

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

State of The Art adalah film animasi 3D berdurasi 2-3 menit dengan genre drama yang mengeksplorasi tema '*what it means to be human*'. Dibuat dalam tim beranggotakan tujuh orang, film ini menceritakan sebuah robot pembersih kaca bernama D10 (Dio), yang tertarik dengan seni *Latte Art* milik Hazel, seorang penjual kopi. Melalui perjalanan D10 (Dio), film ini menyoroti bagaimana kemajuan teknologi tidak hanya meningkatkan kemampuan fisiknya, tetapi juga memperkaya pengalaman, seperti dalam seni dan kreativitas. Tema yang diangkat film ini adalah keinginan untuk bebas dalam mengekspresikan diri.

Konsep Karya

State of The Art adalah film pendek fiksi yang mengisahkan robot pembersih kaca bernama D10 (Dio) yang menemukan kegemaran pada lukisan setelah melihat karya *Latte Art* milik Hazel, seorang penjual kopi. Namun, minatnya ini membuatnya melenceng dari fungsi utamanya sebagai robot pembersih kaca. Film ini menyoroti pertanyaan '*what it means to be human*', dengan membandingkan aspek seni dan kreativitas antara manusia dan robot.

Film ini menggunakan teknik animasi 3D dengan tekstur objek yang menyerupai goresan kuas, memberikan konsep lukisan sesuai dengan kisah tentang robot pembersih kaca, D10 (Dio), yang tertarik pada lukisan. Visualnya penuh warna, mencerminkan keberagaman dan kompleksitas manusia, yang memiliki beragam emosi, pengalaman, dan keunikan. Ini mendukung tema '*what it means to be human*' dengan memvisualisasikan keberagaman dan kompleksitas manusia melalui warna-warna yang beragam.

Referensi penyajian visual pada film *State of The Art* yang berupa goresan kuas diambil dari film animasi *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) terutama pada adegan di dimensi tokoh Gwen Stacy. Dalam film ini, setiap kali adegan berlatar belakang pada dimensi tokoh Gwen, gaya tekstur yang digunakan

terlihat seperti goresan kuas atau lukisan 2 dimensi. Penggunaan tekstur ini paling banyak terlihat pada *scene* tokoh Gwen berbicara dengan ayahnya.

