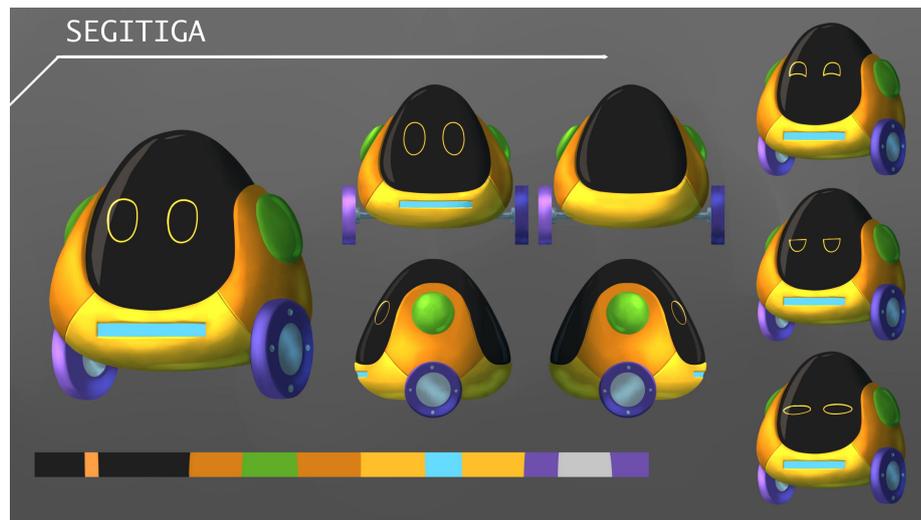


### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1 Deskripsi Karya



Gambar 3.1 Lembar Desain Tokoh Segitiga  
(Sumber: dokumentasi pribadi penulis)

Segitiga adalah salah satu dari empat desain tokoh pendamping maskot yang Penulis buat untuk *Spacemonkeys Animation Studio*. Tokoh ini dibuat dengan tujuan memperluas dunia fiksi studio tersebut sebagai media pemasaran dan konten media sosial mereka. Idenya berasal dari dasar pemikiran bahwa maskot astronot kuning dan pasangannya si peneliti membutuhkan beberapa asisten untuk menjadi pendamping mereka selama berpetualang di luar angkasa. Karena itu Penulis diminta untuk membuat empat desain tokoh berdasarkan dari deskripsi, sketsa, dan referensi yang diberikan kepada Penulis oleh *Creative Director*. Dari hasil diskusi dengan *Supervisor*, karakter “Segitiga” ini berfungsi sebagai perantara informasi bagi setiap karakter yang ada di fasilitas di mana si astronot kuning pakai untuk menjelajahi luar angkasa. Berdasarkan dari sketsa yang diberikan *Supervisor*, “Segitiga” berukuran kecil dan tidak memiliki banyak fitur secara fisik selain wajahnya yang merupakan layar besar dan sedikit tombol di bawah wajahnya.

### 3.2 Konsep Karya

Dalam pembuatan desain tokoh pendamping maskot ini, Penulis melakukan diskusi bersama *Supervisor* mengenai konsep dari empat tokoh yang akan di buat. Namun *Supervisor* tidak memberikan deskripsi rinci mengenai karakter setiap tokoh namun hanya memberikan referensi berupa sketsa sederhana mengenai bagaimana rupa empat tokoh tersebut.

[contoh sketsa awal untuk segitia]

Di sini Penulis membicarakan prinsip-prinsip dalam desain karakter yang bisa memperkuat naratif sebuah karakter secara visualnya. Kemudian *Supervisor* memberikan rincian lagi karakter setiap tokoh agar desainnya bisa disesuaikan lagi sehingga pembawaan cerita visualnya bisa menjadi lebih kuat. Dari diskusi tersebut, *Supervisor* menyimpulkan bahwa Segitiga memiliki karakter yang periang dan humoris, namun terkadang bisa menjadi temperamental dan mudah marah.

Dari diskusi tersebut, Penulis bisa membuat 3D karakter untuk Segitiga sebagai berikut;

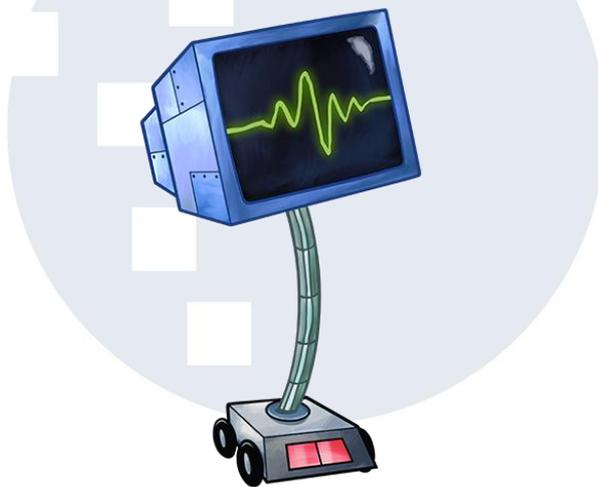
Tabel 3.1 3D Karakter Segitiga.

Fisik	Sosiologi	Psikologi
- Segitiga	- Perantara informasi	- Ceria
- Memiliki roda	- Sekretaris	- Humoris
- Kuning menjadi warna utama.		- Agak temperamental

Untuk pembuatan lembaran desain itu sendiri, awalnya Penulis ingin menggunakan gaya anime yang biasa Penulis pakai yang terdiri dari *lineart*, warna, dan *shading* yang sederhana. Namun berhubung ini adalah desain konsep untuk animasi 3D, Penulis memutuskan untuk membuatnya seperti *painting* tanpa

menggunakan *lineart* seperti seni konsep yang biasa dibuat untuk film, game, atau animasi 3D. Untuk lembaran desainnya juga Penulis diinstruksikan untuk membuat tampak depan, samping kiri, samping kanan, dan belakang, dan juga ekspresi Segitiga.

Dalam awal proses pembuatan, penulis juga melakukan riset untuk mencari referensi dari karakter yang sudah ada, dengan tujuan untuk mencari estetika atau contoh desain yang sekiranya sesuai atau bisa dijadikan acuan dalam pembuatan desain tokoh Segitiga.

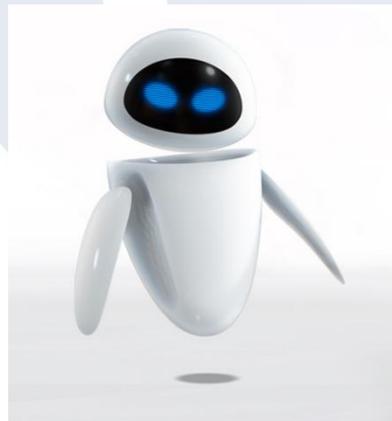


Gambar 3.2 Karen dari *Spongebob Squarepants* (1999)  
(sumber: [https://spongebob.fandom.com/wiki/Karen\\_Plankton](https://spongebob.fandom.com/wiki/Karen_Plankton))

Dalam tahap ini Penulis melihat ke karakter-karakter robot yang terkenal feminim seperti Karen dari *Spongebob Squarepants* (1999), 11-45-G dari *Love Death+Robots* (2019), dan EVE dari *Wall-E* (2008). Penulis melihat dari segi desain dan bagaimana desain mereka menceritakan sifat mereka secara harafiah visual atau bertolak belakang dari desain visual mereka.



Gambar 3.3 11-45-G dari *LOVE DEATH+ROBOTS* (2019)  
(Sumber: <https://lovedeathrobots.fandom.com/wiki/11-45-G>)



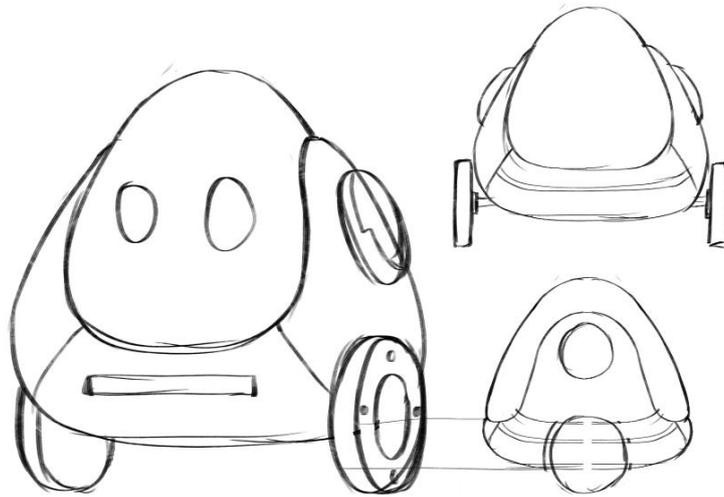
Gambar 3.4 EVE dari *Wall-E* (2008)  
(Sumber: <https://robots.fandom.com/wiki/EVE>)

### 3.3 Pembuatan Karya

#### 3.3.1. Sketsa

Ketika konsep dasarnya sudah disetujui oleh *Supervisor*, Penulis melanjutkan proses pembuatan desain karakter dengan membuat sketsanya. Sketsa Segitiga menggunakan bentuk segitiga sebagai *silhouette* utamanya,

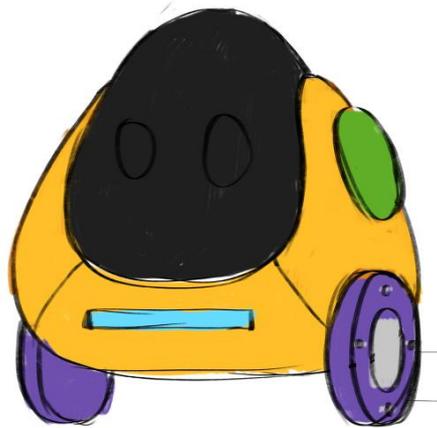
dan mengubah setiap ujung lancip di bentuk segitiganya menjadi bundar agar bentuknya terlihat lebih jinak dan tidak sinis.



Gambar 3.5 Sketsa untuk Segitiga  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis)

Dalam proses ini ada banyak komunikasi dengan *Supervisor* mengenai fitur apa yang bisa diberikan kepada “Segitiga” dan detail apa lagi yang bisa ditambahkan agar rupanya tidak begitu kosong. *Supervisor* memberikan masukan untuk menambahkan tombol dan fitur UI di bagian bawah layarnya dan juga beberapa garis detail sederhana yang bisa mengisi kekosongan dalam desainnya.

Dalam tahap ini Penulis juga memberikan warna kasar untuk menentukan warna yang bisa diberikan sesuai dengan karakternya dan bagaimana pencahayaan dan bayangan yang akan diberikan kepada “Segitiga” nanti dalam lembar desainnya. Penulis memutuskan untuk menggunakan warna kuning untuk warna utamanya, warna ungu untuk rodanya, warna hijau pada telinganya, dan biru pada tombol UInya. Warna-warna ini Penulis pilih berdasarkan dari psikologi warna yang memiliki arti masing-masing.



Gambar 3.6 Sketsa berwarna  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis)

### 3.3.2. *Blocking* Warna dan *Render*

Setelah sketsa dan warna kasar, Penulis mulai *blocking* warna dengan membuat *silhouette* menggunakan warna putih terlebih dahulu mengikuti sketsa yang sudah dibersihkan. Di sini Penulis juga memberikan background untuk mempermudah proses pewarnaan. *Blocking* putih ini dibuat agar warna-warna yang akan diberikan bisa diclip ke *silhouette* putih dan mengikuti bentuk dari *silhouette* putih tersebut. Begitu juga dengan *shading* dan *lightning* yang akan diberikan kepada desainnya.



Gambar 3.7 *Blocking* putih  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis)

Setelah *blocking* putih diberikan, Penulis mulai memberikan warna-warna dasar berdasarkan dengan yang sudah diberikan saat tahap sketsa. Ketika warna dasar sudah diberikan, penulis mulai memberikan *shading* agar bentuk setiap bagian, dimensi kedalaman, dan keseluruhan desain terlihat jelas. Penulis memberikan 3 lapisan bayangan, pertama untuk menutupi bagian yang tidak terkena cahaya, kedua untuk semakin memperjelas bentuk yang tertutup bayangan, ketiga untuk memperjelas detail-detail kecil yang sama sekali tidak terkena sumber cahaya.



Gambar 3.8 Warna dasar dengan bayangan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis)

Setelah *shading*, Penulis lanjut ke *lighting*, yaitu memberikan cahaya untuk memperjelas desainnya secara keseluruhan dan untuk menonjolkan detail-detail kecil yang muncul. *Lighting* juga berfungsi untuk memperjelas material yang digunakan untuk membuat Segitiga, yaitu besi. Bahkan di dalam area yang terkena bayangan masih memiliki sedikit pencahayaan pantulan dari lingkungan, terutama ketika tubuh Segitiga terbuat dari material besi.



Gambar 3.9 *Lighting* diberikan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis)

### 3.3.3. Masukan dari *Supervisor*

Ketika desain utamanya selesai dirender, *Supervisor* memberikan sebuah masukan sedikit mengenai warna yang digunakan untuk tubuh Segitiga. Dikatakan bahwa tubuhnya terlalu monoton dan *Supervisor* menginginkan warnanya lebih variatif, *Supervisor* menyarankan untuk menggunakan jenis warna kuning yang lain untuk mengisi kekosongan yang ada di tubuh Segitiga, lebih tepatnya di sisi tubuhnya terhubung ada detail garis miring di depan telinganya yang bisa dipakai untuk pembatas warna yang lebih variatif, dan penulis memutuskan untuk menggunakan kuning yang agak gelap, hampir ke jingga, untuk memberikan variasi warna yang lebih menarik.



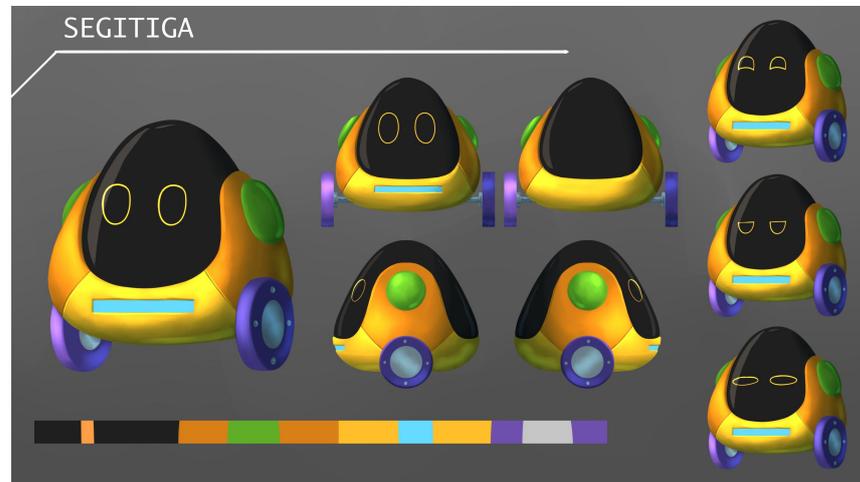
Gambar 3.10 Warna sisi Segitiga diganti  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis)

#### 3.3.4. Melanjutkan Pembuatan Lembar Desain

Setelah konsep utamanya disetujui oleh *Supervisor*, Penulis kemudian lanjut membuat keseluruhan lembar desain tokoh dengan bagian-bagian yang diperlukan agar bisa disetujui oleh *Supervisor* dan diberikan ke divisi 3D. Penulis membuat tampak depan, samping kiri, samping kanan, dan belakang, dengan proses kerja yang sama seperti konsep penampilan utamanya. Karena desain Segitiga yang lumayan simetris, Penulis bisa dengan mudah menyalin tampak depan untuk diubah menjadi tampak belakang, dan juga menyalin tampak samping kiri dan diubah menjadi tampak samping kanan.

Untuk bagian ekspresi, Penulis hanya perlu menyalin konsep penampilan utamanya, mengubah ukurannya menjadi lebih kecil dan mengganti ekspresinya menjadi senang, marah, dan jengkel. Di bawah semua itu Penulis juga membuat data warna dasar yang dipakai dalam desain “Segitiga” dengan bentuk batangan kotak yang diberikan warna-warna dasar yang dipakai di desain Segitiga. Dalam data warna dasar tersebut, Penulis juga memberikan presentase jumlah warna itu diberikan

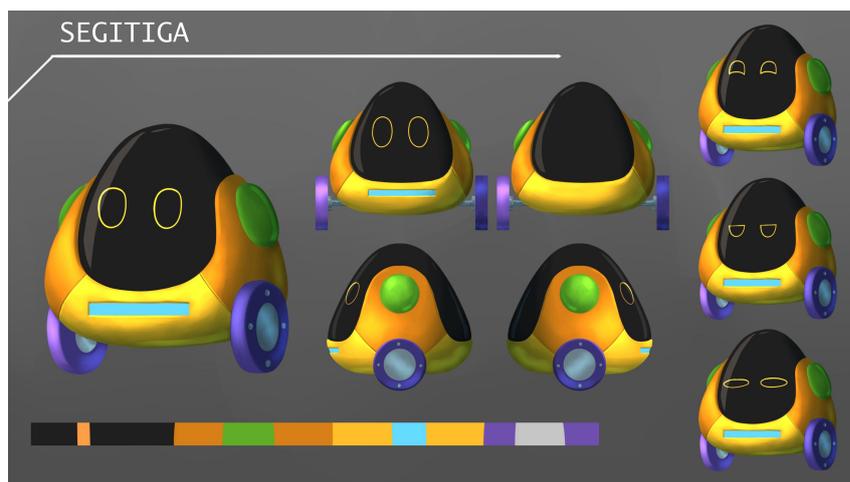
dan posisi mereka di antara warna-warna yang dipakai untuk memudahkan divisi 3D dalam memberikan warna dasar pada Segitiga.



Gambar 3.11 Lembar desain selesai  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis)

## 4. ANALISIS

### 4.1 Hasil Karya



Gambar 4.1 Lembar desain selesai  
(Sumner: Dokumentasi pribadi Penulis)

Setelah proses pembuatan dan beberapa revisi dari *Supervisor*, lembar desain tokoh akhirnya selesai. Dalam lembar desain tersebut terdapat konsep utama yang