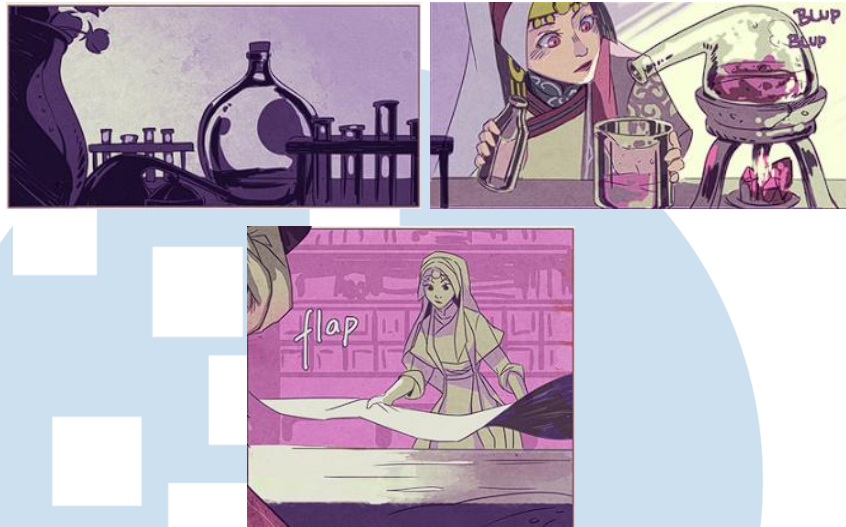


Gambar 3.1 Tangkapan Layar Kamar Belajar.

(Sumber: www.raruurien.com, 2016)

Gambar di atas adalah salah satu panel komik Raruurien pada halaman 21. Pada panel ini digambarkan *environment* dalam kamar belajar dalam rumah Rien. Terlihat penggunaan kayu pada pagar kayu di bagian kanan atas. Di bawah pagar tampak semacam sofa menggunakan kayu dan di atas kayu tersebut diletakkan bantal untuk duduk. Di samping sofa tersebut ada 2 pilar yang terbuat dari batu sebagai penopang rumah. Kemudian tampak sebuah lemari buku pada kedua sisi di samping pilar penopang rumah, dan berisi banyak buku-buku. Di belakang Raa yang sedang membaca buku terlihat banyak bantal yang digunakannya untuk bersandar pada semacam kasur lipat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2 Tangkapan Layar Lab Rien.

(Sumber: www.raruurien.com, 2016)

Pada gambar di atas adalah beberapa gambar pada panel Raruurien yang memperlihatkan properti yang ada dalam ruangan lab Rien. Dalam lab ini berisi gelas beaker dan ada test tube sebagai barang yang Rien gunakan ketika melakukan eksperimen. Pada ruangan diberikan meja untuk tempat Rien melakukan eksperimennya. Di belakang Rien pada gambar ketiga, tampak seperti rak untuk tempat Rien meletakkan peralatan dan bahan-bahan yang Rien perlukan untuk eksperimen.

