

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“Take Away” merupakan sebuah film animasi 3D yang dikerjakan oleh *production house* Any Percent Production yang beranggotakan tujuh orang, termasuk penulis, yang bercerita mengenai seorang pencopet yang bergabung dalam sebuah geng pencuri untuk mencari sebuah pilihan hidup yang tidak pernah ia miliki. “Take Away” memiliki tema mencari arahan keputusan hidup dalam lingkungan kota yang kasar, ber-*genre* kriminal, dan berdurasi 7 hingga 10 menit. Mengambil latar tempat Jakarta di masa depan yang bertransisi ke kehidupan futuristik atau *cyberpunk*, film animasi “Take Away” memiliki target market untuk remaja dari umur 14 tahun keatas.

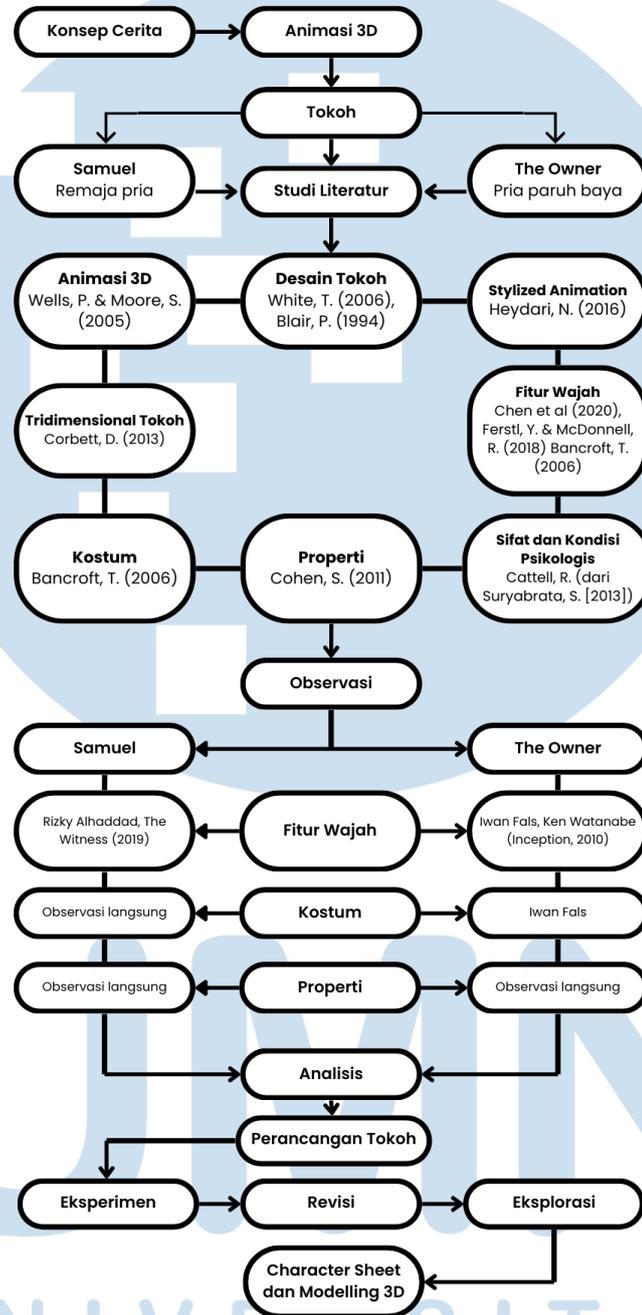
Konsep Karya

Film animasi “Take Away” menggunakan media animasi 3D, dengan gaya *stylized*, yang juga menggabungkan aset 2D untuk keperluan *matte painting*, detail dalam latar tempat. Menggunakan gaya *stylized* khusus, tim Any Percent Production dapat menciptakan estetika lukisan tangan, tetapi juga memastikan bahwa objek yang dibuat sesuai dengan aslinya.

“Take Away” terbentuk dari berbagai pertanyaan untuk masa depan. Pertanyaan-pertanyaan seperti bagaimana kehidupan rakyat kecil di sebuah masa depan dengan perkembangan teknologi, menghasilkan konsep cerita yang ingin dikembangkan dan ditampilkan dalam karya film penulis.

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

Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Bagan Tahapan Kerja

(dokumentasi pribadi)

Sebelum memasuki tahap pra-produksi untuk perancangan tokoh, penulis dan tim mematangkan konsep cerita, dan menentukan latar tempat dan waktu yang cocok.

