

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Karya yang dipakai sebagai topic pembahasan penulisan ini adalah film animasi *Bubur Fight*. Film animasi *Bubur Fight* adalah film animasi pendek fiksi berbasis 3D dengan gaya *fake stop motion*, yaitu gaya mereplikasikan pergerakan *stop motion* dengan aplikasi 3D. Film animasi *Bubur Fight* memiliki dimensi 1920x1080px dan memiliki genre *action-comedy* bertema *man vs man*.

#### Konsep Karya

Konsep penciptaan film animasi *Bubur Fight* memiliki narasi mengenai tokoh bernama Jaka yang menghampiri warung bubur milik tokoh bernama Alung untuk membeli bubur. Saat Jaka baru memulai menyantap porsi buburnya dalam warung tersebut, dia menghentikan kegiatannya saat melihat tokoh lain bernama Bambang yang mengaduk porsi buburnya. Oleh karena itu, terjadilah pertarungan antar Jaka dan Bambang dalam mempertahankan pemahaman mengenai bubur diaduk atau tidak diaduk. Dari konflik tersebut, dapat ditemukan konsep moral berupa perbedaan pendapat yang dapat berujung pertikaian antar tokoh.

Konsep bentuk film animasi *Bubur Fight* adalah film animasi 3D dengan gaya *fake stop motion* (terbentuk dengan cara menyesuaikan para tokoh dengan pergerakan *stop motion* menggunakan *software* 3D). Konsep penyajian karya film animasi *Bubur Fight* adalah cerita yang menekankan pada *action* pertarungan para tokoh dengan narasi alur maju.

#### Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Film animasi *Bubur Fight* memiliki visual yang terinspirasi dari karya *stop motion* film animasi *Hidari*. Dari referensi film tersebut, karya film animasi *Bubur Fight* dibuat dengan mempertegas unsur *action* yang menjadi fokus utamanya. Narasi film *Bubur Fight* mengambil unsur lokal

Indonesia (*environment*, visual tokoh, dan gaya bertarung) dan unsur barat (teknologi dan visual tokoh).

Jaka dalam film *Bubur Fight* berperan sebagai tokoh utamanya. Jaka juga berperan sebagai pihak yang memegang prinsip bahwa bubur lebih baik tidak diaduk dalam cerita. Berbeda dengan tokoh antagonis *Bubur Fight*, Bambang berperan sebagai pihak yang memegang prinsip bahwa bubur itu seharusnya diaduk. Kedua tokoh tersebut berperan penting dalam membawa *action* dalam film *Bubur Fight*. Alung berperan sebagai penjual bubur yang menduduki posisi netral antara Jaka dan Bambang. Oleh karena itu, Alung berperan sebagai tokoh sampingan dalam film *Bubur Fight*.

Langkah awal dalam membuat desain tokoh adalah membuat *three dimensional character*. *Three dimensional character* merupakan deskripsi karakter yang membentuk suatu tokoh dalam cerita. Berikut adalah *three dimensional character* para tokoh *Bubur Fight* yang menjadi bahan penelitian dalam desain tokoh :

Tabel 1. Fisiologi, psikologi, dan sosiologi *Bubur Fight*  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

No.	Nama Tokoh	Deskripsi
1.	Jaka Adiputra Hidayat	<p><b>1. Fisiologi</b></p> <p>Umur : 35 tahun Tinggi : 180cm Berat : 85kg Penampilan : badan kekar, kulit putih</p> <p><b>2. Psikologi</b></p> <p>Jaka merupakan pribadi yang bekerja keras, pantang menyerah, dan memilih untuk hidup tenang dan sederhana.</p> <p><b>3. Sosiologi</b></p> <p>Jaka menghargai setiap kerja keras orang lain, menghargai keputusan orang lain selama tidak</p>