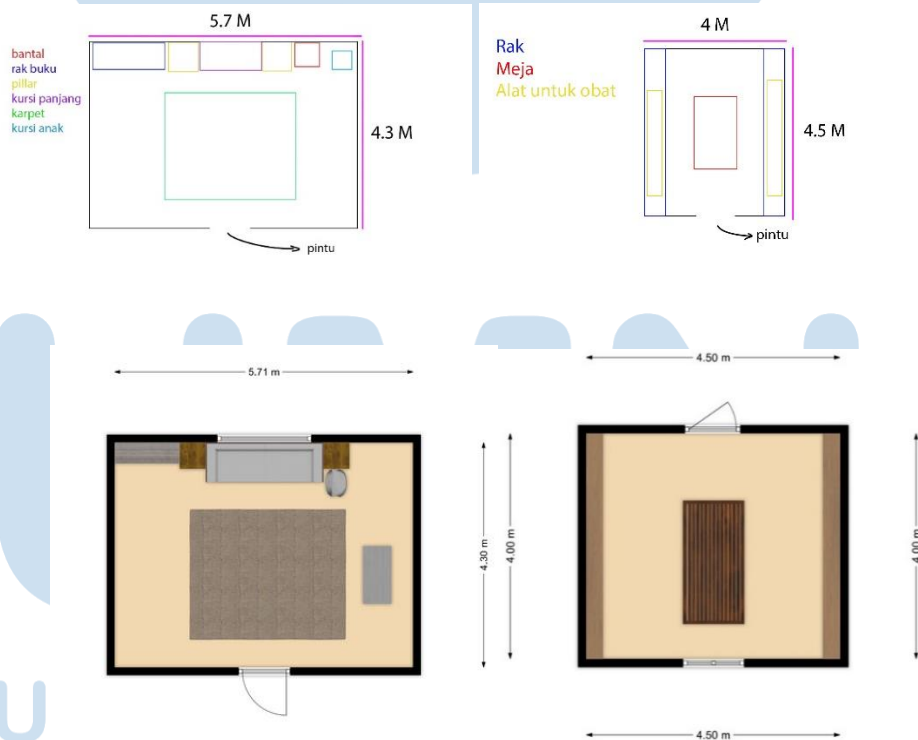
- c. Teori yang digunakan dalam tulisan ini adalah teori dari Aditya Fajar Pratama (2018) dan Aloysius Seno Aji Pambudi (2022). Dua penulis tersebut berhasil dalam membangun teori tentang pembuatan *environment* 3D melalui tahap pembuatan *floorplan*, *modeling*, dan *texturing*.

Tabel 1. Studi Pustaka

Judul	Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Perancangan <i>environment</i> 3D	Aditya Fajar Pratama	Pembuatan <i>environment</i>	Acuan dalam tahapan pembuatan <i>environment</i> dalam tahap produksi.

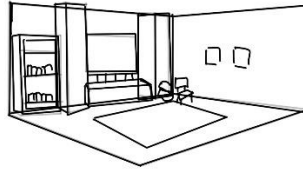
Permainan Tradisional di Kota Bandung.				
Perancangan 3D <i>Environment</i> Retro Pada Animasi Hybrid “Nendo’s Story”	Peter Gavitto Djiono	Pembuatan <i>environment</i>	Acuan dalam tahapan penulisan <i>environment</i> dalam tahap pra-produksi dan produksi.	

- d. Pra-produksi pembuatan 3D *environment* untuk "Raruurien" dimulai dengan penulisan *floorplan* yang memetakan lokasi-lokasi utama dalam cerita, seperti ruangan-ruangan rumah Rien dan rumah Rien. *Floorplan* dibuat untuk menentukan *layout* dan dimensi ruangan secara akurat, menciptakan dasar yang solid untuk pembuatan model 3D.



Gambar 3.3 Pembuatan *layout* dan *Floorplan* (Gambar Kiri: Kamar Belajar, Gambar Kanan: Laboratorium).

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

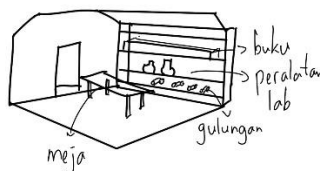


Gambar 3.4 Sketsa Kamar Belajar.

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Setelah penulisan *floorplan*, penulis memulai dengan membuat sketsa ruangan belajar. Menurut teori *magical realism*, ruangan belajar dapat dianggap sebagai ruang yang mewakili norma-norma realitas sehari-hari, namun juga sebagai tempat di mana dunia nyata bertemu dengan dunia yang lebih besar dan tak terduga. Dalam konteks Raruurien, ruangan belajar ini menjadi panggung bagi interaksi antara karakter-karakter utama dengan elemen-elemen magis dan ajaib dari cerita. Ini bisa tercermin dalam dekorasi ruangan, seperti buku-buku ajaib, alat-alat sihir, atau gambar-gambar fantasi yang menghiasi dinding.

Selain itu, ruangan belajar Raruurien juga bisa dianggap sebagai titik pertemuan antara dunia nyata dan dunia magis, tempat di mana karakter-karakter belajar menguasai kekuatan magis mereka sambil tetap terikat pada kewajiban dan aturan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan konsep *magical realism* yang menggambarkan dunia nyata yang dihiasi oleh keajaiban dan fantasi, tanpa kehilangan hubungannya dengan kenyataan.



Gambar 3.5 Sketsa Lab.

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

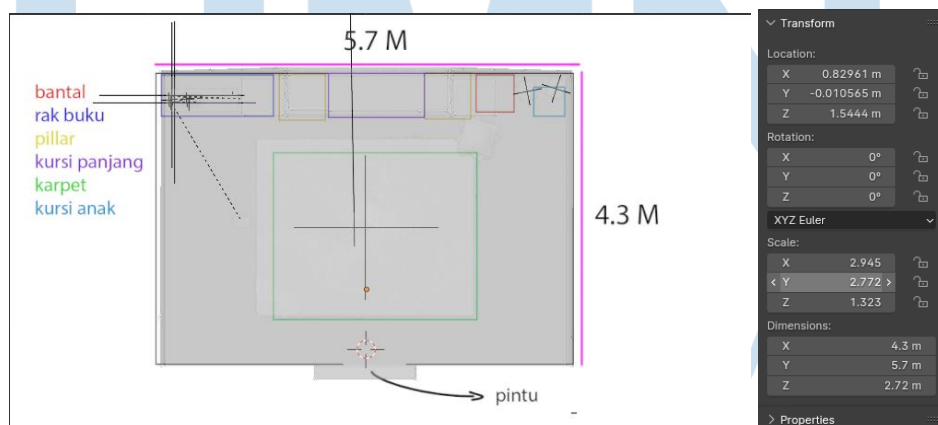
Selain meja pembuatan ramuan, penulis juga menambahkan dua rak besar di dua ujung ruangan. Rak-rak ini tidak hanya berfungsi sebagai penyimpanan

untuk berbagai barang, tetapi juga memberikan dimensi visual yang menarik dalam ruangan lab Rien. Rak pertama diisi dengan berbagai buku-buku yang mungkin berisi pengetahuan dan ramuan-ramuan kuno, mencerminkan pengetahuan luas dan kedalaman ilmu Rien dalam praktik sihir dan pengobatan tradisional.

Di rak kedua, penulis menempatkan berbagai peralatan dan bahan-bahan yang digunakan oleh Rien dalam praktiknya sehari-hari. Termasuk di dalamnya adalah bahan-bahan ramuan, guci, vas anyaman, gelas-gelas lab, lesung, dan alu. Rak ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan, tetapi juga menciptakan tampilan visual yang khas dari ruangan lab Rien, menampilkan kekayaan alam dan keterampilan tangan dalam mempersiapkan ramuan-ramuan ajaib. Selanjutnya, rak ketiga berisi surat gulungan, mungkin berisi pesan-pesan penting, resep ramuan, atau pengetahuan kuno yang ditemukan oleh Rien dalam petualangannya.

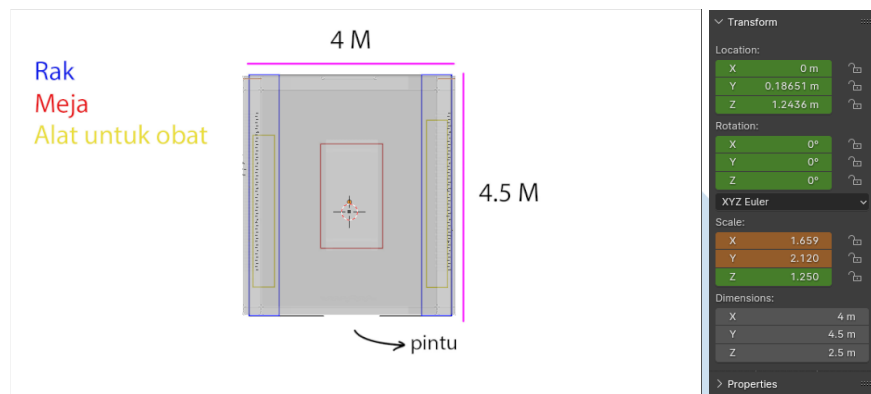
b. Produksi:

Tahap *modeling* adalah tahap awal dari *pipeline* produksi animasi 3D. menggunakan perangkat lunak 3D *modeling* seperti Blender, model 3D dibuat berdasarkan *floorplan* yang telah dibuat. Setiap bangunan, ruangan, dan objek detail lainnya diperinci dengan memperhatikan proporsi dan detail yang konsisten.



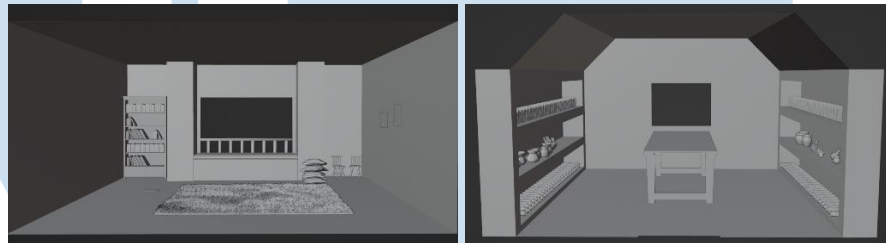
Gambar 3.6 *Layout Environment Kamar Belajar.*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 3.7 *Layout Environment Laboratorium.*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

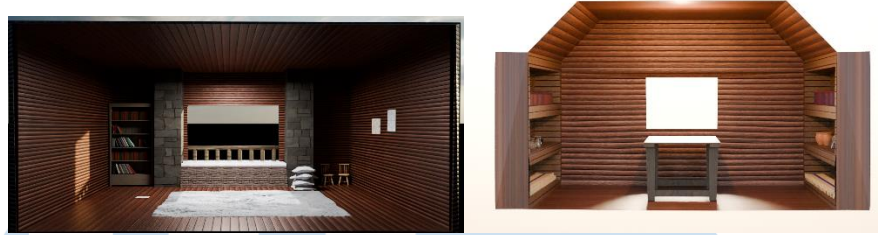


Gambar 3.8 *Modelling Properti dan Environment.*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

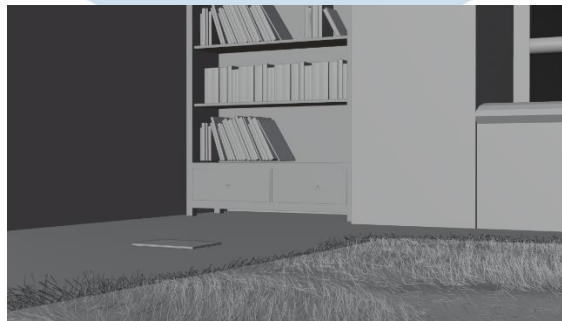
Sebelum proses *rendering*, penulis melakukan pemetaan UV (*UV Mapping*) terhadap properti yang sudah dibuat melalui proses *modeling*. *UV Mapping* merupakan proses pemetaan terhadap suatu objek yang sudah dibuat menggunakan gambar 2 dimensi. Setelah melakukan pemetaan UV, penulis melanjutkan dengan proses *texturing* menggunakan perangkat lunak Blender.

Pemetaan UV adalah langkah penting dalam proses pembuatan animasi 3D, yang bertujuan untuk memudahkan proses *texturing* dan menjamin kualitas gambar yang akan dihasilkan. Dalam proses pemetaan UV, objek yang telah dibuat melalui proses *modeling* akan dibuat menjadi 2D, sehingga dapat dijadikan sebagai referensi untuk membuat tekstur yang sesuai. Setelah pemetaan UV selesai, proses *teksturing* dapat dilakukan untuk menambahkan tekstur ke objek yang telah dibuat.



Gambar 3.9 Hasil Test *Render* (Gambar Kiri: Kamar Belajar, Gambar Kanan: Laboratorium).
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Setelah selesai melakukan pemetaan UV, langkah selanjutnya adalah pencahayaan. Pertama, penulis perlu memilih jenis pencahayaan yang sesuai dengan *mood* atau suasana adegan yang ingin dicapai. Setelah itu, penulis atur posisi dan intensitas lampu utama dan tambahan untuk memastikan pencahayaan yang merata dan sesuai. Selanjutnya, penulis sesuaikan warna dan intensitas cahaya agar cocok dengan efek yang diinginkan, seperti memberikan nuansa hangat atau dingin. Terakhir, dilakukan uji coba dan penyesuaian untuk memastikan pencahayaan mencapai efek yang diinginkan dan sesuai dengan visi artistik yang telah ditetapkan.

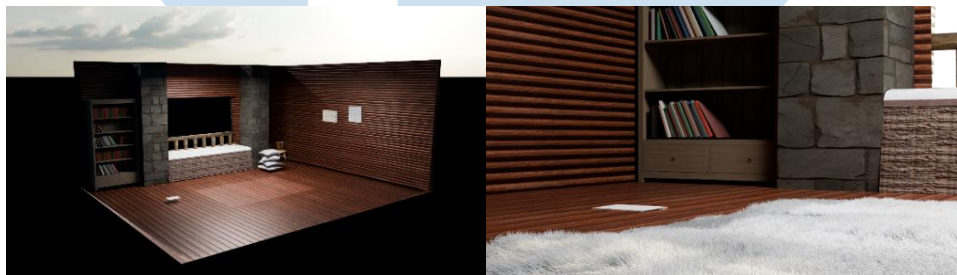


Gambar 3.10 *Viewport Shot 3 Scene 4*.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Pada *shot 3 scene 4*, penulis bertujuan untuk menggambarkan keadaan kamar belajar anak dalam animasi Raruurien. Desain kamar belajar ini dipandu oleh observasi yang cermat terhadap ilustrasi yang ada dalam komik Raruurien, untuk memahami bentuk ruangan dan barang-barang yang ada di dalamnya. Setelah memperoleh pemahaman yang mendalam tentang struktur dan peralatan yang diperlukan, penulis memulai proses pembuatan floorplan yang mencakup elemen-elemen dasar seperti lantai, dinding, plafon, jendela, dan pintu.

Dalam pembuatan kamar belajar ini, penulis mempertimbangkan kebutuhan ruang yang cukup luas. Hal ini disesuaikan dengan cerita Raruurien di mana Rien memiliki dua anak laki-laki yang menghabiskan sebagian besar waktunya di dalam kamar belajar. Ruangan yang luas memberikan cukup ruang bagi kedua anak untuk beraktifitas dan belajar dengan nyaman. Selain itu, ruangan yang luas juga memungkinkan adanya fleksibilitas dalam penempatan furnitur dan perlengkapan lainnya sesuai dengan kebutuhan karakter dalam cerita.

Dalam proses pembuatan modeling ini, penulis juga memperhatikan aspek fungsionalitas dan estetika. Mereka memastikan bahwa ruangan tidak hanya memenuhi kebutuhan praktis anak-anak untuk belajar dan bermain, tetapi juga menciptakan atmosfer yang hangat dan nyaman. Penggunaan warna-warna cerah dan aksesoris dekoratif yang menyenangkan dapat memberikan ruangan sentuhan yang ramah anak-anak dan mengundang untuk beraktivitas.



Gambar 3.11 Hasil *Render* Kamar Belajar.

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Tekstur yang digunakan pada dinding, plafon, dan lantai adalah dengan menggunakan tekstur kayu. Jendela menghadap keluar rumah untuk mendapatkan cahaya matahari dan juga sebagai ventilasi. Pada jendela diberikan pagar kayu agar anak-anak yang duduk pada kursi bisa melindungi dari kecelakaan yang mungkin terjadi. Dibawah jendela diberikan kursi panjang yang diberikan bantal untuk duduk. Pintu diletakkan pada seberang jendela untuk mengarah pada tangga dan kamar tidur sebagai jalan masuk ruangan. Pada ruangan juga ada gambar anak-anak mengenai *magic circle*, lemari buku, buku, kertas yang bergeletakkan, karpet dan kursi anak-anak untuk memberikan kesan ruangan yang lebih hidup.



Gambar 3.12 *Viewport* Laboratorium.

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Dalam membuat ruangan lab Rien, penulis memasukkan beberapa properti yang memiliki peran penting dalam membangun suasana dan fungsionalitas ruangan tersebut. Salah satu properti utama adalah meja untuk tempat pembuatan ramuan. Meja ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat kerja Rien dalam menciptakan ramuan-ramuan ajaibnya, tetapi juga menjadi pusat aktivitas utama dalam ruangan, mencerminkan karakter Rien yang ahli dalam praktik ilmu sihir dan pengobatan alami.

Surat-surat pada rak ketiga memberikan dimensi tambahan pada karakter Rien, menunjukkan bahwa dia adalah seorang yang belajar dan terus mencari pengetahuan baru untuk mengembangkan kemampuannya. Salah satu aspek penting yang diperhatikan adalah tekstur dari dinding, plafon, dan lantai. Penulis memilih untuk menggunakan tekstur yang sama dengan ruangan belajar, yang menghadirkan nuansa hangat dan alami. Dengan demikian, dinding, plafon, dan lantai ruangan lab Rien akan memiliki sentuhan yang sama dengan ruangan belajar, menciptakan konsistensi visual yang menyatu dalam keseluruhan desain ruangan.

Selain itu jendela yang ditempatkan pada seberang pintu ruangan lab Rien memiliki tujuan ganda. Pertama, untuk memberikan cahaya matahari alami yang cukup masuk ke dalam ruangan, menciptakan suasana terang dan nyaman. Kedua, penempatan jendela ini juga memberikan pandangan yang menyegarkan ke luar ruangan, menambahkan elemen alam yang menyatu dengan desain ruangan.



Gambar 3.13 Hasil *Render* Laboratorium.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

c. Pascaproduksi:

Setelah tahapan produksi selesai, penulis memberikan hasil render kepada director agar dapat dievaluasi. Setelah hasil render disetujui maka hasil tersebut diberikan kepada *compositor* untuk dijadikan satu dengan animasi 2D.

4. ANALISIS

Untuk membuat suatu 3D *environment* yang cocok dalam sebuah animasi, penulis harus mempertimbangkan beberapa faktor yang penting. Pertama-tama, *environment* dalam animasi harus sesuai dengan konteks cerita animasi. Hal ini berarti setiap aset 3D properti harus mencerminkan waktu, dan suasana hati yang diinginkan sang tokoh. Dalam membuat *environment* yang tepat, penulis harus dapat membantu memperjelas dan memfokuskan cerita yang ingin disampaikan.

Penggambaran visual juga merupakan faktor penting selama pembuatan 3D *environment*. Semakin detail dan realistis lingkungan, semakin besar pengaruh emosional sang tokoh yang akan dibawakan dalam animasi. Penggambaran visual ini dapat mencakup berbagai aspek seperti tata letak, pencahayaan, warna, dan kontras. Dengan menggunakan penggambaran visual yang tepat, penulis dapat menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan.