



Gambar 2.8. Perubahan teknik *blocking* ke teknik *sculpting*
(Iida-Maria Pennala, 2023)

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang penulis akan buat adalah sebuah film pendek fiksi berdurasi 4 menit yang berjudul *Tree of Life*, yang memiliki genre drama fantasi. Tema film “*Tree of Life*” adalah berkorban demi melindungi orang yang dicintai. Penulis berperan sebagai *environment designer* dalam film “*Tree of Life*”.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Fel (Tokoh utama) adalah seorang remaja perempuan yang memiliki ibu yang baru saja mengalami kecelakaan dan mengalami koma di rumah sakit. Di film ini, saat Fel sedang menjaga ibunya di kamar rumah sakit, ia tertidur dan bermimpi bertemu ibunya yang sehat. Disana, dia menemukan bahwa ada monster-monster yang mencabut nyawa orang yang berada di mimpinya, yang nyawanya dicabut oleh monster tersebut di mimpi akan meninggal di dunia nyata. Ibunya meminta bantuan Fel untuk mengalahkan sumber dari monster-monster tersebut dengan sebuah belati. Fel akhirnya mengalahkan sumber monster tersebut, ibunya dan orang-orang di dunia tersebut terbangun dari koma.

Konsep Bentuk: *2D animation*

Konsep Penyajian Karya: Pembuatan background untuk film “Tree of Life” dibuat dengan menggunakan aplikasi 3D “Blender” yang dibuat dengan animasi 3D menyerupai *looks* 2D. Pembuatan *background* akan dilakukan dengan membuat objek-objek *background* dengan menggunakan aplikasi Blender dengan mengikuti konsep *background* 2D yang sudah dibuat, lalu menggunakan teknik *sculpting* untuk membentuk objek-objek tersebut menjadi seperti di konsep dan lebih jelas. Lalu dalam perwarnaan digunakan teknik *hand-painted texturing* untuk mewarnai semua objek. Lalu melakukan pencahayaan dengan menggunakan *lighting* yang sudah tersedia dalam aplikasi Blender.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide untuk animasi “Tree of Life” dimulai dari cerita *producer* “Tree of Life” yang terbentuk dari kecemasan *producer* tentang ditinggali oleh orang yang disayangnya. *Producer* ingin menyelamatkan orang-orang yang ia disayangi dari ajal mereka, walaupun itu adalah siklus kehidupan yang tidak bisa dihindari. “Tree of Life” merupakan sebuah cerita yang *producer* ingin sampaikan kepada orang-orang untuk lindungilah orang yang disayangi bila mampu karena pengorbanan yang dilakukan sebesar apapun lebih baik daripada kehilangan orang yang disayangi selamanya. Pohon “Tree of Life” adalah sebuah simbol harapan dan kehidupan jiwa orang yang sedang bertahan dari kesedihan dan kesakitan.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi untuk pembuatan background dengan cara mencari film-film animasi yang menyerupai animasi 2D dari animasi 3D. Film-film yang akan diobservasi adalah film “Spider-Man: Into the Spider-Verse” (2018) dan “Nimona” (2023).

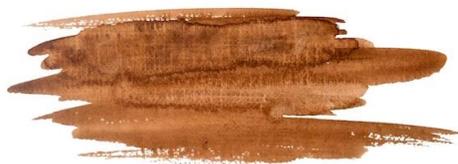
Observasi yang dilakukan adalah melihat *scene-scene* yang menampilkan pepohonan dan pedanaan. Kedua film ini ada beberapa *scene*

yang memiliki pepohonan dan pedanaan, penulis mengambil satu *shot* dari setiap film untuk diobservasi cara pembuatan pepohonan di film masing-masing dari teknik pewarnaan dan teknik *sculpting*.



Gambar 3.1. *Scene close up* pohon dimana Miles Morales menembak jaring laba-labanya

Dalam film Spider-Man, pengerjaan pewarnaan menggunakan teknik *watercolor* untuk semua objek 3D yang ada di film. Dalam scene ini bisa terlihat pohon-pohon dan daun-daun terlihat seperti sebuah lukisan *watercolor* dengan coretan-coretan seperti kuas di pohon yang warnanya coklat tua untuk membuat pohon terlihat berdimensi. Daun-daun memiliki warna-warna tua untuk membuat *outline* atau *line art* yang membuat akar-akar daun, agar terlihat lebih 2 dimensi.