		<p>mengusik atau memaksakan pendapat kepada Jaka. Sekali Jaka lepas dari kesabarannya, ia akan sulit untuk mengatur tempramennya kepada orang lain.</p> <p><b>4. Latar Belakang</b></p> <p>Jaka adalah seorang petani sederhana. Beliau merupakan anak sulung dari 3 bersaudara. Dari kecil Jaka selalu diajarkan untuk bersikap selaku pria sejati untuk melindungi sekaligus menjadi contoh untuk kedua adiknya. Ketika sudah dewasa, kehidupan Jaka menjadi sendirian setelah kedua adiknya pergi untuk merantau dan menimba ilmu. Kini Jaka hanya bisa menekan rasa rindu terhadap kedua saudaranya dengan makan makanan kesukaan adik-adiknya, yaitu bubur, untuk mengenang rasanya makan bersama sebagai keluarga.</p>
2.	Bambang Aji Susanto	<p><b>1. Fisiologi</b></p> <p>Umur : 40 tahun  Tinggi : 185cm  Berat : 110kg  Penampilan : besar, kulit sawo matang</p> <p><b>2. Psikologi</b></p> <p>Bambang merupakan pribadi yang keras, pemaarah, tidak berpikir panjang, dan akan lebih mengandalkan fisik dibanding kata.</p> <p><b>3. Sosiologi</b></p> <p>Bambang menyukai hidup sebagai preman, ia bebas melakukan apapun, tidak ada yang berani melawan dirinya. Baginya hanya ada 2 pilihan bagi orang yang bertemu dengannya,</p>

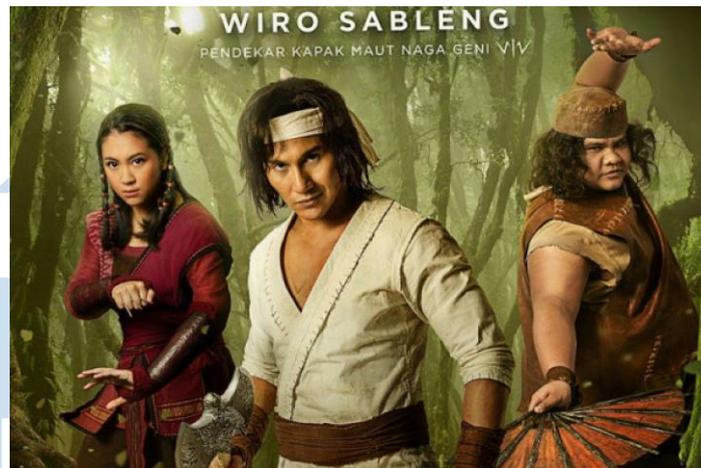
		<p>pergi atau bersiap merasakan pukulannya apabila tidak menghargai keputusannya.</p> <p><b>4. Latar Belakang</b></p> <p>Bambang merupakan anak tunggal. Ayahnya meninggal ketika ia masih berumur 5 tahun yang membuat akhirnya beliau hanya tinggal dengan ibunya. Ibunya hanya pembantu rumah tangga, sesekali Bambang melihat ibunya dimarahi oleh majikannya. Setelah ibunya meninggal, Bambang kehilangan jalan dan memilih untuk menjadi preman karena setidaknya ia dihargai dan disegani oleh semua orang. Kenangan yang paling diingat tentang ibunya adalah ketika makan bubur yang diaduk 1 porsi untuk dimakan bersama-sama.</p>
3.	<p>Alung “Bu Khan” Axiung An</p>	<p><b>1. Fisiologi</b></p> <p>Umur : 65 tahun</p> <p>Tinggi : 155cm (bungkuk 145cm)</p> <p>Berat : 50kg</p> <p>Penampilan : Chinese, keriput, lusuh</p> <p><b>2. Psikologi</b></p> <p>Alung hanya berfokus untuk mengembangkan bisnis miliknya, mencari jalan aman agar bisnisnya tetap berjalan lancar (pengecut).</p> <p><b>3. Sosiologi</b></p> <p>Alung selalu ingin memberikan usaha dan barang yang terbaik untuk pelanggannya terlepas dari usianya yang sudah tua. Terlepas dari bisnis, Alung merasa membuat bubur adalah panggilan hidupnya juga. Melakukan</p>

		<p>hobi yang menjadi uang membuatnya menjadi sangat bersemangat untuk menyajikan yang terbaik.</p> <p><b>4. Latar Belakang</b></p> <p>Alung merupakan perantau dari luar Jawa dari kecil. Pada umur mudanya, Alung mulai berjualan makanan sebagai pedagang asongan, lalu berkembang hingga menjadi penjual makanan gerobak. Bisnisnya semakin lancar ketika bubur gerobaknya mampu untuk membayar sewa ruangan indoor bagi pelanggan-pelanggannya. Tanpa diketahui daerah <i>indoor</i> tersebut merupakan daerah kekuasaan preman, Bambang. Karena sudah tua dan tidak ingin diusik, Alung tidak berbuat apa-apa terhadap Bambang.</p>
--	--	--

b. Observasi

Langkah awal dalam proses pembuatan desain tokoh yang dilakukan penulis adalah dengan mengobservasi gambar tokoh-tokoh petarung dari berbagai *game* petarung seperti *Tekken* dan *Mortal Kombat*. Referensi gambar untuk desain tokoh juga diobservasi dari film Indonesia seperti *Wiro Sableng* untuk melengkapi desain tokoh unsur lokal Indonesia. Film tersebut digunakan untuk melengkapi visual *environment Bubur Fight* yang terletak di Indonesia.

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 3.1 Referensi tokoh dari film *Wiro Sableng*  
(Sumber : *Wiro Sableng: Pendekar Kapak Maut Naga Geni* 212 (2018))

Dari referensi-referensi tersebut, pakaian para tokoh *Bubur Fight* terpengaruh dari sisi unsur budaya lokal Indonesia dan unsur budaya barat. Dari film *Wiro Sableng*, terdapat tokoh utama yang menjadi landasan desain pakaian tokoh Jaka. Dalam film tersebut, terdapat tokoh utama bernama Wiro Sableng yang dikatakan sebagai murid dari seorang pendekar. Tokoh ini dipilih sebagai salah satu referensi desain pakaian Jaka karena ia memiliki berbagai unsur yang dapat menggambarkan visual tokoh Jaka. Unsur-unsur tersebut berupa pakaian Wiro Sableng yang menggambarkan dirinya sebagai pendekar dari Indonesia pada abad ke 16. Namun, *environment* dalam cerita *Bubur Fight* digambarkan memiliki teknologi yang lebih maju dalam daerah sub-urban. Oleh karena itu, referensi tambahan dari tokoh dari *game Mortal Kombat* bernama Liu Kang digunakan untuk membantu membuat desain pakaian Jaka yang lebih modern.

Referensi dari berbagai *game* petarung juga dipakai untuk mendesain pakaian para tokoh petarung yang memiliki budaya campur. Maksud dari budaya campur tersebut adalah visualisasi pakaian tokoh yang terpengaruhi oleh unsur lokal Indonesia dan unsur budaya barat. Tujuan dari penggunaan unsur campuran tersebut adalah untuk membuat desain pakaian tokoh yang lebih luas dari segi estetik dan memberikan

gambaran pengaruh budaya luar yang sudah terjadi di kalangan para tokoh dalam cerita. Unsur-unsur yang diambil dari referensi *game* petarung adalah pakaian tokoh-tokoh pria petarung yang memiliki detail yang sesuai dengan *three dimensional character* para tokoh *Bubur Fight*.

Berbeda dengan Jaka, tokoh Bambang menggunakan referensi *game* petarung sebagai landasan utama desain pakaiannya. Hal ini dilakukan untuk memberikan visualisasi tokoh yang terlihat lebih ganas pada tokoh Bambang. Selain itu, desain pakaian Bambang menjadi gambaran dalam cerita dimana lingkungan sosialnya terdapat pengaruh budaya luar yang ada di Indonesia. Referensi yang dipakai untuk merancang desain pakaian Bambang adalah tokoh bernama Bryan Fury dari *game Tekken 8*, tokoh Baraka dari *game Mortal Kombat*, dan tokoh Mahesa Birawa dari film *Wiro Sableng*.

Untuk desain pakaian tokoh Alung, referensi utama yang dipakai adalah tokoh Dewa Tuak dari Film *Wiro Sableng*. Referensi tersebut digunakan untuk membuat desain pakaian yang menggambarkan petarung yang sudah berusia tua. Pemilihan referensi tersebut juga membantu dalam perancangan desain pakaian yang berunsur budaya lokal Indonesia. Alung merupakan tokoh sampingan dalam cerita *Bubur Fight*, maka desain pakaian Alung digambarkan berada pada posisi netral (tidak memihak pandangan Jaka maupun Bambang dengan visual pakaian yang memiliki unsur budaya luar yang minim).

Desain tokoh-tokoh *Bubur Fight* mengambil inspirasi utama yaitu dari film pendek animasi *stop-motion Hidari*. Dalam film tersebut, para tokoh dibuat menggunakan basis kayu pada desain tokoh-tokohnya dan menggunakan senjata-senjata yang beragam bahannya. Referensi tersebut dipakai untuk merancang kerangka utama tubuh *puppet* kayu pada para tokoh *Bubur Fight*. Pemilihan desain utama *puppet* kayu dilakukan untuk mendukung pergerakan *fake stop motion* dalam film animasi *Bubur Fight*. Hal ini juga menginspirasi penulis dalam menggunakan elemen lain seperti logam yang mendampingi desain kayu pada tokoh.



Gambar 3.2 Referensi tokoh dari film *Hidari*  
(Sumber : HIDARI (Pilot Film) - The Stop-Motion Samurai Film)

Untuk dapat mereplikasikan efek yang serupa dengan *stop-motion* film *Hidari*, animasi pada pergerakan *action* para tokoh *Bubur Fight* dibuat semirip mungkin dengan pergerakan *stop-motion* tradisional. Oleh karena itu, perancangan desain bentuk tubuh dan pakaian tokoh juga diperhatikan untuk tidak menghalangi pergerakan *action* tokoh. Selain itu, desain yang dibuat juga diperhatikan dari sisi teknis *lighting* dan *environment* yang akan digunakan dalam adegan *action*. Hal tersebut dilakukan untuk membuat desain tokoh yang optimal, sehingga pergerakan *action* mereka lebih mudah untuk dilihat.

c. Studi Pustaka

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori warna dan teori bentuk yang digunakan untuk mendesain tokoh film animasi *Bubur Fight*. Teori pendukung yaitu karakter tokoh digunakan untuk menjelaskan logika dibalik desain para tokoh yang berhubungan dengan *three dimensional character* mereka. Tokoh-tokoh yang akan dibahas adalah Jaka, Bambang, dan Alung. Ketiga desain tokoh tersebut memberikan visual yang diperhatikan dari berbagai unsur, yaitu warna, bentuk, dan karakter tokoh.

Teori warna digunakan untuk memberikan makna simbolik yang sesuai dengan *three dimensional character* setiap tokohnya. Hal ini dilakukan dengan menjabarkan skema warna yang dipakai dan menjelaskan efek dari penggunaan warna-warna tersebut. Pemilihan

warna juga terpengaruhi dari *lighting* model 3D *environment* dan para tokoh Bubur fight. Teori warna yang digunakan dalam perancangan desain tokoh berfokus pada warna pakaian para tokoh Bubur fight. Untuk teori bentuk, perancangan desain tokoh difokuskan pada siluet dan eksegerasi pada bentuk tubuh para tokoh Bubur Fight. Bentuk desain tubuh juga dijabarkan korelasinya dengan *three dimensional character* yang menggambarkan para tokoh *Bubur Fight*. Teori karakter tokoh dipakai untuk menjelaskan logika dibalik pemilihan warna, bentuk tubuh, dan pakaian para tokoh *Bubur Fight*.