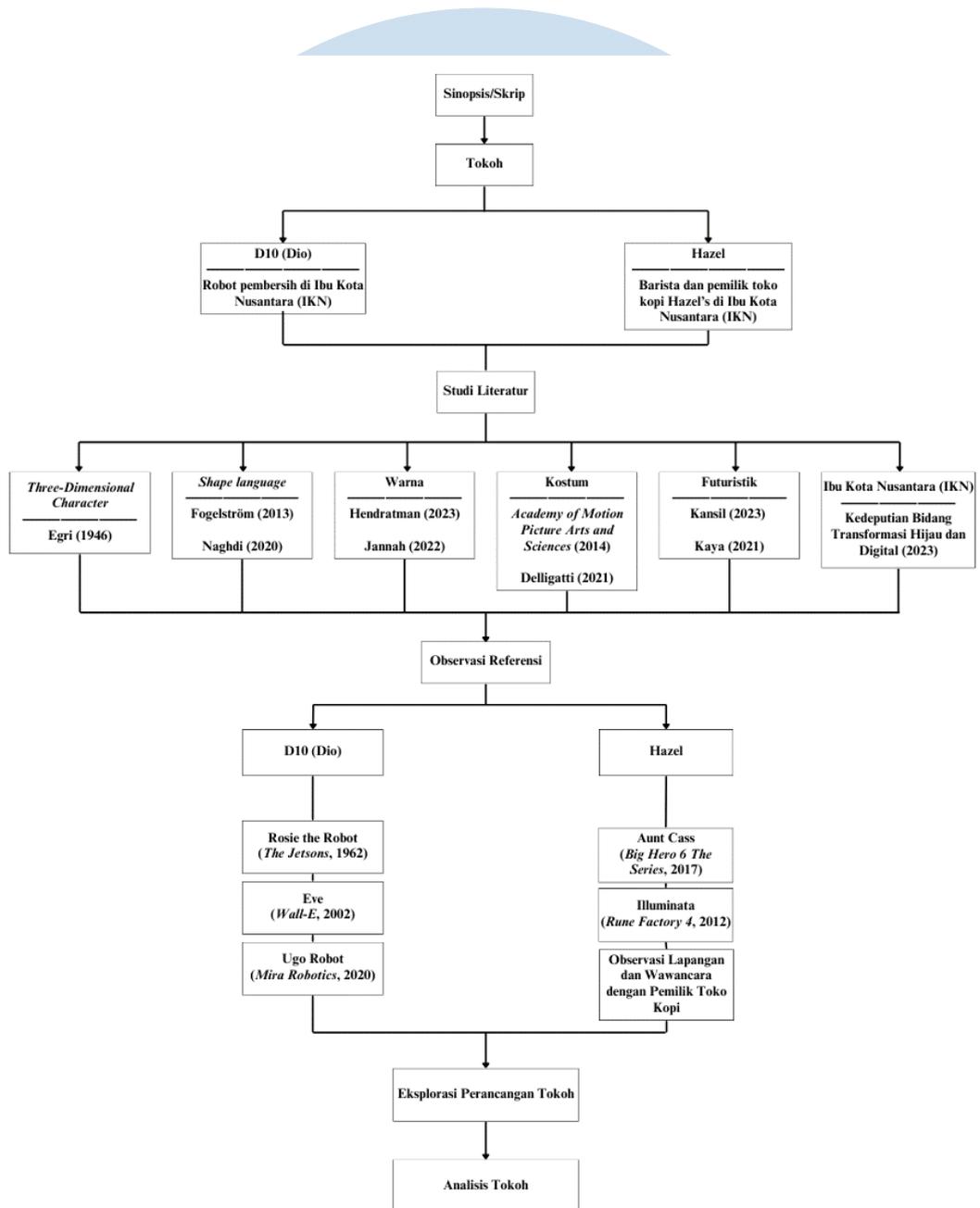


Gambar 1. Referensi visual untuk film *State of The Art*
(Sumber: *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (Sony Pictures, 2023))

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tahapan Kerja



Gambar 2. Bagan Skematika Penelitian
(Dokumentasi Penulis)

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

a. Sinopsis/Skrip

Berawal dari meningkatnya penggunaan *Artificial Intelligence* (AI), penulis dan timnya memutuskan untuk mengangkat tema perkembangan AI dalam dunia industri. Berdasarkan naskah dalam cerita, terdapat dua tokoh utama yang bernama D10 (Dio), sebuah robot pembersih kaca, dan Hazel, pemilik toko kopi. Saat D10 (Dio) mulai tertarik pada seni setelah melihat karya *Latte Art* Hazel, ia mulai melukis dengan menggunakan alat pembersih kaca. Karyanya disambut baik oleh Hazel. Berdasarkan naskah yang ada, penulis mencoba menggambarkan tokoh D10 (Dio) dan Hazel dengan tema futuristik yang tidak hanya menampilkan kemajuan teknologi, tetapi juga mempertahankan dasar dan fungsi mereka.

b. Tokoh

Berdasarkan naskah yang sudah ada, penulis melakukan observasi terhadap gambaran kasar dari karakteristik tokoh D10 (Dio) dan Hazel. Secara garis besar, kedua tokoh sama-sama tinggal di Ibu Kota Nusantara (IKN) pada tahun 2040.

1) D10 (Dio)

Tokoh D10 (Dio) merupakan robot unit pembersih kaca dari perusahaan robot yang bernama *Hybot*. Berdasarkan deskripsi yang ada pada naskah, D10 (Dio) merupakan robot yang cerdas dan memiliki keterampilan dalam membersihkan kaca dan seni lukis. Meskipun wataknya polos seperti anak-anak dan penuh dengan rasa ingin tahu, D10 (Dio) adalah robot yang bisa diandalkan, terutama untuk menjalankan tugasnya.

2) Hazel

Tokoh Hazel merupakan seorang gadis muda berumur 26 tahun asal Yogyakarta yang merupakan pemilik toko kopi *Hazel's*. Selain sebagai pemilik toko kopinya, Hazel juga bekerja sebagai barista di toko kopinya sendiri. Sesuai dengan deskripsi pada naskah, Hazel merupakan gadis yang ramah dan penyayang, sehingga watak keibuannya terlihat ketika ia mengkhawatirkan D10 (Dio).

c. Studi Pustaka

Berikut adalah tabel keterikatan teori yang digunakan dan pengaplikasiannya pada perancangan tokoh.

Tabel 1. Tabel Keterikatan Teori

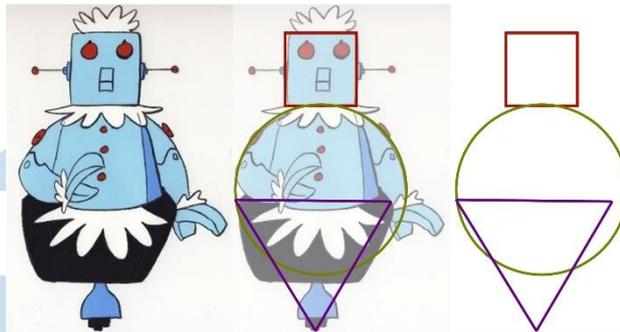
Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Egri (2018)	<i>Three-dimensional Character</i>	Merancang tokoh yang mendalam dengan memperhatikan dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis.
Fogelström (2013)	<i>Shape Language</i>	Memvisualisasikan karakteristik dan kepribadian tokoh melalui bentuk visual.
Naghdi (2020)		
Hendratman (2023)	Warna	Memvisualisasikan tema futuristik pada desain visual tokoh.
Jannah (2022)		
<i>Academy of Motion Picture Arts and Sciences</i> (2014)	Kostum	Mendesain pakaian tokoh untuk memvisualisasikan Ibu Kota Nusantara (IKN) futuristik.
Delligatti (2021)		
Kansil (2023)	Futuristik	Menentukan warna dan desain kostum yang ada pada desain visual tokoh.
Kaya (2021)		
Kedepatian Bidang Transformasi Hijau dan Digital (2023)	Ibu Kota Nusantara (IKN)	Menjadi dasar dalam menentukan <i>three-dimensional character</i> , warna dan kostum yang sesuai latar belakang cerita.

d. Observasi Referensi

1) D10 (Dio)

a) *Shape Language*

Dalam merancang tokoh D10 (Dio), penulis menggunakan referensi tokoh Rosie the Robot dari film *The Jetsons* (1962) yang merupakan sebuah robot pembantu rumah tangga. Penulis menggunakan Rosie sebagai referensi karena Rosie merupakan robot yang memiliki watak atau sikap yang mirip dengan tokoh D10 (Dio). Rosie adalah sebuah robot yang bisa diandalkan, namun meskipun wataknya yang keibuan, Rosie juga memiliki sisi konyol yang dimana dia suka bercanda dan membangkang dari perintah pemiliknya.

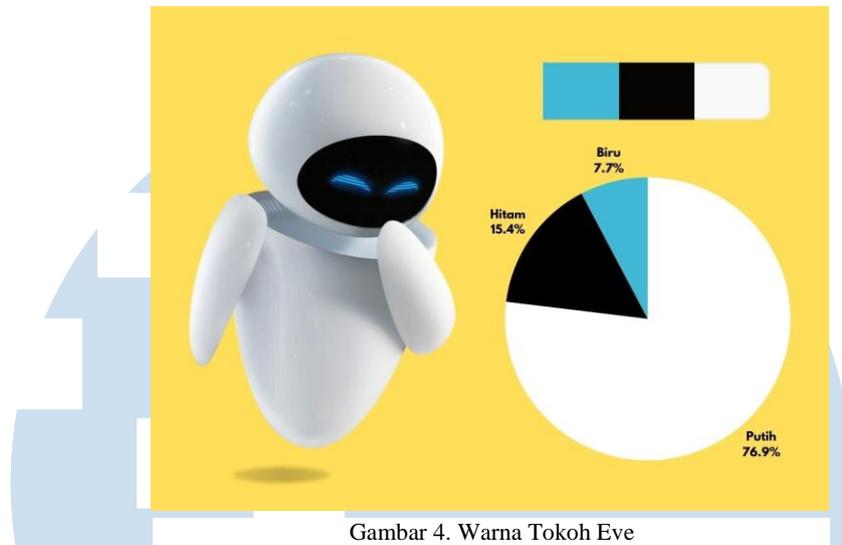


Gambar 3. *Shape Language Rosie the Robot*
(Sumber: *The Jetsons (Hanna-Barbera, 1962)*)

Desain tokoh Rosie the Robot memiliki bentuk dasar kotak untuk kepalanya, lingkaran untuk badannya, dan segitiga untuk kakinya. Lingkaran pada badannya menunjukkan sifat ramah, lembut, dan penyayang dari karakternya. Bentuk kotak di kepalanya mencerminkan kestabilan dan keandalannya sebagai anggota keluarga Jetsons, sementara juga menonjolkan sifat teknologi dan kecanggihannya sebagai robot rumah tangga. Segitiga pada kakinya memberikan kesan lincah dan bersemangat. Sesuai deskripsi naskah, tokoh D10 (Dio) juga memiliki sifat yang ramah, bersemangat, dan bisa diandalkan.

b) Warna

Untuk menggambarkan kesan teknologi dan futuristik, penulis menggunakan referensi warna pada tokoh Eve dari film *Wall-E* (2008). Pada film *Wall-E*, tokoh Eve merupakan robot yang tinggal pada tahun 2805, dimana segalanya sudah serba teknologi dan robot bekerja dimana-mana untuk menggantikan manusia. Palet warna yang digunakan untuk mendesain tokoh Eve berkontribusi pada kesan teknologi dan futuristik pada desainnya dengan memadukan warna metalik putih untuk tubuhnya, cahaya biru untuk matanya dan hitam.

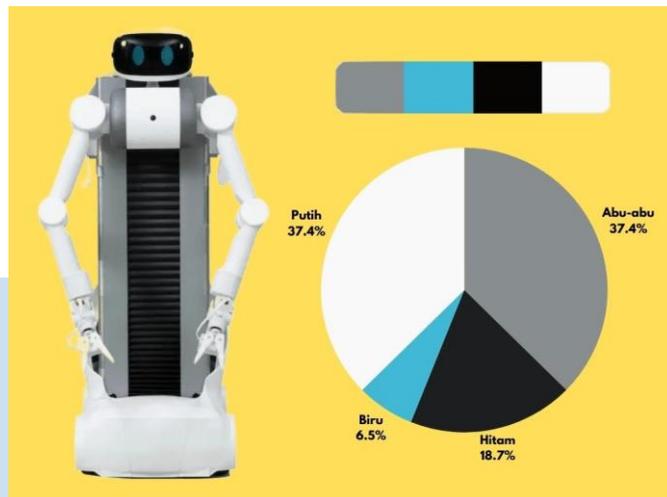


Gambar 4. Warna Tokoh Eve
(Sumber: *Wall-E* (Walt Disney Pictures, 2008))

Warna metalik putih pada tubuh Eve memberikan kesan logam dan teknologi yang modern yang berhubungan dengan robot. Untuk warna biru pada matanya, warna ini memberikan kesan futuristik dan kecanggihan yang sering sekali digunakan dalam fiksi ilmiah untuk menunjukkan teknologi yang maju. Hal ini sesuai dengan teori psikologi warna oleh Jannah (2022) yang menuliskan bahwa warna biru memberikan respon psikologis kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, dan keteraturan.

Selain menggunakan referensi tokoh Eve, penulis juga menggunakan referensi dari Ugo Robot karya perusahaan robot Jepang yang bernama Mira Robotics. Ugo Robot ini menampilkan keunikan dalam pemilihan palet warnanya yang terdiri dari putih, abu-abu, hitam, dan biru. Tidak berbeda dari warna tokoh Eve, warna-warna pada Ugo Robot ini terkait dengan konsep teknologi dan karakteristik unik Ugo Robot.

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



Gambar 5. Warna Ugo Robot
(Sumber: *Mira Robotics*, 2020)

Palet warna terdiri dari putih pada tubuh robot, abu-abu pada bagian pundak dan perut robot, hitam pada bagian wajah dan perut robot, dan biru untuk mata. Aksesoris warna abu-abu pada tubuh robot menunjukkan kekuatan mesin yang ada pada Ugo Robot, menekankan kemampuan teknologi pada robot yang berfungsi dengan presisi dan efisiensi. Sesuai dengan teori psikologi warna oleh Jannah (2022) yang menulis, warna abu-abu memberikan kesan intelek, masa depan (seperti warna milenium), kesederhanaan, dan kesedihan.

c) Kostum

Kostum atau asesoris yang dipakai oleh tokoh D10 (Dio) terinspirasi dari desain robot pembersih dari Jepang yang diciptakan oleh perusahaan Mira Robotics yang bernama Ugo. Pada beberapa foto dokumentasi Ugo Robot, terlihat ia mengenakan beberapa asesoris dari topi polisi, ikat kepala, hingga sarung tangan. Asesoris yang dipakai oleh Ugo Robot ini biasanya sesuai dengan konteks pekerjaan yang sedang dikerjakan. Penggunaan asesoris ini membantu menciptakan pemahaman yang jelas tentang fungsi dan peran yang dimiliki oleh masing-masing robot di lingkungan kerja. Dalam lingkungan yang banyak robot dengan tugas yang berbeda seperti pada Ibu Kota Nusantara (IKN) dalam cerita, asesoris inilah yang membantu

menghindari kebingungan dan kesalahan dalam interaksi dengan robot tersebut.



Gambar 6. Foto Dokumentasi Ugo Robot
(Sumber: *Mira Robotics*, 2020)

Penulis melakukan wawancara dengan kak Theduardo Adhi Prasetyo, pemilik toko *Thetris Coffee*, untuk mengetahui fitur yang diinginkan dan dibutuhkan pada robot pembersih kaca. Kak Thedo menekankan pentingnya tinggi robot yang mampu mencapai bagian kaca yang sulit dijangkau manusia. Dari jawaban ini, Ugo Robot juga menjadi referensi bagi penulis karena salah satu fiturnya yang dimana tubuh Ugo Robot bisa memanjang dan memendek dengan sendirinya jika dibutuhkan. Transkrip wawancara lengkap bisa dilihat pada lampiran.



Gambar 7. Fitur Ugo Robot
(Sumber: *Mira Robotics*, 2020)

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

2) Hazel

a) *Shape Language*

Dalam merancang tokoh Hazel, penulis menggunakan referensi tokoh Aunt Cass dari film *Big Hero 6 The Series* (2017). Tokoh Aunt Cass ini merupakan seorang pemilik kafe dan juga koki. Aunt Cass adalah tokoh yang hangat, peduli dan sangat mencintai keluarganya. Tokoh ini jugalah tokoh yang pekerja keras, dan memiliki kepribadian yang ramah dan penyayang.



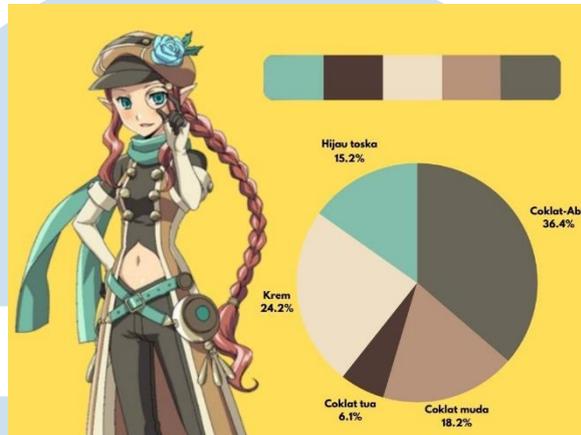
Gambar 8. *Shape Language Aunt Cass*
(Sumber: *Big Hero 6 The Series* (Walt Disney Animation Studios, 2017))

Pada desain tokoh Aunt Cass ini terdiri dari dua bentuk dasar yaitu lingkaran dan segitiga. Bagian wajah Aunt Cass memiliki bentuk bulat yang mencerminkan sifat hangat dan penyayang Aunt Cass sebagai sosok yang perhatian terhadap keluarganya dan pelanggan di kafe. Sedangkan elemen segitiga pada tubuh Aunt Cass ini mencerminkan sifatnya yang tangguh dan stabil, yang dimana ia merupakan penopang bagi keluarganya.

b) Warna

Penulis menggunakan warna hangat untuk tokoh Hazel, yang selain mencerminkan kopi, juga mencerminkan sifat penyayang dan ramahnya, terutama terhadap tokoh D10 (Dio). Referensi untuk visualisasi tokoh Hazel diambil dari tokoh Illuminata dalam game *Rune Factory 4* (2012), di mana ia menunjukkan sifat penyayang dan peduli terhadap orang yang

dianggapnya sebagai keluarganya sendiri. Aspek inilah yang ingin penulis aplikasikan pada tokoh Hazel.



Gambar 9. Warna Tokoh Illuminata
(Sumber: *Rune Factory 4 (Marvelous, 2012)*)

Tokoh Illuminata adalah seorang pemilik toko bunga yang bercita-cita menjadi detektif, sehingga desain kostumnya mengadopsi palet warna hangat kecoklatan yang umumnya terlihat pada kostum detektif. Namun, warna hangat ini juga mencerminkan sisi hangat dan penyayang dari kepribadiannya. Warna cerah seperti yang terdapat pada hiasan bunga di topi dan rambutnya menunjukkan sifatnya yang bersemangat. Berdasarkan teori psikologi warna oleh Hendratman (2023), warna coklat merepresentasikan tanah, tanaman, dan kopi, memberikan kesan kenyamanan, kekuatan, dan ketenangan. Warna hitam memberikan kesan kemakmuran, anggun, dan sederhana. Sedangkan aksent warna hijau memberikan kesan alami, sehat, dan pembaruan, sesuai dengan tema *go green* dari Ibu Kota Nusantara (IKN).

c) Kostum

Kostum tokoh Hazel didasarkan pada hasil wawancara dengan kak Theduardo Adhi Prasetyo, pemilik toko kopi *Thetris*. Dari wawancara tersebut, disimpulkan bahwa teknologi maju, seperti alat penghitung stok otomatis dan pakaian anti noda, sangat membantu dalam menjalankan bisnis kopi. Selain itu, kak Thedo mengatakan bahwa pakaian kasual dan nyaman sudah cukup untuk beraktivitas sebagai penjual kopi. Dia juga menyukai

pemilihan warna hangat seperti coklat, kuning, dan oranye untuk menciptakan suasana yang cocok dengan kopi. Oleh karena itu, kostum Hazel dirancang dengan warna hangat yang nyaman dan sesuai dengan tema kopi. Transkrip lengkap wawancara tersedia pada lampiran.

Selain dari wawancara, penulis juga melakukan observasi lapangan di tiga toko kopi dengan memperhatikan pakaian yang dikenakan oleh barista perempuan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pakaian yang paling umum dipakai adalah pakaian kasual dengan warna utama putih dan hitam. Selain itu, semua barista mengenakan apron dengan warna *earth tone* yang menggambarkan biji kopi. Warna-warna *earth tone* terinspirasi oleh elemen alam seperti tanah, batu, kayu, dan tanaman, cocok dengan citra toko kopi yang ingin menonjolkan suasana santai, alami, dan ramah lingkungan.



Gambar 10. Kostum Barista Perempuan di Tiga Kafe Berbeda (Dokumentasi Penulis)

e. Eksplorasi Perancangan Tokoh

Perancangan tokoh D10 (Dio) dan Hazel dimulai dengan merancang *three-dimensional character* dari masing-masing tokoh berdasarkan naskah yang sudah ada dan diskusi kelompok. Setelah *three-dimensional character* masing-masing tokoh sudah terbentuk, langkah berikutnya adalah merancang visual dengan membuat beberapa sketsa kasar. Sketsa ini kemudian didiskusikan bersama kelompok untuk memilih desain yang paling sesuai dengan naskah. Setelah desain kasar dipilih, desain tersebut disempurnakan dengan mengacu

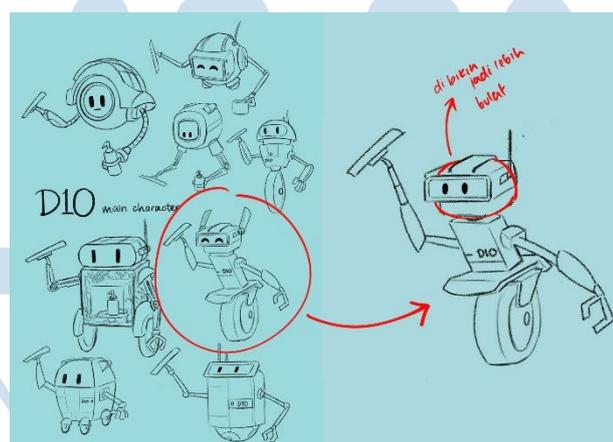
pada referensi yang ditemukan dan menerapkan teori bentuk, warna, dan kostum pada masing-masing tokoh.

1) D10 (Dio)

Berikut adalah tabel *three-dimensional character* dari tokoh D10 (Dio) yang sudah di sesuaikan dengan teori Egri (2018).

Tabel 2. Tabel *three-dimensional character* tokoh D10 (Dio)

Fisiologis	Jenis kelamin	Laki-laki	
	Umur	3 tahun	
	Tinggi	100 cm (menutup) - 10 m (memanjang)	
	Berat badan	25 kg	
	Warna	Rambut	-
		Mata	Biru
		Kulit	Putih kusam
Penampilan	Tubuh tegap, penuh dengan tempelan sticker, kusam dan penuh dengan goresan.		
Sosiologis	Kelas sosial	Robot Pekerja	
	Etnis	-	
	Pekerjaan	Unit robot pembersih kaca	
	Peran serta dalam lingkungan	Sebagai pekerja kebersihan	
Psikologis	Ambisi	Menjadi seorang seniman	
	Sikap/perilaku	Ceria	
	Kemampuan	Membersihkan jendela, melukis	

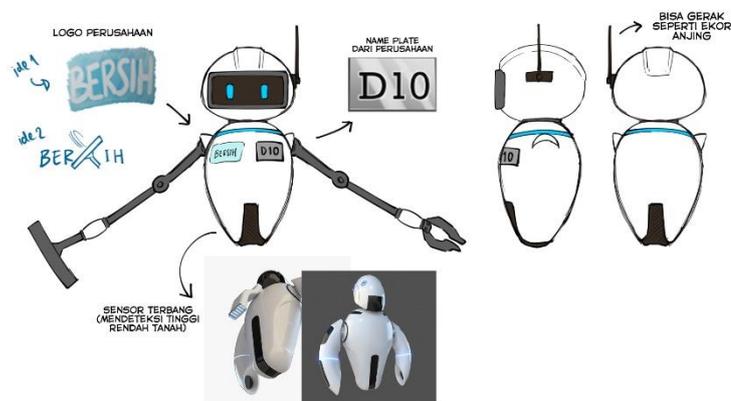


Gambar 11. Eksplorasi Desain Tokoh D10 (Dio) Awal (Dokumentasi Penulis)



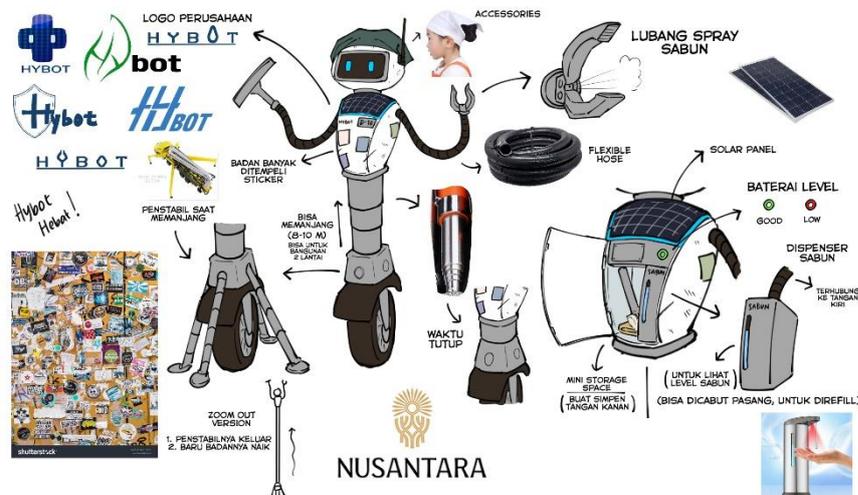
Gambar 12. Eksplorasi Desain Tokoh D10 (Dio) Kedua
(Dokumentasi Penulis)

Desain awal tokoh D10 (Dio) berfokus untuk mengutamakan dalam desain bentuk dan fiturnya. Meski awal direncanakan D10 (Dio) untuk terbang supaya bisa meraih bagian kaca yang tinggi, tapi setelah dipertimbangkan, pada tahun 2040 sepertinya teknologi seperti itu belum ada di Indonesia. Oleh karena itu, penulis dan kelompoknya memutuskan dengan desain D10 (Dio) yang menggunakan roda.



Gambar 13. Eksplorasi Desain Tokoh D10 (Dio) Ketiga
(Dokumentasi Penulis)

Berikut adalah ide desain saat mempertimbangkan desain D10 (Dio) yang bisa terbang. Dari desain ini, kesan robot pembersih kaca masih sangat kurang terlihat, sehingga penulis memutuskan untuk menambahkan fitur-fitur lain yang khusus dimiliki oleh D10 (Dio) sebagai sebuah robot pembersih kaca.



Gambar 14. Eksplorasi Desain Tokoh D10 (Dio) Keempat (Dokumentasi Penulis)

Dalam revisi desain keempat, penulis menambahkan beberapa fitur baru pada D10 (Dio), seperti dispenser sabun di bagian perut, lubang *spray* sabun di tangan kiri, tangan yang fleksibel untuk menyimpan selang sabun, dan penstabil untuk meraih bagian jendela yang tinggi. Namun, desain ini belum sepenuhnya cocok dengan tokoh Hazel. Untuk hasil akhir, penulis akan menambahkan motif batik pada hiasan kepala D10 (Dio) dan stiker atau logo yang menunjukkan bahwa D10 (Dio) merupakan robot yang berada di Ibu Kota Nusantara (IKN).

2) Hazel

Nama lengkap Hazel adalah Hazel Anantari yang berarti bercita-cita tinggi. Berikut adalah tabel *three-dimensional character* dari tokoh Hazel yang sudah di sesuaikan dengan teori Egri (2018).

Tabel 3. Tabel *three-dimensional character* tokoh Hazel

Fisiologis	Jenis kelamin	Perempuan
	Umur	26 tahun
	Tinggi	163 cm
	Berat badan	45 kg
Warna	Rambut	Hitam
	Mata	Hitam
	Kulit	Sawo matang

	Penampilan	Tubuh tegak, mengenakan pakaian kasual, rambut sedikit berantakan.
Sosiologis	Kelas sosial	Menengah atas
	Etnis	Suku Jawa (Yogyakarta)
	Pekerjaan	Barista, <i>Business Owner</i>
	Peran serta dalam lingkungan	Bekerja sebagai seorang <i>business owner</i> untuk ekonomi
Psikologis	Ambisi	Memiliki toko kopi yang ramai pengunjung
	Sikap/perilaku	Ramah dan tegas
	Kemampuan	Membuat kopi, <i>latte art</i>



Gambar 15. Eksplorasi Desain Tokoh Hazel Awal (Dokumentasi Penulis)

Desain awal tokoh Hazel berfokus pada palet warna hangat yang menggambarkan kopi dan kehangatan pada kepribadian tokohnya dan juga kostum yang dipakai. Warna rambut Hazel awalnya di desain sesuai dengan namanya dan untuk apron yang dipakai dibuat hanya setengah badan untuk memberikan kesan modern pada desain kostum.



Gambar 16. Eksplorasi Desain Tokoh Hazel Kedua (Dokumentasi Penulis)

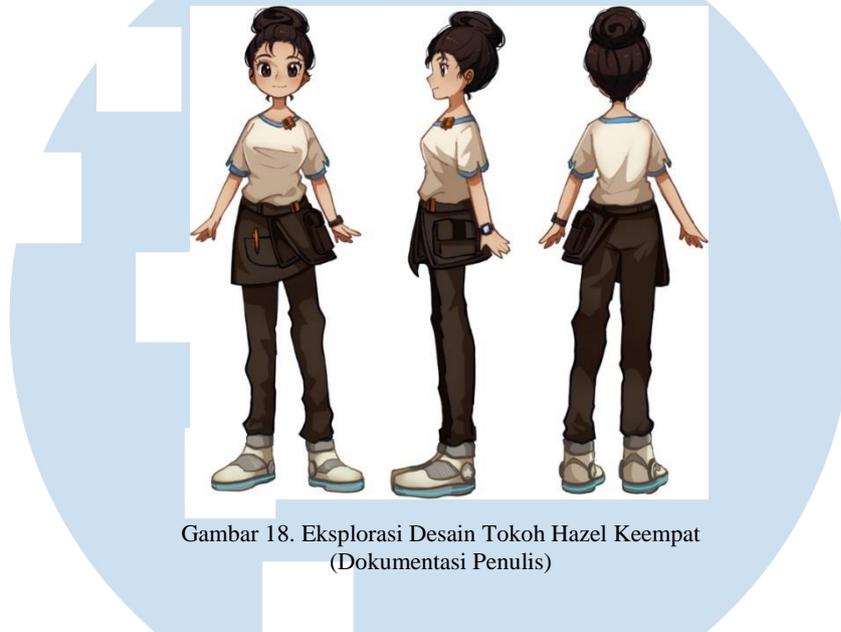
Pada hasil eksplorasi desain kedua, penulis merubah artstyle yang sebelumnya lebih cenderung kearah manga yang semi-realis, sekarang lebih kearah kartun untuk memperluas target audiens yang semula cenderung terbatas untuk remaja atau dewasa, sekarang dengan style kartun, target audiens diperluas menjadi anak-anak atau keluarga. Pada desain ini, penulis mengubah warna wambut Hazel menjadi hitam untuk menggambarkan orang Indonesia seharusnya dan warna kulit sawo matang. Namun pada desain ini, desain kostum masih tidak terasa futuristik.



Gambar 17. Eksplorasi Desain Tokoh Hazel Ketiga (Dokumentasi Penulis)

Setelah menerima revisi pada desain kedua, penulis membuat empat desain kostum yang berbeda untuk tokoh hazel dan penulis dan kelompok akhirnya memutuskan dengan desain nomor satu. Desain kostum yang dipilih cenderung lebih kasual dan nyaman dipakai. Kaos putih dengan corak garis biru biasanya terbuat dari bahan katun dimana lebih nyaman dan memiliki sirkulasi udara yang baik. Selain itu, desain kaos yang sederhana tanpa banyak hiasan juga memudahkan pergerakan, penting bagi barista yang harus bergerak cepat dan gesit. Pertimbangan lainnya adalah celana hitam panjang dipilih karena cenderung lebih tahan lama terhadap noda dan kotoran, yang membuatnya lebih praktis untuk penggunaan sehari-hari. Pada desain nomor satu, apron yang hanya setengah badan kebawah dipilih dengan pertimbangan keringanan dan kenyamanan. Namun setelah dieksplorasi lebih lanjut, desain apron yang hanya setengah badan hanya

melindungi bagian bawah tubuh dari noda dan tumpahan. Bagian atas tubuh, tetap rentan terhadap noda atau percikan, yang bisa menjadi masalah dalam lingkungan kerja yang melibatkan banyak cairan atau bahan makanan.



Gambar 18. Eksplorasi Desain Tokoh Hazel Keempat (Dokumentasi Penulis)

Pada hasil eksplorasi desain keempat, kesan futuristik pada desain kostum Hazel masih kurang, sehingga penulis memutuskan untuk menambahkan fitur teknologi yang ada pada kostum Hazel.



Gambar 19. Eksplorasi Desain Tokoh Hazel Kelima (Dokumentasi Penulis)

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A