Gambar 3.2. Gambar coretan kuas *watercolor* berwarna coklat

(Freepik, 2024)

Untuk teknik *sculpting*, pembuatan guratan-guratan di batang pohon terlihat seperti melihat pohon asli tetapi tidak terlalu detail seperti pohon

asli. Dan untuk daun-daun hanya untuk pembentukan saja agar lebih bervariasi.



Gambar 3.3. Foto close up pohon asli
(iStock, 2017)



Gambar 3.4. *Scene* Gloreth dan Nimona menghabiskan waktu bersama

Dalam film *Nimona*, untuk teknik pewarnaan daun hanya dengan menggunakan satu warna saja untuk setiap daun, untuk membuat warnanya berbeda seperti hijau muda dan hijau tua mereka juga menggunakan teknik *lighting* untuk membantu. Dengan mencahayakan area daun yang diinginkan dapat membuat warna daun menjadi lebih terang dan muda dan area yang tidak terkena cahaya akan terlihat lebih gelap dan tua.



Gambar 3.5. *Close up* observasi *lighting Scene* Nimona

Untuk teknik *sculpting* daun tidak sepenuhnya digunakan untuk film Nimona, daun hanya dibentuk berbeda-beda variasi dan sama seperti dalam film Spider-Man.

c. Studi Pustaka

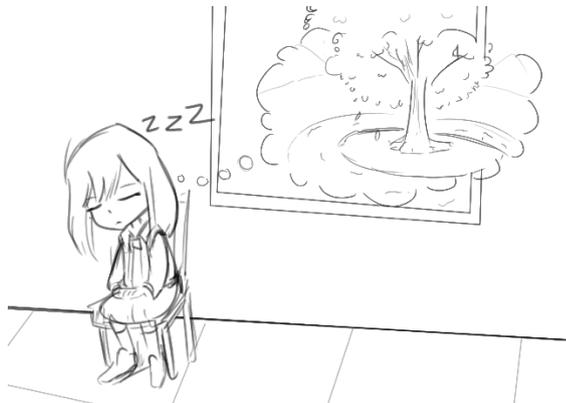
Tabel 3.1. Tabel Studi Pustaka

NO	NAMA PENELITIAN	PENJELASAN
1	Kristin Au Animation : 2D versus 3D and their combined effect (2014)	Dalam tesis ini, hal umum yang dituliskan adalah perbedaan animasi 2D dan 3D dari pergerakan, <i>lighting</i> , <i>environment</i> dan percampuran 2D dan 3D dalam sebuah animasi. Teori yang dituliskan dalam tesis ini adalah dengan menganalisa media-media animasi pada saat tersebut, seperti menganalisa film pendek “Paperman” oleh Disney. Tesis ini penting untuk penelitian penulis karena penulis lebih memahami bagaimana perbedaan 2D dan 3D dengan lebih jelas dalam pembuatan animasi.
2	Al-rubaye Omar	Dalam tesis ini, hal umum yang dituliskan adalah penjelasan cara membuat style 2D

	Stylized 3D Scene Using Blender yang dibuat (2023)	seperti Studio Ghibli dengan menggunakan aplikasi dan model 3D. Teori yang dituliskan dalam artikel ini adalah menggunakan banyak tipe teknik modeling dan menggunakan tipe-tipe warna yang digunakan di film-film Studio Ghibli. Tesis ini penting untuk penulisan penulis karena tesis ini menjelaskan tentang cara membuat model 3D menjadi terlihat 2 dimensi.
3	Mikael Seidler Blender Eevee render engine in indie production : using Blender's Eevee render engine for art projects (2018)	Dalam tesis ini, hal umum yang dituliskan adalah penggunaan aplikasi 3D Blender dalam render menggunakan mode Eevee. Teori yang dituliskan dalam artikel ini adalah dengan membandingkan dua mode render yang dimiliki Blender, yaitu mode Eevee dan Cycles. Artikel ini penting untuk penulisan penulis karena penulis ingin memahami perbandingan kedua mode render tersebut untuk mempercepat render satu background untuk film "Tree of Life".

d. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

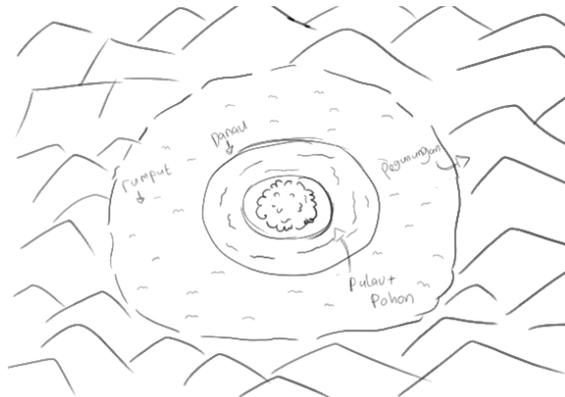
Dalam pembuatan "Tree of Life" ada banyak perubahan dan eksplorasi yang dilakukan sebelum hasil jadinya.



Gambar 3.6. *Concept art* dunia lain dan nyata
(Viloro Production, 2024)

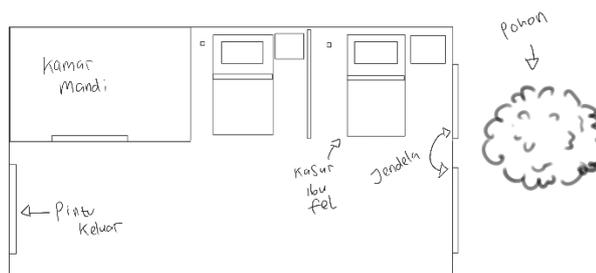
Ini adalah *concept art* untuk menggambarkan bagaimana dunia nyata dan dunia lain bekerja. Animasi “Tree of Life” berletak di dua dunia yaitu dunia nyata dan dunia lain. Dunia nyata merupakan dunia yang kita tempati sekarang, lokasi untuk di dunia nyata berada di rumah sakit dimana Ibunya Fel sedang dirawat. Sedangkan dunia lain merupakan sebuah dunia mimpi yang dimimpikan Fel yang berisi sebuah pohon bernama “Tree of Life” dan jiwa-jiwa yang sedang ada disana seperti orang-orang yang dirawat di rumah sakit dan Ibunya Fel yang sedang koma.

Cara dunianya terhubung adalah Fel yang berada di dunia nyata tertidur dan memimpikan dunia lain, yang dimana Fel dapat bertemu ibunya. Disana terdapat *monster-monster* yang mencabut nyawa jiwa-jiwa yang berada di dunia tersebut, jika jiwa tersebut dicabut orang yang memiliki jiwa tersebut di dunia nyata meninggal dunia.



Gambar 3.7. *Floorplan* dunia lain
(Viloro Production, 2024)

Ini adalah *floorplan environment* untuk dunia lain yang menempatkan pohon “Tree of Life”. Alasan penulis membuat pohon “Tree of Life” dikelilingi oleh banyak pegunungan, danau, dan perumpunan karena seperti pada namanya sendiri “Tree of Life”, pohon ini merupakan sebuah pohon kehidupan yang berada di dunia lain, pohon ini memberi kehidupan kepada lingkungan-lingkungan sekitarnya. Jika pohon ini kehilangan kehidupannya atau mati, lingkungan sekitarnya juga ikut mati.



Gambar 3.8. *Floorplan* dunia nyata atau rumah sakit
(Viloro Production, 2024)

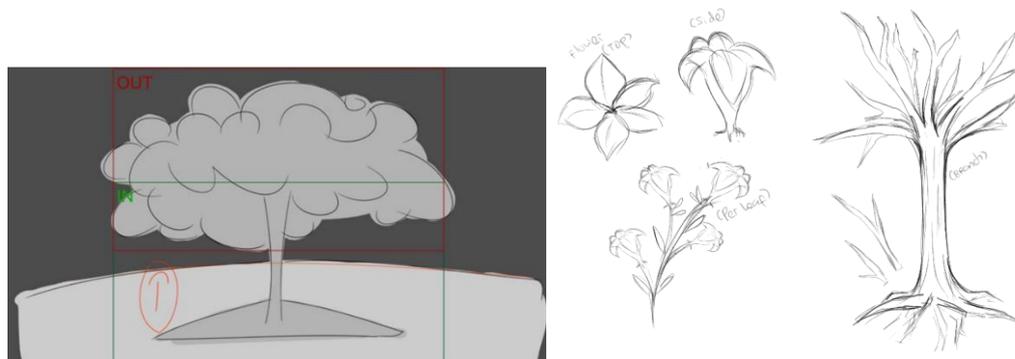
Ini adalah *floorplan environment* untuk dunia nyata yang berada di sebuah kamar rumah sakit dimana Ibunya Fel sedang dirawat. Letak pohon