Tabel 2. Tabel keterikatan teori

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

No.	Penulis	Teori	Penggunaan Teori
1.	Agoston, G. A. (1987)	Teori warna	Teori warna yang terpengaruh dari cahaya atau <i>lighting</i> .
2.	Olesen, J. (2013)	Teori warna	Teori makna simbolik pada warna.
3.	Sloan, R. J. S. (2015)	Teori bentuk	Teori bentuk tubuh yang menjadi identitas tokoh.
4.	Corbett, D. (2019)	Teori <i>three dimensional character</i>	Teori pembentukan karakter tokoh yang kompleks dalam karya fiksi.
5.	Amidong, H. (2018)	Teori karakter tokoh	Teori penokohan atau karakter pada tokoh karya fiksi.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

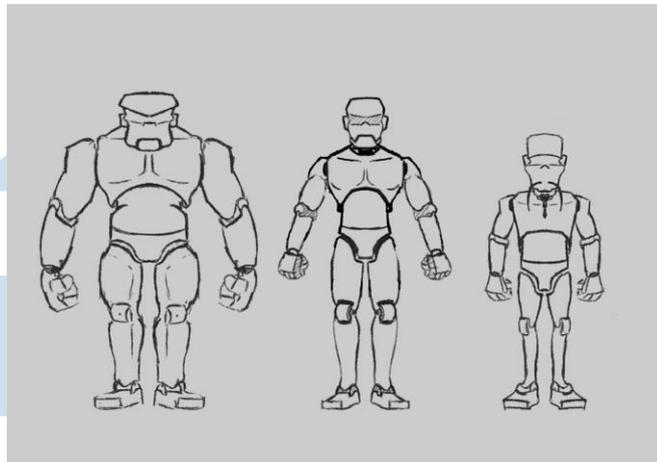
Untuk mengaplikasikan teori-teori tersebut, diperlukan media dalam membentuk *draft* atau sketsa para tokoh *Bubur Fight*. Konsep utama dalam film animasi *Bubur Fight* adalah bentuk visualisasi perpedaan

pendapat antar dua pihak tokoh. Oleh karena itu, tujuan desain tokoh perlu ditentukan terlebih dahulu. Contohnya, Jaka sebagai tokoh utama dalam *Bubur Fight* memihak pemahaman bubur yang tidak diaduk, maka desain tokoh Jaka harus dapat menggambarkan karakternya dan visual yang kontras dengan tokoh Bambang. Untuk mempermudah *breakdown* desain setiap tokoh, penulis membuat *moodboard* yang akan dipakai sebagai referensi desain pakaian yang akan dikenakan oleh para tokoh *Bubur Fight*.

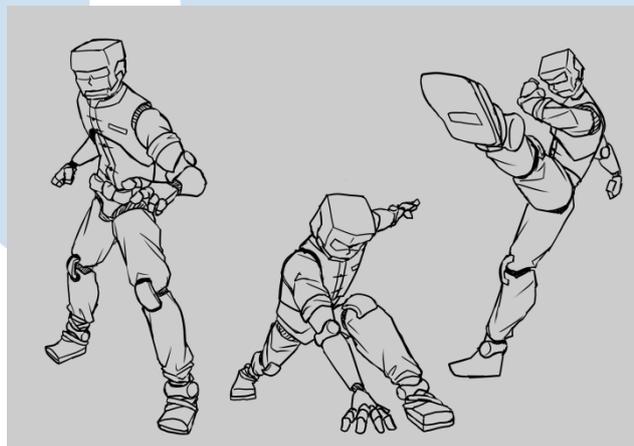
Penulis merancang sketsa para tokoh *Bubur Fight* dibuat secara digital menggunakan aplikasi Medibang dan Photoshop. Dengan menggunakan referensi utama dari film *Hidari*, awal perancangan *draft* para tokoh *Bubur Fight* dilakukan dengan membuat kerangka tubuh kayu dan bentuk sendi-sendi seperti *puppet* kayu. Penulis juga mengembangkan bentuk tubuh para tokoh untuk disesuaikan dengan alat bertarung atau senjata yang mereka gunakan. Karena fokus utama film animasi *Bubur Fight* yang direncanakan adalah aksi bertarungnya, maka penulis juga merancang desain pakaian dan tubuh para tokoh yang tidak akan menutupi pergerakan aksi para tokoh.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

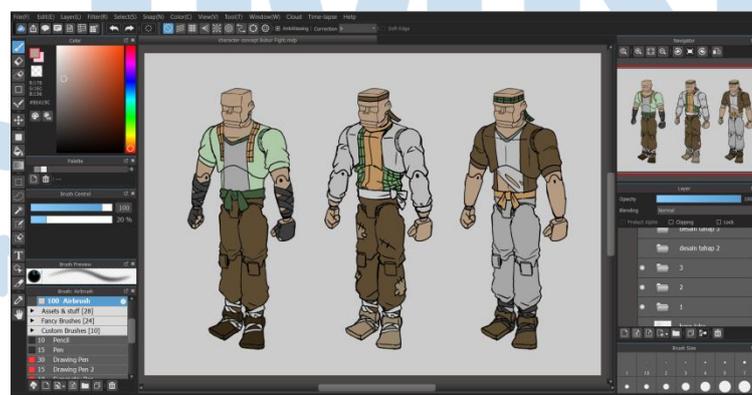
Eksplorasi bentuk dan teknis desain tokoh *Bubur Fight* dilakukan dengan membuat berbagai *draft* menggunakan aplikasi 2D (Photoshop dan Medibang). Dari beberapa *draft* desain tokoh yang dibuat, desain bentuk tubuh para tokoh dibuatkan kerangka *puppet* kayu. Perancangan desain tubuh para tokoh *Bubur Fight* diperhatikan dari *three dimensional character* dan bentuk tubuh yang paling stabil dalam bertarung. Hal tersebut dilakukan untuk mencegahnya kendala teknis yang memungkinkan bagi pihak yang bertanggung jawab dalam membuat model 3D tokoh-tokoh *Bubur Fight*.



Gambar 3.3 Sketsa awal model *puppet* Bambang, Jaka, dan Alung  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.4 Sketsa awal pose Jaka  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.4 Perancangan desain tokoh menggunakan aplikasi Medibang  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Dari Sketsa awal bentuk tubuh tersebut, dibuatkan juga sketsa berbagai pose dinamis untuk melihat gestur tubuh yang dapat dilakukan para tokoh *Bubur Fight*. Sketsa-sketsa gestur pose dinamis tersebut kemudian menjadi *draft* yang akan menjadi dasar bentuk tubuh tetap untuk setiap tokohnya. Tahap selanjutnya adalah merancang desain pakaian para tokoh *Bubur Fight*. Pakaian para tokoh *Bubur Fight* dibuat berdasarkan dari referensi-referensi film dan visual tokoh *game* petarung yang digunakan. Perancangan desain pakaian para tokoh juga dilakukan dengan mengaplikasikan teori warna, bentuk, dan karakter tokoh. Kegiatan perancangan desain tersebut dilakukan dengan membuat beberapa desain alternatif untuk para tokoh *Bubur Fight*. Desain-desain alternatif tersebut dibuat bertujuan untuk memilih desain yang paling efektif saat dibuat menjadi model 3D dan pengaruhnya terhadap *lighting* yang dipakai dalam film animasi *Bubur Fight*.

## 2. Produksi:

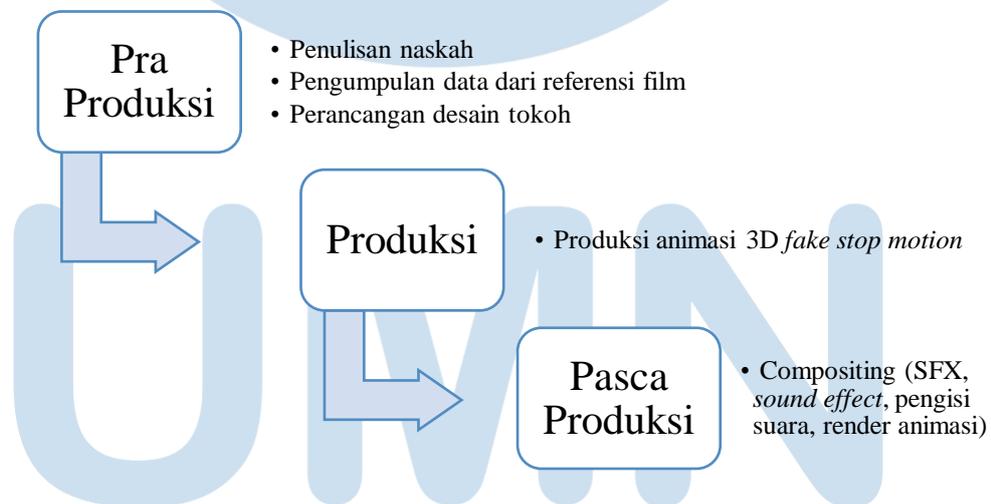
Dalam tahap produksi Film *Bubur Fight*, penulis memberikan hasil *draft* 2D yang merupakan *draft* desain terakhir para tokoh *Bubur Fight* kepada para animator. *Draft* tersebut kemudian akan digunakan sebagai panduan dalam membuat model 3D tokoh dalam aplikasi 3D. *Draft* yang dibuat berlaku untuk desain tokoh Jaka, Bambang, dan Alung. Namun, proses pembuatan model 3D para tokoh *Bubur Fight* terdapat beberapa modifikasi yang berbeda dari *draft* 2D yang telah dibuat. Modifikasi-modifikasi tersebut adalah ukuran bentuk tubuh tokoh dan bentuk sendi engsel besi pada tubuh tokoh. Modifikasi tersebut dilakukan untuk mempermudah para animator dalam menggerakkan para tokoh *Bubur Fight* dalam adegan *action*.

Model 3D para tokoh *Bubur Fight* dibuat serupa dengan *puppet* kayu. Visual tersebut dapat dengan mudah terlihat dari tekstur kayu yang digunakan pada para tokoh *Bubur Fight*. Pergerakan animasi para tokoh dibuatkan serupa dengan pergerakan *stop motion* tradisional, sehingga menghasilkan visual animasi *fake stop motion*. Sesuai dengan narasinya, para tokoh *Bubur Fight* memiliki gaya bela diri yang berbeda dan diimplementasikan dalam

animasi adegan *action*. Dapat dikatakan, *draft* 2D desain para tokoh yang digunakan telah diimplementasikan dalam model 3D dengan adanya modifikasi yang minor untuk keperluan teknis para animator *Bubur Fight*.

3. Pascaproduksi:

Proses pascaproduksi film *Bubur Fight* adalah memberikan *special effect* atau SFX pada animasi film *Bubur Fight* yang telah dirender oleh para animator. Tujuannya adalah untuk memperkuat beberapa adegan *action* seperti adegan klimaks pertarungan Jaka dan Bambang. Selain SFX, implementasi *sound effect*, pengisi suara tokoh, dan *compositing* juga dilakukan pada tahap ini. Dalam tahap ini, penulis membuat perancangan *artbook Bubur Fight* dan keperluan desain 2D lainnya. Dari hasil animasi film *Bubur Fight* yang telah dibuatkan, film tersebut sudah dapat dilakukan *screening* dan pembuatan trailer *Bubur Fight* dilakukan untuk keperluan formalitas proyek.



Gambar 3.5 Tahapan kerja proyek *Bubur Fight*

(Sumber : Dokumentasi pribadi)