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Dalam proses perancangan tokoh, bahasan difokuskan pada 2 tokoh penting dalam film “Take Away”, yaitu Samuel dan The Owner. Sejak konsep awal, penulis dan tim ingin membuat tokoh Samuel sebagai seorang remaja yang sedang mencari jati dirinya, sehingga ia mengambil jalur yang salah, dan tokoh The Owner sebagai sosok tokoh dewasa yang menjadi mentor bagi Samuel untuk perkembangan karakter Samuel, dan di waktu bersamaan, juga menyadarkan dirinya untuk berubah.

b. Observasi

Tahap observasi yang pertama adalah mengambil referensi dari kehidupan nyata dan dari cerita fiktif. Penulis menggunakan fenomena masalah remaja di Jakarta yang memilih untuk bergabung dalam dunia kejahatan, atau dipaksa untuk bergabung oleh pihak lain, dan mengambil referensi dari beberapa film animasi *stylized* sebagai berikut:



Gambar 3.2. Referensi Style
(dokumentasi pribadi)

Love Death Robots: The Witness dan The Windshield Wiper, karya Alberto Mielgo, menjadi referensi utama gaya *stylized* dari Take Away. Spiderman: Into the Spiderverse dan Detective Diaries menjadi referensi tambahan untuk Take Away.

Tahap selanjutnya adalah mengacu pada teori tri-dimensional karakter Corbett, D. (2013), penulis merancang tri-dimensional karakter Samuel dan The Owner sebagai berikut:

	Samuel	The Owner
Fisiologi	Jenis kelamin pria, umur 19 tahun, kewarganegaraan Indonesia, keturunan Indonesia dan Arab, bergaya kasual berantakan, bentuk tubuh tidak terlalu kurus.	Jenis kelamin pria, umur 34 tahun, kewarganegaraan Indonesia, keturunan Cina, bergaya kasual, berbentuk muka bulat, memiliki janggut, bentuk tubuh tidak terlalu kurus.
Psikologi	Introvert namun mampu beradaptasi, mengutamakan perkembangan diri dan integritas, komunikasi asertif dan pasif, bersifat selalu waspada dan curiga, tangguh, tidak percaya diri namun berpikir strategis.	Kontemplatif, kecerdasan emosional dan empati yang tinggi, percaya pada kesempatan kedua dan perkembangan diri, non-konfrontatif, berjuang dengan rasa bersalah yang menggantung, menghakimi namun berempati, gaya komunikasi langsung, jeli, dan mawas diri.
Sosiologi	Kelas sosial menengah ke bawah, latar keluarga Jawa dan budaya Arab, pendidikan terbatas, bergabung dalam kegiatan kriminal, apatis terhadap agama dan politik, lebih memilih kesendirian namun mencari validasi dari orang lain, memiliki ketertarikan pada musik dan memperhatikan perilaku manusia.	Status sosial meningkat dari kelas menengah kebawah, latar keluarga Tionghoa peranakan, edukasi hingga SMA, mantan buruh menjadi pencuri, keyakinan agama dan politik netral, lingkaran sosial terbatas dengan sedikit koneksi terpercaya, terbentuk oleh campuran kejahatan, kehilangan, dan penebusan, berhati-hati namun membuka diri untuk membentuk koneksi tulus, hobi merokok.

Tabel 3.1. Tridimensional Tokoh



Gambar 3.3. Moodboard Samuel
(dokumentasi pribadi)

Sebagai contoh pertama, penulis mengambil referensi tokoh Samuel dari laman media sosial Rizki Alhaddad, seorang model dari Jakarta keturunan Arab, dan juga menggunakan tokoh utama dari *The Witness* (2019) sebagai acuan.



Gambar 3.4. Moodboard The Owner
(dokumentasi pribadi)

Sebagai contoh kedua, tokoh The Owner mengambil acuan dari inspirasi kehidupan nyata, yaitu Iwan Fals dan Ken Watanabe (mengacu pada *Inception*, 2010). Muka dan gaya berpakaian mengambil referensi dari Iwan Fals dan Ken Watanabe, sedangkan pada moodboard di sisi kanan, penulis mengambil referensi fitur wajah dan ekspresi.



Gambar 3.5. Moodboard Properti Samuel
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.6. Moodboard Properti The Owner
(dokumentasi pribadi)

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis, penulis dapat mengumpulkan data yang cukup untuk merancang dua tokoh utama, melalui analisis tridimensional tokoh.

2. Produksi:

a. Fitur Wajah

Dalam eksplorasi bentuk dan fitur wajah, penulis harus memperhatikan keunikan dari sebuah ras, dan memanfaatkannya agar dapat menghasilkan visual *stylized* yang baik dan tidak terpaku stereotip.

i. Samuel



Gambar 3.7. Eksplorasi Wajah Samuel

(dokumentasi pribadi)

Menurut Chen et al (2020), dalam perancangan fitur muka, seorang character designer harus menciptakan desain muka yang unik, namun tidak terpaku pada stereotip sebuah ras atau archetype sebuah tokoh. Sebagai keturunan Jawa dan Arab, Samuel harus memiliki ciri-ciri mata yang besar, kulit berwarna sawo matang hingga kuning langsung, hidung yang tidak terlalu mancung, dan bibir yang sedikit berisi.

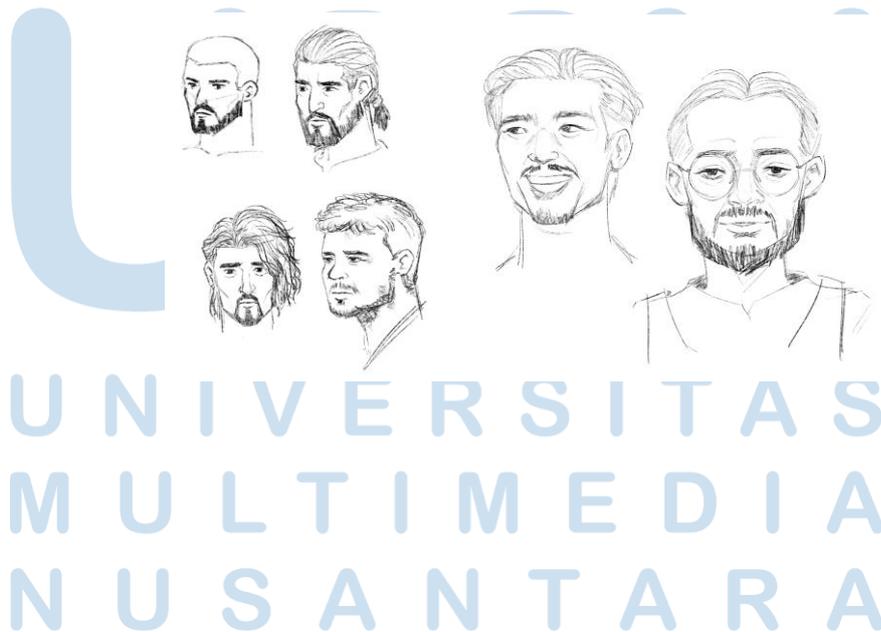


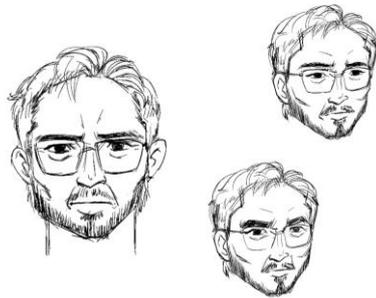
Gambar 3.8. Perancangan Fitur Wajah Samuel dalam 3D

(dokumentasi pribadi)

Mengacu kepada teori Chen et al (2020), penulis ingin menggambarkan tokoh Samuel sebagai seseorang keturunan Jawa. Tokoh Samuel memiliki kulit coklat muda, dan mata yang cukup besar, namun tidak dilebih-lebihkan agar tidak memberikan kesan terpaku pada stereotip. Selaras dengan teori stylized Heydari, N. (2016), dalam proses stylizing, penulis memberikan tekstur seperti lukisan dengan menggunakan hard edges pada shading muka Samuel. Shading bergaya lukisan membantu memberikan kontur yang kuat pada fitur-fitur wajah prominen, seperti mata, hidung, dan tulang pipi. Berkontras dengan gaya photo-realis yang memberikan efek bayangan hanya berdasarkan *lighting*, shading dilukis langsung di atas model 3D. Desain mata dibuat lebih besar daripada dalam kehidupan nyata, sebagai salah satu prinsip dasar dari animasi, yaitu *appeal*, dan menggunakan *brush strokes* individu yang langsung dilukis pada model 3D.

ii. The Owner





Gambar 3.9. Eksplorasi Wajah The Owner
(dokumentasi pribadi)

Perancangan bentuk wajah The Owner mengalami perubahan dan eksplorasi yang banyak, untuk mendapatkan esensi misterius namun tidak mengintimidasi, aspek yang dituliskan dalam tridimensional tokohnya. Proses eksplorasi muka The Owner dimulai dengan memvisualisasi tokoh dari deskripsi dan latarnya sesuai dengan tridimensional tokohnya. Penulis mempertimbangkan bentuk muka, fitur wajah seperti jenggot, gaya rambut, ekspresi datar yang cocok untuk menggambarkan The Owner secara utuh. Selaras dengan teori Ferstl, Y. & McDonnell, R. (2018), penulis menggambarkan tokoh The Owner dengan mata yang kecil, dan muka yang lebar untuk memberikan kesan dominan, tegas, dan tidak mudah dipercaya. Fitur wajah ini digabungkan dengan teori Bancroft, T. (2006), yang menyatakan bahwa bentuk muka bulat melambangkan keramahan, dan umumnya digunakan untuk tokoh yang bersifat baik.



Gambar 3.10. Perancangan Fitur Wajah The Owner dalam 3D

(dokumentasi pribadi)

Memiliki proses *stylizing* yang sama dengan Samuel, *shading* The Owner juga dilakukan dengan melukis *highlights* dan kontur bayangan langsung pada model 3D-nya. *Brush strokes* individu juga dilukis langsung terutama pada kerutan wajahnya. Proses *stylizing* The Owner yang paling menonjol adalah pada rambutnya. Teknik umum untuk mendesain rambut dalam 3D adalah dengan teknik *procedural*, yang umumnya bersifat realistis. Namun, untuk memberikan efek ilustrasi dan *shading* yang khas untuk film penulis, penulis menggunakan ilustrasi 2D yang diterapkan pada rambut 3D.

Dengan menggabungkan kedua teori, penulis berharap untuk dapat memberikan kesan misterius dan kompleks dalam tokoh The Owner.

b. Kostum



Gambar 3.11. Eksplorasi Kostum Samuel
(dokumentasi pribadi)

Mengacu kepada Bancroft, T. (2006), pakaian sebuah tokoh merupakan elemen tambahan yang dapat memberikan elevasi pada desain sebuah tokoh. Samuel mengenakan sebuah hoodie, yang menyimbolkan kesendirian, dan ditumpuk dengan sebuah cargo vest, yang menyimbolkan kehidupan kriminalnya. Pakaian Samuel yang terlihat kumuh, murah, dan berantakan berkaitan dengan kondisi psikologisnya yang merupakan seorang *introvert* dan tertutup, selain itu juga berkaitan erat dengan kondisi sosiologisnya yang berasal dari latar belakang menengah ke bawah. Layering pada kostum Samuel

yang berada di latar belakang Jakarta, sebuah kota yang panas memberikan makna pada Samuel yang merasa tidak cocok dimanapun ia berada. Detail pin yang menempel di cargo vestnya menyimbolkan ketertarikan kuatnya terhadap musik.



Gambar 3.12. Eksplorasi Kostum The Owner
(dokumentasi pribadi)

The Owner mengenakan kaos putih, jaket kulit berwarna hitam sintetis, dan celana jeans biru muda, sebagai simbolisme pakaian yang tidak akan pernah ketinggalan zaman.

Gaya *stylized* yang ingin penulis tampilkan dalam film adalah sebuah gabungan realisme dengan ilustrasi, yang umumnya juga disebut semi-realisme. Sehingga, dalam pembuatan kostum, ukuran dan tekstur tetap terpacu pada kehidupan nyata. Namun, berkontras dengan gaya photo-realisme, tekstur yang digunakan hanya cukup untuk membedakan material kostum, tidak sepenuhnya mencerminkan material dalam kehidupan nyata. Penulis tetap melakukan *texturing* secara manual dengan gaya lukisan, yang kemudian digabungkan dengan memanfaatkan *shader node properties* dalam aplikasi 3D untuk mewujudkan gaya *stylized* yang terpacu pada kehidupan nyata namun memiliki penampilan khusus.

d. Properti



Gambar 3.13. Eksplorasi Properti Samuel
(dokumentasi pribadi)

Menurut Cohen, S. (2011), properti merupakan objek yang dimiliki sebuah tokoh namun tidak dikenakan seperti kostum, berperan sebagai alat yang dapat menjelaskan sifat dan menunjukkan aksi dari sang tokoh. Properti yang dimiliki Samuel adalah sebuah switchblade, pemberian dari tokoh pendukung, Zacky. Sebuah alat untuk keamanan Samuel, yang menimbulkan ketidaknyamanan dalam Samuel. Properti kedua, adalah sebuah tas, untuk menyimpan barang yang telah dicopet. Properti-properti tersebut berperan krusial dalam cerita untuk mengenal Samuel dengan lebih dalam.

Properti yang dimiliki The Owner adalah sebuah payung. Properti kedua yang dimiliki The Owner adalah lengan prostetik, sebuah simbolisme masa lalu dan kesalahan yang telah dilakukannya.

Menggunakan konsep yang sama dengan gaya *stylized* yang ingin diraih untuk kostum, penulis mengacu pada objek dalam kehidupan nyata. Namun untuk *shading*, penulis melukis langsung pada objek 3D, memberikan efek lukisan.

3. Pascaproduksi:

Setelah melakukan perancangan tokoh Samuel dan The Owner, penulis menggunakan Rigify untuk menambahkan rig pada tokoh. Kemudian, penulis memberikan file kepada animator untuk menambahkan rig controller, dan melanjutkan pada tahap animasi.