“Tree of Life” berada di depan kamar rumah sakit di dekat jendela dimana kasur Ibunya Fel berada.



Gambar 3.9. Concept art “Tree of Life”
(Viloro Production, 2024)

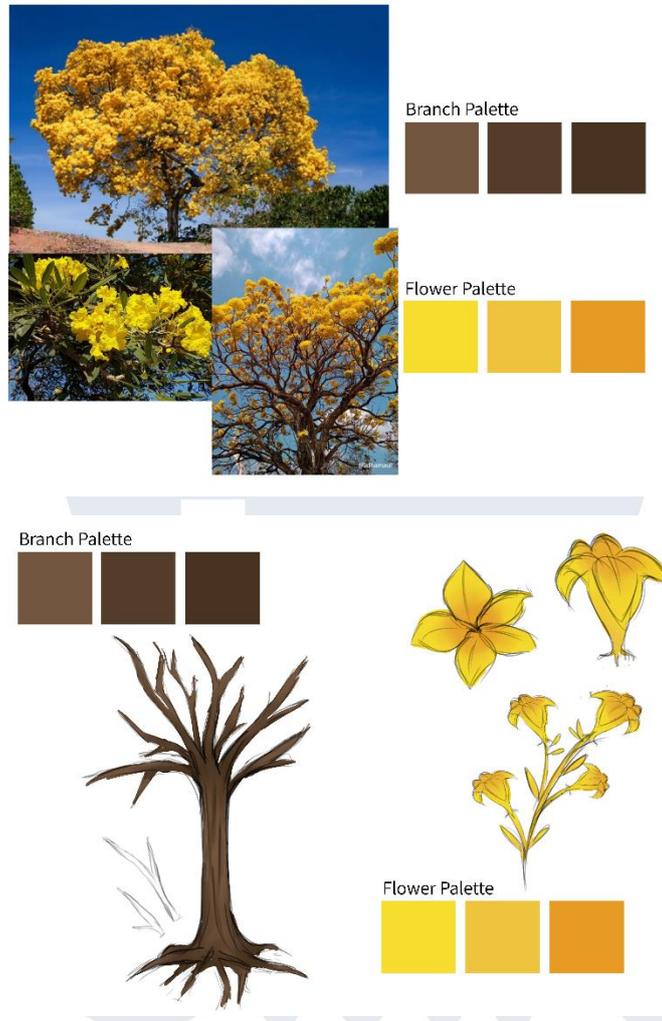
Ini adalah *concept art* “Tree of Life” yang dibuat untuk konsep “Tree of Life”. Konsep-konsep merupakan garis kasar pohon dan dibuat sebelum pencarian pohon asli yang mirip seperti konsep.



Gambar 3.10. Sketsa pohon dan daun “Tree of Life”
(Viloro Production, 2024)

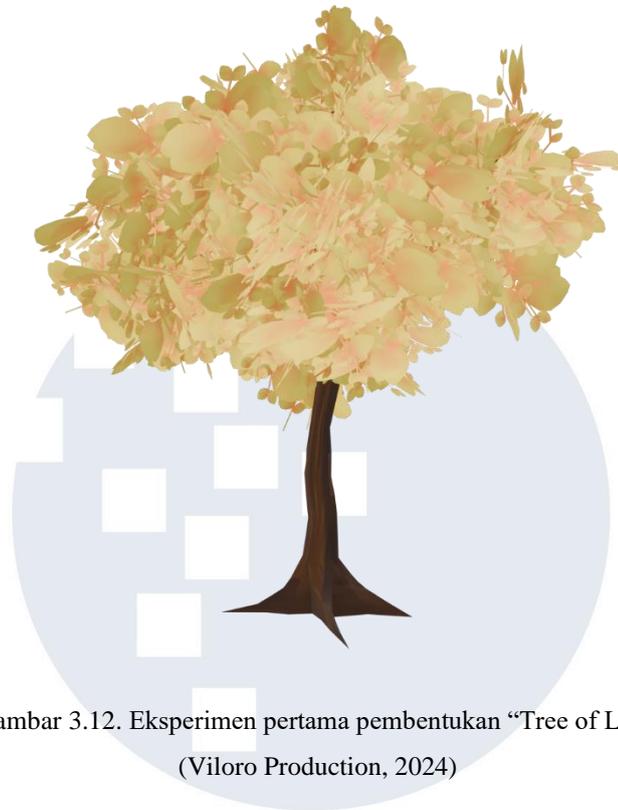
Ini adalah sketsa untuk pohon “Tree of Life”. Penulis mengambil inspirasi bentuk pohon dan daun dari pohon Tabebuia. Untuk daun diambil dari bunga Tabebuia yang berbentuk terompet dan pohonnya juga diambil

dari bentuk pohon Tabebuia, yang pohonnya sedikit kecil dan banyaknya batang-batang pohon untuk daun-daunnya.



Gambar 3.11. *Color palette* dan *color study* pohon dan daun “Tree of Life”
(Viloro Production, 2024)

Ini adalah *color palette* dan *color study* untuk pohon “Tree of Life”. Penulis mengambil warna pohon dan daun dari pohon Tabebuia. Untuk warna daun dan pohon diambil 3 warna untuk pewarnaan pohon, warna 2 warna coklat untuk pohon dan 3 warna kuning-jingga untuk daun.



Gambar 3.12. Eksperimen pertama pembentukan “Tree of Life”
(Viloro Production, 2024)

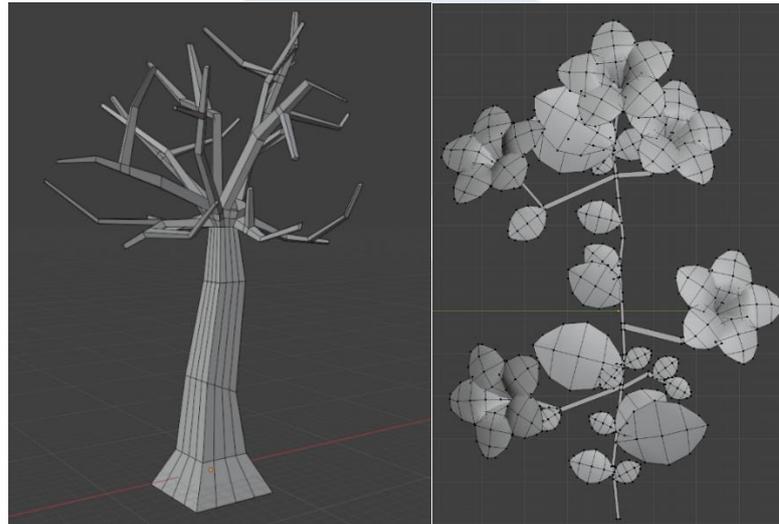
Ini adalah eksperimen pertama penulis melakukan pembentukan “Tree of Life”. Penulis telah membuat sesuai dengan teknik pewarnaan, sculpting, dan lighting yang tertera. Penulis disarankan bahwa teknik *sculpting* dalam pohon masih belum terlalu terlihat dan masih bermasalah dengan *lighting*.

2. Produksi:

Penulis sebagai *environment designer* dalam film “Tree of Life” membuat background untuk shot-shot film tersebut. Penulis menggunakan aplikasi 3D “Blender” untuk mengubah *looks* 3D menjadi terlihat 2D. Pembuatan background yang dibuat ada dunia lain dan dunia nyata yang memiliki pohon “Tree of Life”.

1. Pembuatan pohon “Tree of Life”

Untuk membuat pohon “Tree of Life”, pertama penulis membuat bentuk kasar pohonnya atau *blocking*. Penulis menggunakan sketsa dan konsep “Tree of Life” yang sudah ada sebagai referensi pembuatan pohon dan daun.

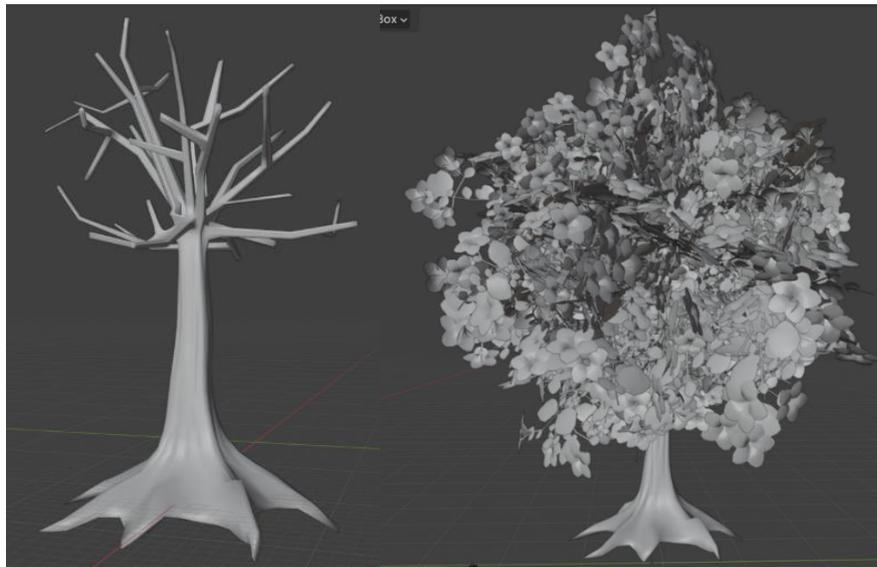


Gambar 3.13. Foto *blocking* pohon dan daun “Tree of Life”

(Viloro Production, 2024)

Penulis lalu membentuk pohon dengan *sculpting*. Penulis membuat corak-corak pohon seperti pohon-pohon asli tetapi tidak terlalu detail. Penulis juga menghaluskan batang-batang pohon agar tidak terlalu berbentuk kotak. Dan penulis juga membuat akar bawah pohon sesuai dengan konsep yang digunakan sebagai referensi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14. Foto *Sculpting* “Tree of Life”
(Viloro Production, 2024)

Penulis lalu melakukan pewarnaan untuk pohon dan daun “Tree of Life”. Penulis mengambil warna sesuai dengan studi warna yang sudah dibuat, untuk corak-corak pada pohon menggunakan *brush* yang tersedia dalam aplikasi Blender dan mewarnai dengan menggunakan warna coklat yang lebih gelap dan lebih terang dari warna coklat pohon. Untuk pewarnaan daun menggunakan warna kuning sepenuhnya dan menggunakan *brush* untuk mewarnai ujung-ujung daun berwarna jingga agar terlihat seperti warna emas.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.15. Foto pewarnaan pohon dan daun “Tree of Life”
(Viloro Production, 2024)

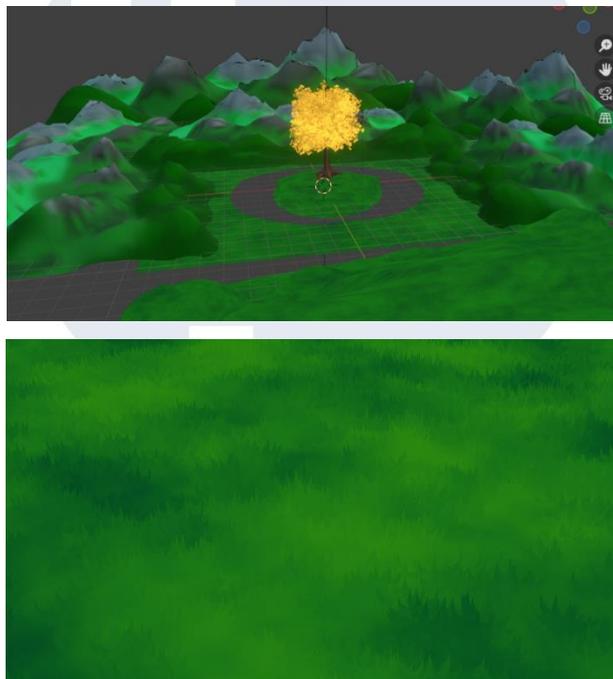
Steelah pewarnaan, pohon tersebut lalu digabungkan dengan daunnya untuk membuat hasil jadi pohon “Tree of Life”. Pohon “Tree of Life” lalu diletakan sesuai dengan floorplan yang sudah dibuat di dunia lain dan di dunia nyata.



Gambar 3.16. Foto hasil jadi pohon “Tree of Life”
(Viloro Production, 2024)

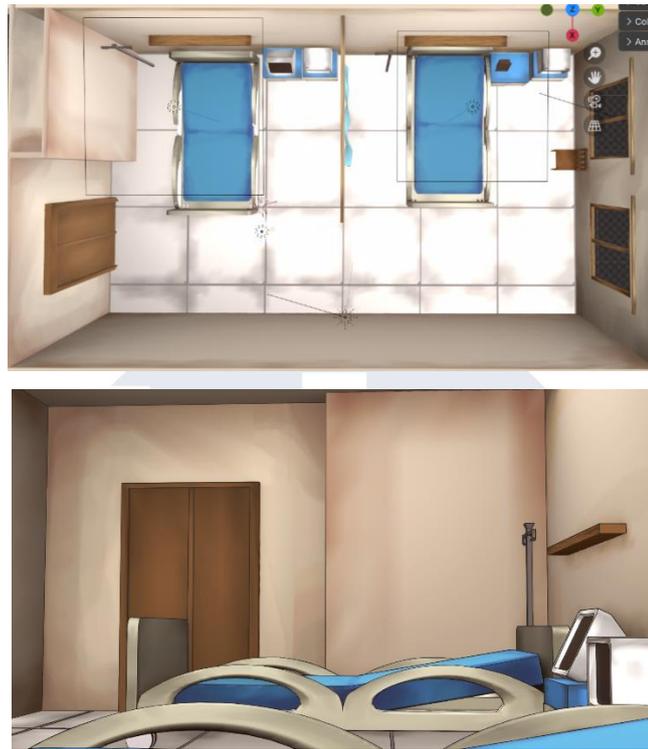
2. Membedakan *environment* “Tree of Life” di dunia lain dan dunia nyata

Untuk membedakan *environment* di dunia lain dan dunia nyata, cara membedakannya adalah dengan pewarnaan dalam setiap dunia. Pewarnaan *environment* untuk dunia lain lebih *vibrant* atau lebih cerah karena adanya pohon “Tree of Life” yang memberikannya kehidupan. Sedangkan untuk dunia nyata lebih gelap dan suram untuk memperlihatkan dunia nyata pada aslinya dan untuk menggambarkan sebuah rumah sakit, dimana banyak orang yang sedang sakit dan bersedih.



Gambar 3.17. Foto pewarnaan *environment* dunia lain
(Viloro Production, 2024)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



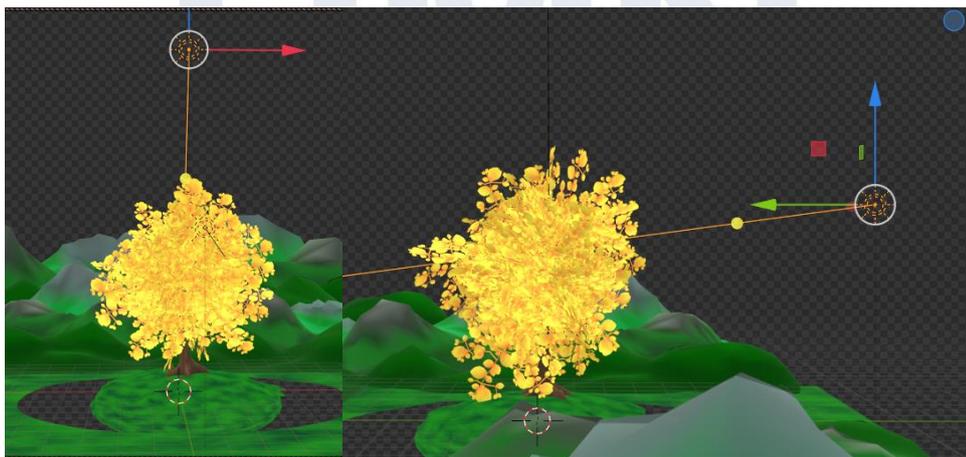
Gambar 3.18. Foto pewarnaan *environment* dunia nyata
(Viloro Production, 2024)

Cara membedakan *environment* “Tree of Life” juga dibedakan dari cahaya langit dalam setiap dunia. Dunia lain memiliki latar langit yang gelap yang berwarna coklat-biru gelap seperti malam hari untuk memfokuskan pohon “Tree of Life” menjadi tengah-tengah perhatian di dunia tersebut. Pohon “Tree of Life” terlihat bersinar diantara lingkungan-lingkungan sekitarnya. Untuk dunia nyata, khusus *scene 8 - shot 1* memiliki latar langit yang hangat seperti sore hari yang berwarna percampuran jingga dan biru untuk membawa rasa kehangatan dan kegembiraan untuk pengakhiran animasi “Tree of Life”, dimana ibunya Fel terbangun dari komanya dan Fel memeluk ibunya karena ibunya masih hidup.



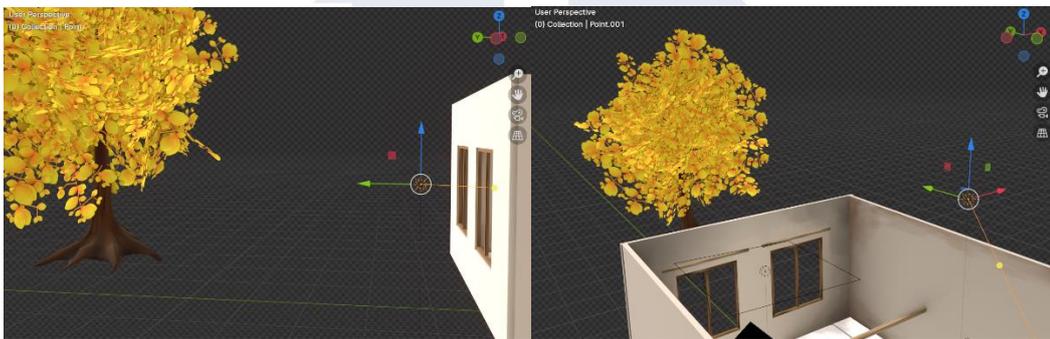
Gambar 3.19. Foto pewarnaan langit dunia lain dan dunia nyata
(Viloro Production, 2024)

Lighting juga penulis gunakan untuk membedakan pohon “Tree of Life” di kedua dunia. Untuk pencahayaan di dunia lain, penulis menggunakan *lighting* “Sun” untuk seluruh penerangan atau sebagai cahaya “matahari”, Penempatan *lighting* ada dua, yaitu di atas pohon “Tree of Life” dan di dimana *scene 5 - shot 2* akan berarah. *Lighting* ditempatkan diatas pohon agar pohon terlihat bersinar, pencahayaan pohon dalam dunia lain lebih kuning terang dan menyala seperti warna emas yang mengkilau untuk memberi kesan pohon kehidupan di dunia fantasi.



Gambar 3.20. Foto penempatan *Lighting* pohon “Tree of Life” di dunia lain
(Viloro Production, 2024)

Dalam dunia nyata, pencahayaan pohon “Tree of Life” menggunakan *lighting* “sun”, sama seperti di dunia lain. Penempatan pohon berada di luar jendela kamar. Penempatan *lighting* ada dua yaitu di depan pohon dekat jendela dan di atas kamar rumah sakit. Pencahayaan pohon dalam dunia nyata lebih kuning gelap dibandingkan pohon di dunia lain agar terlihat seperti pohon biasa dan warnanya dimiripkan dengan pohon Tabebuaya asli.



Gambar 3.21. Foto penempatan *Lighting* pohon “Tree of Life” di dunia nyata
(Viloro Production, 2024)

3. Pascaproduksi:

Setelah pembuatan *environment* selesai di Blender. Hasil *environment* bila dibutuhkan akan diedit dalam aplikasi Photoshop agar lebih rapi dan lalu diberikan ke *animator* untuk menyamakan background dengan shot yang sudah dibuat *animator*.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA