

Gambaran suasana warteg sendiri bervariasi tergantung pada dimana daerah yang ditempati, pada umumnya makan-makanan yang disediakan berupa racikan warteg itu sendiri seperti nasi yang di campur dengan berbagai lauk, tetapi dikarenakan setiap warteg berbeda-beda ada juga warteg yang menggunakan model prasmanan (Lazuardy, 2021). Makanan-makanan yang disediakan oleh warteg terkenal dengan berbagai variasi porsi, tentu rasanya kita sebagai pembeli diberikan pilihan dengan banyaknya lauk pauk panganan makanan yang disediakan melalui etalase kaca tertutup atau dapat juga kita ambil menggunakan kaca geser.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

"Sayangi Lambungmu" adalah film animasi 2D pendek yang menceritakan tentang seorang mahasiswa bernama Kevin yang ingin menghemat uangnya, demi kepentingan pribadi namun sangking hematnya berakibat menyakiti diri sendiri. Film animasi ini bertemakan informatif dan memiliki unsur lucu dengan durasi kurang dari 5 menit, kemudian tim produksi Canard Production menganimasikannya dengan cara *frame by frame*. *Art style* yang di terapkan dalam animasi tersebut menyerupai film serial animasi 2D berjudul "*The Amazing World of Gumball*" yang menggunakan *background* 3D semi realis, karakter-karakter yang mengisinya pun juga bervariasi dari 2D dan 3D. Selain itu juga pesan yang ingin disampaikan sesuai dengan judulnya yaitu untuk menyayangi lambungmu.

Konsep Karya

Animasi "Sayangi Lambungmu" adalah film animasi 2D pendek yang bersifat fiktif menceritakan tentang seorang mahasiswa bernama Kevin yang ingin menghemat uang jajannya demi kepentingan pribadi yaitu untuk membeli merchandise keluaran terbaru, kemudian dalam perjalanan ke kampus ia merasa lapar dan ingin makan dengan mengisi perutnya dengan membeli pake hemat di sebuah warteg. Pada saat itu lambungnya menginginkan paket komplit agar merasa lebih kenyang, akan tetapi karena Kevin memiliki rencana lain, ia pun memilih untuk membeli makanan yang lebih hemat. Dan lambungnya menolak dengan pilihan itu, sehingga mulailah

terjadi perkelahian antaran Kevin dengan lambungnya sendiri. Kevin meniju perutnya sendiri dan seketika itu lambungnya pun terdiam. Dan ia memakan paket hemat yang dia beli. Lambungnya pun terpaksa menerima takdir untuk mencerna makanan tersebut, yang mengakibatkan Kevin sakit perut dan berlari ke toilet untuk buang air besar.

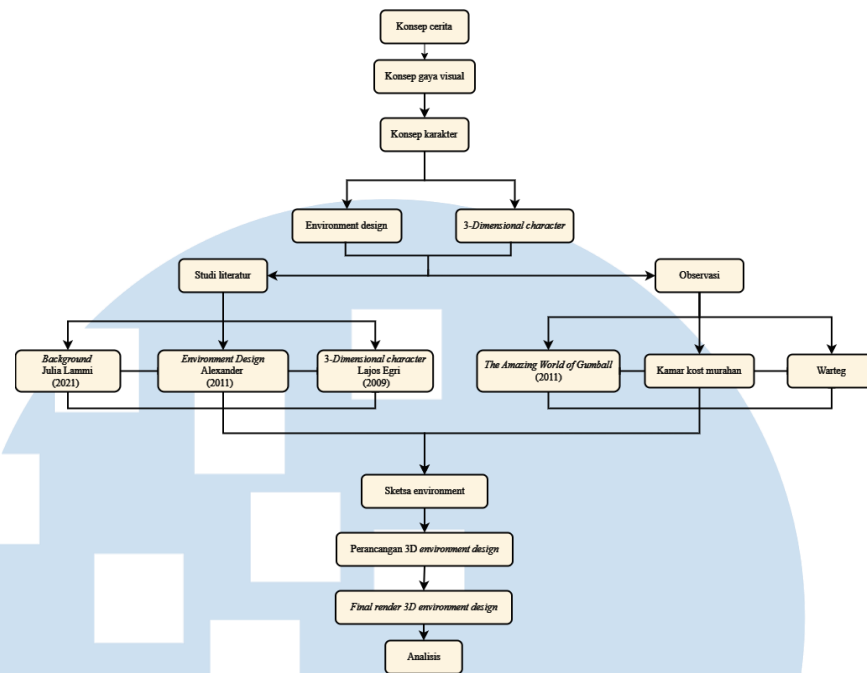
Keseluruhan animasi menerapkan *artstyle environment* terinspirasi dari film seris animasi "*The Amazing World of Gumball*", dimana bentuk *background* terlihat semi realistis dengan menggunakan unsur 3D dan 2D. prop-prop yang mengisikan *background* juga menggunakan kedua unsur tersebut jadi ada beberapa *prop* yang menggunakan model 3D dan juga ada hanya yang berbentuk 2D, untuk gaya visual terhadap bentuk karakter yang mengisikan dunia tersebut termasuk tokoh utama Kevin terinspirasi dari "*Phineas and Ferb*", bentuk keseluruhan karakter mempunyai proporsi yang berlebihan tetapi masih masuk akal untuk dianggap manusia.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Dalam film animasi "*Sayangi Lambungmu*" mempunyai latar belakang berdasarkan dunia nyata, agar memiliki karakteristik sendiri Canard Production mengambil ide inspirasi dari film seris animasi "*The Amazing World of Gumball*" (2011). Dengan menerapkan *artstyle* dan gaya bentuk lingkungan yang memiliki kesan semi realis, pada alur cerita tim produksi membuatnya secara singkat dan padat untuk menyampaikan pesan informatif yang mudah dicerna melalui genre komedik yang lebih ditekankan. Oleh karena itu penulis merancang sebuah bagan penelitian agar kesan terhadap bentuk dari *environment* dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 3.1. Bagan skema penelitian

Sumber: (Dokumentasi pribadi)

Penerapan bentuk *interior* ruangan juga menyerupai dengan desain *environment* dari "The Amazing World of Gumball" (2011), pertama di dalam segi bentuk kamar kost Kevin sang protagonis dari film animasi pendek ini. Lalu untuk pembuatan wartegnya sendiri, tim produksi lebih mengarah ke tipe warteg yang ada di area ruko-ruko yang penataan *interior* umum menggunakan meja utama yang selalu berbentuk huruf L termasuk perlengkapan tempat makan untuk melengkapi keseluruhan *environment*.

b. Observasi

Dalam observasi sang penulis bertujuan untuk membuat *background* dan desain *environment* yang membantu dalam proses merealisasikan dunia "Sayangi Lambungmu", selain itu tujuan tim Canard Production untuk menggunakan gaya visual dari "The Amazing World of Gumball" (2011) sang penulis menggarap beberapa referensi agar menyesuaikan dengan *atmospher* dan desain sehingga terasa lebih realistis.

Di karenakan cerita yang ingin di sampaikan dilatarbelakangi dengan dunia nyata referensi-referensi tersebut berupa beragam gambaran-gambaran lokasi pada umumnya yang berawal dari *artstyle* series "*The Amazing World of Gumball*" (2011) dan mengabungkan aspek-aspek visual dunia nyata dengan animasi 2D, hal itu merupakan sebuah pencapaian besar pada zamannya, dimana di dalam dunia animasi beberapa series animasi ke depan mengambil inspirasi secara keseluruhan.



Gambar 3.2. *Gumball Room*

Sumber: (*The Amazing World of Gumball*, 2011)

Yang membuatnya unik selain menggunakan foto-foto nyata dan merekreasi lokasi di dalam 3D, yaitu dengan karakter-karakter yang mengisikan dunia tersebut karena setiap individu karakter mempunyai karakteristik bentuk yang unik. Hal tersebut bukan terbatas dengan sifat tetapi juga bentuk fisiknya, ada yang berasal dari menggunakan gaya 2D minimalis hingga 3D realis. Oleh sebab itu Canard Production tertarik untuk menekankan gaya visual tersebut. Berikut merupakan beberapa gambar yang menggambarkan proses pembuatan environment menggunakan metode 3D realis.



Gambar 3.3. *Previs Room*

Sumber: (*The Amazing World of Gumball*, 2011)



Gambar 3.4. *3D Layout Room*

Sumber: (*The Amazing World of Gumball*, 2011)

N U S A N T A R A



Gambar 3.5. *Final Render Room*

Sumber: (*The Amazing World of Gumball*, 2011)

Kamar kost pribadi Kevin menyerupai kost-kost murah pada umumnya, tim produksi ingin mengkarakterisasi Kevin sebagai individu yang sangat irit. memiliki keinginan pribadi untuk membeli *merchandise* dan figurine seri yang ia gemari. Oleh karena itu sang penulis menggambarkan kamar kost Kevin sangat benar-benar *bland* berisi dengan lemari, meja, dan tempat tidur matrass di lantai. Selain itu kamarnya pun penuh dengan sampah-sampah bungkus dan sisa makanan, minuman instan sehingga dapat ditekan bahwa Kevin sebagai orang abai akan kebersihan kamar serta abai akan kewajiban sebagai mahasiswa dan lebih mementingkan keinginan pribadi.

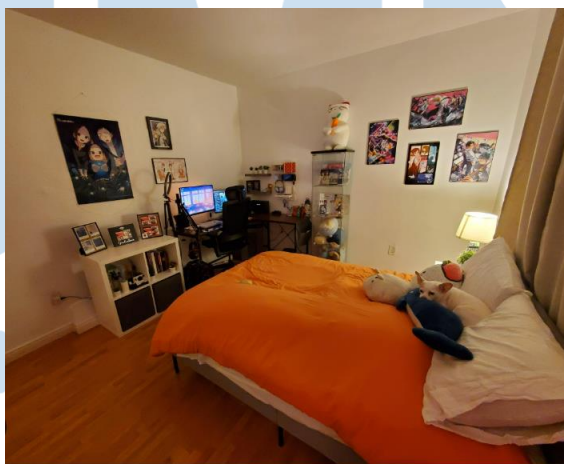
Dalam segi referensi, sang penulis mengambil dari berbagai sumber, dari foto-foto kost mahasiswa yang murahan menggambarkan kesan *atmosphere* sangat *bland* dan irit. Oleh karena itu sang penulis berharap agar bisa menerapkan *atmosphere* desain *environment* dengan bantuan teori dasar latar belakang sehingga bisa diadaptasikan dalam alur cerita "Sayangi Lambungmu".

Berikut merupakan beberapa referensi-referensi yang digunakan dalam meralisasikan bentuk dari keseluruhan kamar kost Kevin, mulai dari foto-foto yang dikumpulkan internet menggambarkan suasana kost murahan dan kamar yang penuh terhadap dekorasi media fiktif hingga dengan akumulasi beberapa ide menggunakan moodboard untuk memiliki arahan yang membantu untuk menunjukan aspek-aspek di dalam hasil *render* akhir



Gambar 3.6. Kamar Kost

Sumber: (Rumah Properti Gratis, 2015)



Gambar 3.7. Kamar Otaku

Sumber: (Reddit, 2022)



Gambar 3.8. *Moodboard*

Sumber: (Dokumentasi pribadi)

Berlanjut dengan latar belakang major yaitu desain warteg dan segala aspek yang berhubungan, dari segi pemikiran tim produksi menggambarkan suasana warteg konvensional dan semi modern tentu seperti pada umumnya juga memiliki rak makanan yang ikonis serta menyediakan tempat duduk dan meja. Untuk menu makanan yang disediakan juga sesuai standar dengan mayoritas dari mereka di racik sendiri seperti yang di jabarkan dalam studi literatur, tetapi demi alur cerita dan keunikan dunia animasi ini tim produksi menambahkan makanan utama yang krusial sesuai pada alur yaitu ayam geprek.

Referensi-referensi yang digarap oleh penulis bersumber sama seperti kost dengan beberapa foto warteg berasal dari internet tetapi demi menghasilkan intergritas keseluruhan warteg penulis juga melakukan observasi di lapangan berikut merupakan foto-foto yang dikumpulkan sebagai basis bentuk keseluruhan warteg.



Gambar 3.9. *Interior Warteg*

Sumber: (Pergikuliner, 2022)



Gambar 3.10. *Interior Warteg*

Sumber: (ULTIMAGZ, 2023)

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



Gambar 3.11. Exterior Warteg Paradise Bahari
Sumber: (Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.12. Interior Warteg Paradise Bahari 1#
Sumber: (Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.13. Interior Warteg Paradise Bahari 2#

Sumber: (Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.14. Interior Warteg Paradise Bahari 3#

Sumber: (Dokumentasi pribadi)

c. Studi Pustaka

Berikut dibawah ini beberapa dari teori-teori yang digunakan oleh penulis dalam merancang desain *environment* di dalam film animasi “Sayangi Lambungmu”.

Tabel 3.1. Studi pustaka

Penulis	Teori Utama	Penggunaan Teori
Jinan Du (2021) Au, Kristin C (2014)	<i>2D And 3D Animation</i>	Pengetahuan dasar yang menekankan konsep dasar kedua medium animasi
Lammi Jullia (2021)	<i>Background</i>	Fungsi dan pengaruh dasar di dalam film animasi
Alexander (2011)	<i>Desain Environment</i>	Menjabarkan teori dasar dalam merangkai environment serta memperpadu berbagai aspek menghasilkan gambar yang efektif
Penulis	Teori Pendukung	Penggunaan Teori
Lajos Egri (2009)	<i>3-Dimensional Character</i>	Teori yang mendukung dalam perancangan karakter serta berbagai aspek yang bisa mempengaruhi nya
Lazuardy (2021)	Warteg	Penjabaran yang mencakup sejarah dan pengertian warteg

d. Eksperimen Eksplorasi Bentuk dan Teknis

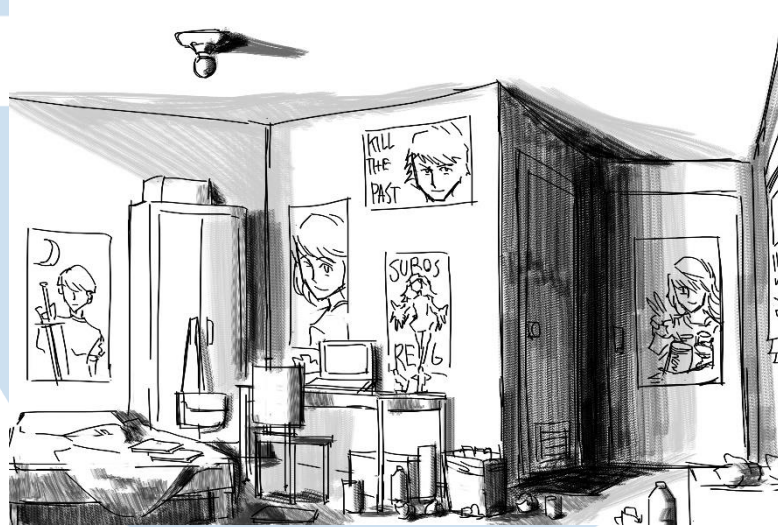
Dalam mengungkapkan gambaran kedua lokasi major di film animasi "Sayangi Lambungmu", yaitu kamar kost Kevin dan warteg yang ia kunjungi sang penulis membuat beberapa gambar-gambar konsep berdasarkan hasil observasi agar bisa dijadikan sebagai acuan utama dalam pembentukan ruang tersebut.

Tujuan utama dengan proses pembuatan *environment-environment* ini yaitu untuk menunjukan kepada penonton karakterisasi Kevin terhadap lingkungan yang ia tempati dan gaya visual realists unik sehingga memadukan kedua ide utama tersebut. Di segi bagian *3-dimensional character*, berikut merupakan penjabaran terhadap aspek-aspek krakterisasi tokoh utama kevin yang akan di paparkan.

Tabel 3.2. 3-Dimensional character Kevin

FISIOLOGI	SOSIOLOGI	PSIKOLOGI
Jenis kelamin laki-laki	Penduduk negara Indonesia	Memiliki sifat yang sangat ekspresif
Tinggi badan 160cm	Ia tergolong dalam penduduk tingkat bawah	berkeras kepala
Kulit dan rambut berwarna kuning	Okupasi sebagai mahasiswa kuliah yang sedang merantau	Tidak peduli terhadap kondisi diri sendiri
Memiliki hidung besar dan dua bola mata yang belo	Hobi mengkoleksi figure dan buku komik berbau ke jepangan	<i>Introvert</i>
Kedua lengan tangan dan kaki memiliki ukuran yang sedang	Menghemat duit untuk kepentingan pribadi daripada kebutuhan hidup sehari-hari	Memiliki obsesi dengan media yang berbau fiktif
Mengenakan jaket <i>hoodie</i> biru muda lalu celana sweat berwarna abu-abu tua dan sandal tidur		

Dalam proses pembuatan konsep ini pasti memiliki banyak variasi bentuk dan penataan yang berbeda dari desain akhir yang terpilih, berikut merupakan beberapa sketsa menggambarkan kedua *background* major.



Gambar 3.15. Sketsa kamar kost Kevin 1#

Sumber: (Dokumentasi pribadi)

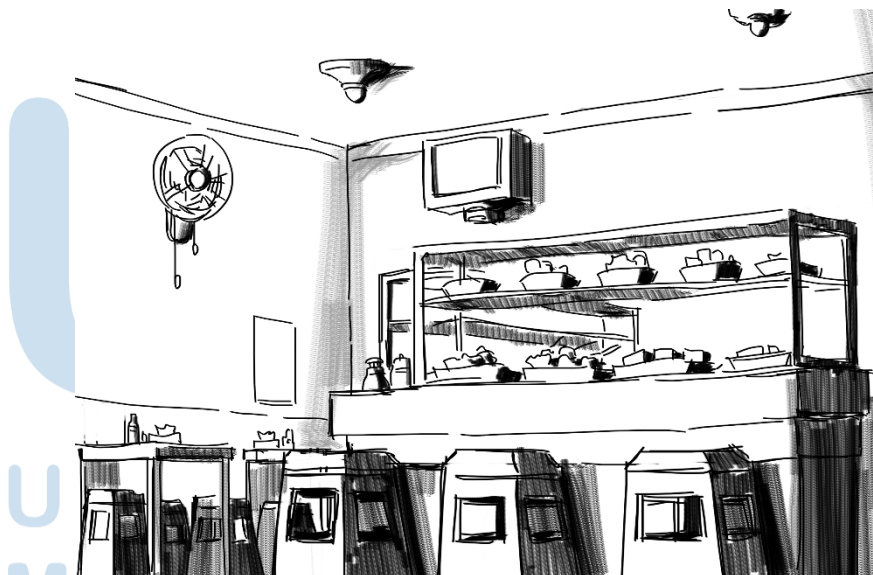


Gambar 3.16. Sketsa kamar kost Kevin 2#

Sumber: (Dokumentasi pribadi)

Bentuk dasar untuk kamar kost Kevin berdasarkan dari hasil kumpulan observasi yang menekankan kesan *bland* dan *simple*, lalu agar dapat memperlihatkan karakterisasi Kevin sang penulis mendekorasi kamar tersebut dengan barang-barang atau *prop* yang berhubungan dengan hobi pribadi Kevin yaitu untuk mengumpulkan barang-barang berbau kejepangan dan idola-idola dunia maya. Sang penulis membayangkan barang-barang yang Kevin koleksi berupa buku-buku komik Jepang, *Figurine* Karakter, dan Poster-Poster Roll yang mewarnai tembok kosong di kamar Kevin.

Selain kamar yang penuh dengan *merchandise*, penulis juga ingin menekankan sifat irit dari Kevin yang menggunakan banyak sampah-sampah yang terkumpul di kamarnya berupa bungkus dari makanan dan minuman ringan seperti mie instant, minuman kaleng, dan kumpulan kardus-kardus yang mengisi ruang kosong di kamar Kevin. Dengan ini sang penulis berharap agar para penonton mengerti dan memahami sifat Kevin bukan hanya dari perilaku atau ucapan yang ia katakan tetapi juga dari tempat kost pribadinya.



Gambar 3.17. Sketsa akhir *interior* warteg

Sumber: (Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya masuk ke dalam *interior* desain dari warteg sesuai dengan pembahasan sebelumnya yaitu bentuk dasar dan rasa *atmosphere* sesuai dengan hasil temuan oleh sang penulis di dalam observasi tersebut yang terkesan umum dan ramah, namun untuk isi dalam wartegnya sendiri sang penulis membayangkan seperti di dalam referensi dengan meja utama berbentuk huruf "L" yang berfungsi untuk para pelanggan dapat menentukan pilihan jenis lauk, makanan yang diinginkan, serta meja tambahan diluar meja panjang utama yang mengelilingi *display* lauk dan makanan yang dijual.

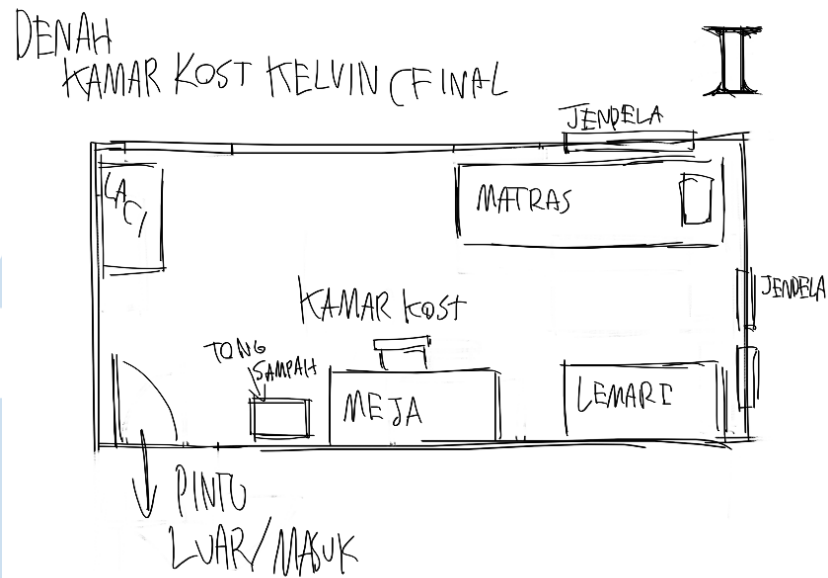
2. Produksi:

Pada tahapan proses produksi setelah menyelesaikan desain akhir bentuk keseluruhan kamar kost Kevin dan *interior* warteg, penulis melanjutkan dengan pembentukan ruang-ruang tersebut sesuai dengan urutan adegan. Di dalam proses tersebut penulis mengutamakan desain *environment* yang terkesan realis sesuai dengan referensi "*The Amazing World of Gumball*".

Selanjutnya pembahasan teknis pembuatan kedua *environment*, penulis menggunakan dua aplikasi 3D yang saling bergantian satu sama lain yaitu, pertama MAYA 2019 yang digunakan dalam pembuatan dasar ruang dan bentuk, lalu juga menerapkan *texture* pada objek serta aplikasi selanjutnya yaitu Blender dimana pada proses keseluruhan produksi akan berlanjut hingga memasuki tahap pascaproduksi.

a. Kamar Kost Kevin

Diawali dari pembentukan kamar kost Kevin, bentuk keseluruhan dari kamar kost Kevin tentu harus memenuhi aspek personal agar orang yang menempatnya dapat tinggal lebih lama, sebagai kamar kost tipe murahan kost tersebut memiliki ukuran yang sedikit lebih kecil dibandingkan dengan mana tipe-tipe kost murahan pada umumnya yaitu dengan ukuran ruang 3x3 meter.



Gambar 3.18. Sketsa *floorpan* kamar kost

Sumber: (Dokumentasi pribadi)



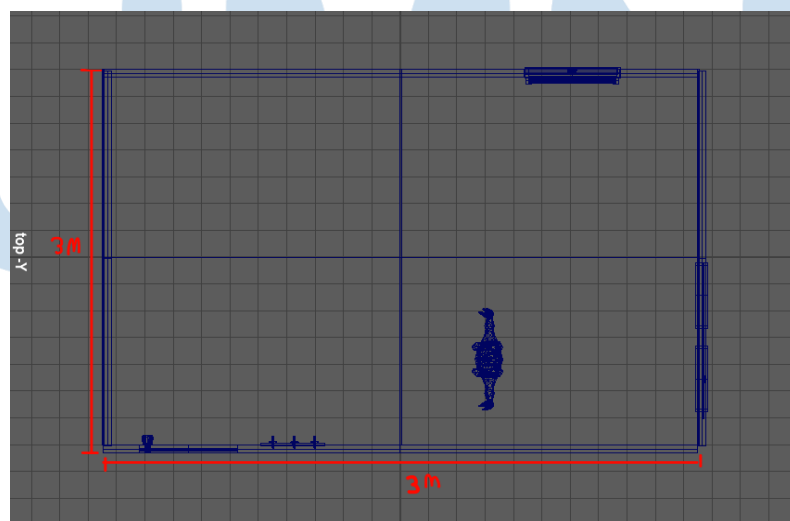
Gambar 3.19. Sketsa akhir kamar kost Kevin

Sumber: (Dokumentasi pribadi)

Hal tersebut bisa dilihat sebelumnya pada bagian eksplorasi bentuk dan teknis dimana sketsa-sketsa awal menunjukkan desain-desain kasar, sejak itu masukan-masukan yang diberikan dari tim produksi telah membuat penulis mendesain hasil akhir ruangan yang lebih minimalis. Pada desain sebelumnya penempatan kamar mandi pribadi di ruang tersebut tidak sesuai dengan konsep kost murahan, sehingga penulis hanya memberikan furniture-furniture esensial untuk menyimpan barang-barang personal, seperti lemari, matras dan meja belajar. Untuk kebutuhan yang berhubungan dengan toilet terletak di luar kamar dan aspek tersebut tidak ditampilkan kepada penonton.

Penempatan prop untuk mendekorasi *interior* kamar kost, penulis mengimplementasikan dengan ide utama dari sketsa sebelumnya yang menunjukkan penempatan barang-barang dasar yang disediakan oleh pemilik kost murahan tersebut.

Selain itu hobi pribadi Kevin yang memenuhi ruangan dalam bentuk seperti poster-poster, buku komik, dan koleksi figurine, sang penulis juga ingin menunjukkan perilaku irit Kevin dengan memenuhi kamar kostnya dengan berbagai bungkus makanan, kardus, botol-botol bekas, serta kaleng-kaleng minuman yang berantakan dimana-mana.



Gambar 3.20. Viewport 3D ukuran kamar kost

Sumber: (Dokumentasi pribadi)

Dengan ini perancangan gambaran pembentukan umum kamar kost telah selesai, dengan menggunakan desain *floorplan* akhir dan sketsa keseluruhan sebagai acuan perancangan *environment*, penulis dapat memasuki tahap selanjutnya dalam merealisasikan ide-ide tersebut menjadi 3D, di sini penulis mulai merancang kamar kost tersebut dengan menggunakan aplikasi MAYA 2019 sebagai acuan sketsa yang dapat mengarahkan pada penempatan benda-benda umum berbentuk dasar yang digunakan sebagai penanda untuk tahap selanjutnya.

Kemudian untuk model-model yang akan digunakan untuk memenuhi kamar, penulis mengambil dari berbagai sumber yang mayoritas dari *sketchfab* hingga aplikasi animasi umum yang disediakan lewat STEAM.

Lalu dari beberapa sumber tersebut, model-model yang dicari terkadang tidak ditemukan atau memerlukan pembayaran agar dapat digunakan. Adanya beberapa revisi dekorasi ruangan, yang membuat penulis terpaksa membuat model yang dibutuhkan sendiri. Setelah desain bentuk kamar kost Kevin selesai, langkah selanjutnya adalah mengekspor hasil ke dalam format .FBX dan dimasukkan ke dalam Blender untuk diproses finalisasi penataan prop dan penyelesaian akhir dilakukan.



b. Warteg

Pada tahap pembuatan warteg, langkah-langkah yang diambil oleh penulis hampir sama dengan proses pembuatan kamar kost. Akan tetapi, salah satu ide utama yang digagaskan agar hasil dari keseluruhan warteg terbentuk dengan baik yaitu dengan menerapkan berbagai macam aspek dan benda-benda yang biasanya ada di dalam tempat makan umum, seperti bangku plastik, meja makan, kotak tisu, botol-botol saos dan lain-lain.

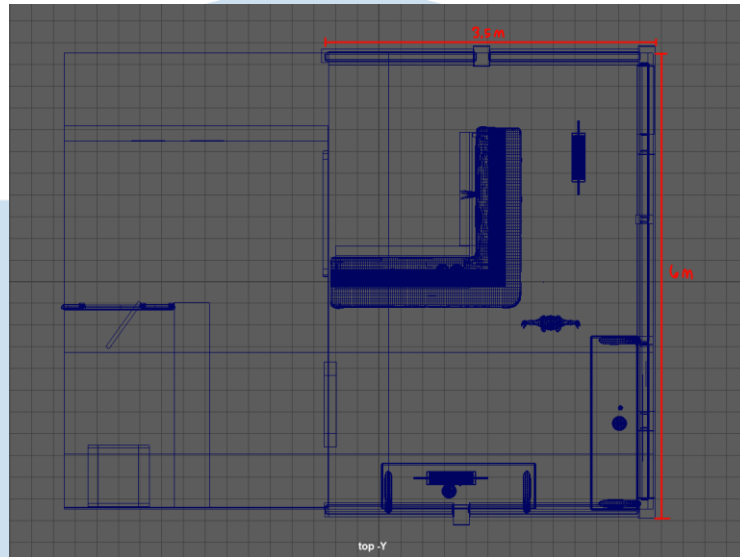
Selain itu tim produksi membayangkan tipe warteg yang digunakan merupakan tipe konvensional, jadi ukuran yang dimiliki luas sekitar 35-40 m², untuk mempermudah akan dirangkai dalam medium 3D penulis menjadikan ukuran sebagai 2.5x6 meter.



Gambar 3.22. Sketsa denah interior warteg

Sumber: (Dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.21. Viewport 3D ukuran warteg

Sumber: (Dokumentasi pribadi)

Sama seperti pada bentuk kasaran sebelumnya, warteg tersebut dan bentuk keseluruhan ruang dapat dilihat dalam bagian eksplorasi bentuk dan teknis, selanjutnya penulis hanya mengikuti acuan dari sketsa yang sudah dibuat. Untuk menghemat waktu dalam proses *render* pada pasca produksi, bentuk serta isi interior warteg akan disederhanakan.

Adapun langkah-langkah pembuatannya akan sama mulai dari pembuatan kerangka yang menyesuaikan dengan sketsa akhir denah, hingga berlanjut dengan mengekspornya kedalam Blender termasuk proses dekorasi yang dapat juga dilakukan secara bersamaan. Langkah selanjutnya penulis menerapkan berbagai bentuk model yang menghasilkan *interior* warteg menjadi rapih dan sedikit sempit sebagaimana layaknya tempat makan warteg lain.

3. Pascaproduksi:

Di dalam tahap pra produksi penulis akan memasang *texture* yang sesuai dengan latar belakang cerita dan juga pencahayaan dalam Blender, setelah itu akan di *render* sesuai dengan urutan dari *shotlist*.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Sejalan dengan produksi, penulis bertanggung jawab untuk memegang tahap perancangan *background* 3D di dalam film animasi “Sayangi Lambungmu” serta menerapkan teori-teori *environment design* dan *3-dimensional character* agar latar belakang yang dibuat dapat menunjukkan sifat karakter dari segi visual. Berikut merupakan berbagai hasil *render* akhir dan hasil komposisi oleh sang editor.

Tabel 4.1.1. Hasil *render* dari kamar kost dan warteg

HASIL RENDER FINAL	
Kamar Kost	Warteg
	
	