

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penciptaan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan juga observasi visual. Menurut Ultavia, Jannati, Malahati, Qathrunnada, & Shaleh (2023) metode kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu fenomena dengan cara melihat secara langsung di lingkungan aslinya. Peneliti berfungsi sebagai alat utama untuk mengumpulkan data, kemudian memberikan tafsiran deskriptif tentang data tersebut, tanpa menggunakan angka atau statistik, Fokusnya adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang proses, pengalaman, dan makna dari sudut pandang orang yang diteliti, sehingga temuan memberikan gambaran yang lengkap dan menyeluruh tentang peristiwa yang sebenarnya terjadi.

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan buku dan jurnal, serta menelaah film dan ilustrasi sejarah sebagai sumber tinjauan. Pendekatan ini dipilih karena fokus dari penciptaan terletak pada eksplorasi visual dari kostum serta properti yang digunakan oleh bangsa Anglo-Saxon dalam konteks karya animasi. Melalui metode ini, penulis berupaya untuk memahami nilai-nilai sejarah, sosial, dan budaya yang tergambarkan melalui kostum dan properti dari bangsa Anglo-Saxon, kemudian menginterpretasikannya ke dalam konsep desain animasi.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1. Deskripsi Karya

Penciptaan ini berupa film animasi pendek naratif dengan judul *Petualangan Mencari Jembatan Dunia*, yang memiliki durasi sekitar 4 menit. Animasi ini menceritakan tentang kakak beradik yang menjelajah ke masa lampau untuk mengetahui sejarah tentang bagaimana bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional. Karya ini dibuat menggunakan media animasi digital 2D dengan gaya vektor dan teknik *puppet animation*. Pembuatan animasi ini melalui proses sketsa menggunakan Ibis Paint, pembuatan aset ilustrasi menggunakan Adobe Illustrator, dan animasi menggunakan Adobe After Effect.

3.2.2. Konsep Karya

Animasi *Petualangan Mencari Jembatan Dunia* memiliki tema petualangan yang divisualisasikan melalui dunia fantasi dengan nuansa masa lampau. Pendekatan artistik yang digunakan menekankan hubungan antara karakter dan latar, sehingga keduanya tidak hanya menjadi elemen visual, tetapi juga mendukung alur dan makna dari cerita. Gaya visual yang menggunakan unsur historis, seperti warna-warna bumi, serta kostum yang terinspirasi dari masa lampau namun dibuat menggunakan gaya animasi 2D dengan gambar vektor yang sederhana agar dapat dipahami dengan mudah oleh anak-anak. Dari segi naratif, animasi ini memakai alur non-linear, dimana dua karakter utama menjalankan petualangan fantasi ke masa lampau untuk mempelajari sejarah bahasa Inggris yang akhirnya mendunia.

3.2.3. Tahapan Kerja

Dalam merancang desain karakter, langkah pertama yang dilakukan penulis dalam adalah menentukan konsep visual bersama tim produksi. Pada tahap ini, penulis dan tim sepakat untuk menggunakan gaya ilustrasi vektor yang sederhana, dipadukan dengan efek *wiggle* untuk menciptakan kesan visual yang menyerupai gambar buatan anak-anak. Pendekatan tersebut dipilih secara sengaja sebagai upaya untuk menyampaikan pesan secara lebih ringan, serta mudah dipahami oleh target audiens utama, yaitu anak-anak dengan rentang usia 4 hingga 8 tahun. Selain itu, gaya visual ini juga memberikan karakteristik yang unik dan selaras dengan tema petualangan ke masa lampau yang bersifat imajinatif. Inspirasi utama dalam pengembangan gaya visual tersebut berasal dari kanal edukasi di YouTube, yaitu Kok Bisa? dan TED-Ed.



Gambar 3.1. Acuan gaya visual. Sumber: Kok Bisa?, YouTube.

Gaya visual dari kanal YouTube Kok Bisa? menjadi inspirasi bagi penulis dan tim sebagai konsep dari desain karakter. Kesederhanaan bentuknya sangat efektif untuk menyampaikan pesan kepada target audiens yaitu anak-anak, yang dianggap masih belum memiliki kemampuan kognitif yang sempurna.



Gambar 3.2. Acuan gaya visual. Sumber: TED Ed, YouTube.

Kemudian, penulis dan tim sepakat untuk memberikan efek *wiggle* seperti yang digunakan oleh kanal YouTube TED Ed, pada sebagian aspek animasi, khususnya pada adegan kembali ke masa lampau. Efek *wiggle* digunakan agar animasi terlihat seperti gambar anak-anak, sehingga audiens utama merasa pesan yang disampaikan dalam animasi ini lebih ringan.

Setelah menyepakati konsep, hal selanjutnya yang penulis lakukan sebelum membuat desain karakter adalah membaca *script*, melakukan studi literatur dan menonton film yang mengangkat tema kehidupan bangsa Anglo-Saxon, yaitu film *The Last Kingdom: Seven Kings Must Die*, dan Serial *Vikings* sebagai langkah untuk memperdalam referensi historis dan visual.

Tahap ini sangat penting bagi penulis agar dapat memperoleh pemahaman secara keseluruhan mengenai budaya, cara hidup, serta representasi visual khas bangsa Anglo-Saxon. Setelah proses pengenalan dan observasi tersebut, penulis mendapatkan hasil mengenai *3-Dimensional Character* serta pakaian dan properti yang digunakan oleh bangsa Anglo-Saxon.



Gambar 3.3. *The Last Kingdom: Seven Kings Must Die*. Sumber: Netflix.

Berikut ini merupakan hasil analisis penulis terkait karakter gadis dan wanita dari Bangsa Anglo-Saxon dalam film *The Last Kingdom: Seven Kings Must Die*.

Tabel 3.1. 3-Dimensional Character gadis dan wanita Anglo-Saxon. Sumber: Penulis

Aspek	Gadis	Wanita
Fisiologis	<ul style="list-style-type: none"> • Postur ramping dan tegap. • Kulit putih pucat kemerahan. • Rambut pirang. • Warna mata yang cerah seperti, biru, hijau atau cokelat. • <i>Peplos dress</i> dari wol atau linen warna bumi gelap dengan bros pada pundak, ikat pinggang kulit tipis, sepatu kulit. 	<ul style="list-style-type: none"> • Postur sedikit membungkuk dan tidak begitu lincah. • Kulit putih, dengan kerutan halus. • Rambut coklat tua atau abu-abu, disanggul rapat. • Warna mata yang cerah seperti, biru, hijau atau cokelat. • Jubah panjang wol tebal berwarna gelap, <i>Peplos dress</i> dari wol atau linen warna bumi gelap dengan ikat pinggang kulit tipis, kalung salib, dan sepatu kulit.

Sosiologis	<ul style="list-style-type: none"> • Berasal dari keluarga petani atau pengrajin. • Membantu pekerjaan ringan seperti, mengumpulkan hasil tani, menenun, mengurus ternak kecil. • Sangat terhubung dengan keluarga dan komunitas kecil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola rumah dan penasehat komunitas. • Dihormati karena pengalaman hidup dan pengetahuan.
Psikologis	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki rasa penasaran yang tinggi, optimis, gugup namun berani mencoba. • Menginginkan kebebasan dan pengalaman baru. • Memilih antara tanggung jawab keluarga dan keinginan eksplorasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bijaksana, protektif, realistis, empatik. • Mengutamakan kehormatan, keluarga, dan keberlangsungan desa. • Menjaga generasi muda di tengah masa perang yang keras.



Gambar 3.4. *The Last Kingdom: Seven Kings Must Die*. Sumber: Netflix.

Kemudian, penulis juga menganalisis *3-Dimensional Character* dari pria dan *Fyrd* atau sukarelawan militer dari bangsa Anglo-Saxon.

Tabel 3.2. 3-Dimensional Character pria dan Fyrd Anglo-Saxon. Sumber: Penulis

Aspek	Pria	Fyrd
Fisiologis	<ul style="list-style-type: none"> • Postur tinggi, tubuh kuat karena kerja fisik. • Wajah tegas, janggut pendek, kulit kasar. • Warna mata yang cerah seperti, biru, hijau atau cokelat. • Rambut coklat gelap atau pirang, sedikit panjang. • Tunik linen warna bumi, celana <i>legging</i>, ikat pinggang kulit terkadang dengan <i>seax</i> atau pisau kecil, Sepatu kulit. 	<ul style="list-style-type: none"> • Postur tinggi, tubuh kuat karena kerja fisik. • Wajah keras, kadang terluka, janggut pendek. • Rambut coklat gelap atau pirang, sedikit panjang. • Baju zirah dengan pakaian dasar tunik yang sedikit lebih pendek, celana <i>legging</i>, ikat pinggang kulit terkadang dengan <i>seax</i> atau pisau kecil, sepatu kulit tebal, perisai bundar dengan logam di bagian tengah.
Sosiologis	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sebagai petani, pandai besi, nelayan, atau pengrajin. • Pelindung keluarga, bisa dipanggil untuk menjadi <i>fyrd</i>. • Menjunjung tinggi tradisi dan komunitas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sebagai petani, buruh, penggembala, atau pedagang kecil. • Militer rakyat, bukan bagian pasukan elite. • Dipanggil saat perang besar, menjadi barisan umum pasukan. • Wajib hadir untuk membela desa atau raja.
Psikologis	<ul style="list-style-type: none"> • Pekerja keras, setia pada pemimpin, bertanggung jawab. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tangguh tetapi tidak sepenuhnya terlatih. • Melindungi tanah dan keluarga.

	<ul style="list-style-type: none"> • Menjunjung kehormatan dan stabilitas dari komunitas. • Menjaga keluarga tetap aman di segala situasi. • Harus siap berperang jika dipanggil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saling menjaga antar sesama pria desa, setia pada pemimpin.
--	--	---



Gambar 3.5. Vikings. Sumber: Netflix.

Terakhir, penulis melakukan analisis dari karakter prajurit kaum elite yang terlatih dari bangsa Anglo-Saxon.

Tabel 3.3. 3-Dimensional prajurit Anglo-Saxon. Sumber: Penulis

Aspek	Prajurit Anglo-Saxon
Fisiologis	<ul style="list-style-type: none"> • Tubuh kuat dan atletis. Berbahu lebar, stamina yang baik karena latihan intens. • Wajah keras, janggut pendek. • Rambut coklat gelap atau pirang, sebagian dipotong pendek dan sebagian sedikit panjang • Menggunakan perlengkapan perang seperti jubah wol dengan bros, baju zirah, helm logam, pedang atau tombak dengan pegangan kayu dan mata logam, perisai bundar dengan logam di

	tengah, sepatu bot tebal, dengan pakaian dalaman seperti yang dikenakan oleh rakyat laki-laki Anglo-Saxon.
Sosiologis	<ul style="list-style-type: none"> • Berasal dari keluarga prajurit atau bangsawan rendah (<i>thegn</i>). • Pasukan elite, pengawal pribadi raja. • Melindungi tuan, melatih <i>Fyrd</i>, menjadi kekuatan inti saat perang. • Dihormati dalam komunitas.
Psikologis	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin, berani, dan sangat terlatih. • Menjunjung tinggi nilai kehormatan, kesetiaan, keberanian. • Menjaga keamanan kerajaan dan meningkatkan status lewat prestasi. • Tanggung jawab berat untuk selalu menang, tak luput dari tekanan mental akibat trauma perang. • Siap mati demi kehormatan dan tuan yang dilayani.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa bangsa Anglo-Saxon mengenakan pakaian dengan warna, potongan, dan bentuk yang sederhana, dimana fungsi lebih diutamakan daripada estetika semata. Masuknya agama Kristen juga sangat mempengaruhi bangsa Anglo-Saxon.

Setelah mendapatkan hasil dari observasi tersebut, penulis kemudian membuat sketsa menggunakan tablet dan aplikasi Ibis Paint sebagai dasar dari pengembangan desain karakter dalam animasi. Pada tahap ini, penulis melakukan penyederhanaan bentuk dari kostum dan properti bangsa Anglo-Saxon, namun tetap menjaga unsur-unsur penting yang tetap menggambarkan nilai historisnya. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan fokus target audiens agar mengenal karakter dengan lebih mudah.



Gambar 3.6. Replika tunik pria. Sumber: Historic Enterprises



Gambar 3.7. Sketsa pria bangsa Anglo-Saxon. Sumber: penulis.

Dalam pembuatan sketsa dari pakaian pria Anglo-Saxon, tidak banyak penyederhanaan bentuk yang penulis lakukan, sebagian besar yang penulis ubah agar menyesuaikan dengan target audiens terdapat pada tekstur dan lipatan pakaian.



Gambar 3.8. Replika peplos dress. Sumber: Bockscher Handwerksladen.



Gambar 3.9. Bros Anglo-Saxon. Sumber: Ashmolean Museum, Oxford.



Gambar 3.10. Sketsa gadis dan wanita bangsa Anglo-Saxon. Sumber: penulis.

Berbeda dengan pakaian pria, penulis cukup banyak melakukan penyederhanaan bentuk. Penulis menyederhanakan bentuk, tekstur dan lipatan dari *peplos dress*, kemudian penulis juga melakukan penyederhanaan yang sangat signifikan dari bros Anglo-Saxon yang memiliki embos yang sangat rumit.



Gambar 3.11. Replika baju zirah. Sumber: Steel Mastery.



Gambar 3.12. Replika perisai. Sumber: Medieval Chronicles.

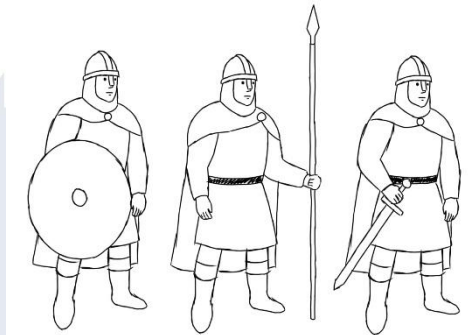


Gambar 3.13. Sketsa Fyrd bangsa Anglo-Saxon. Sumber: penulis.

Kemudian, untuk dalam membuat sketsa *Fyrd*, penulis melakukan lebih banyak penyederhanaan bentuk, terutama dalam perlengkapan perang. Hal ini dapat dilihat dari bentuk dan tekstur baju zirah, dan juga perisai yang mulanya berbentuk kompleks menjadi lebih sederhana.



Gambar 3.14. Replika helm logam Fyrd bangsa Anglo-Saxon. Sumber: MyLearning.



Gambar 3.15. Sketsa prajurit bangsa Anglo-Saxon. Sumber: penulis.

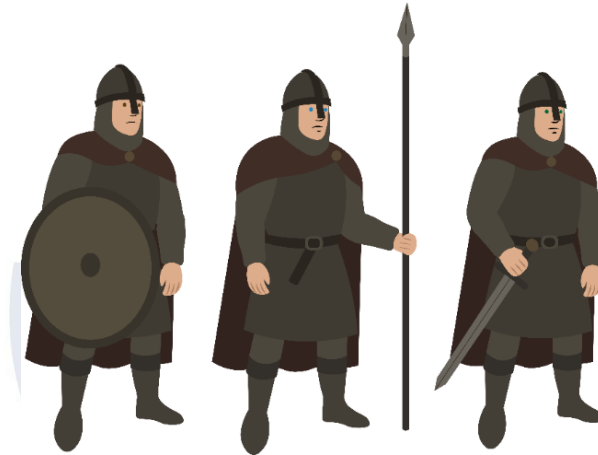
Terakhir adalah pembuatan sketsa prajurit bangsa Anglo-saxon, dimana penulis melakukan penyederhanaan bentuk dan tekstur dari pakaian perang seperti baju zirah, perisai, dan helm logam.

Kemudian, setelah proses pembuatan sketsa selesai, penulis memasuki tahap pembuatan aset ilustrasi menggunakan Adobe Illustrator di laptop. Pada tahap ini, penulis membuat ulang gambar dan merapihkan *outline* menggunakan *pentool*. Hal ini dilakukan agar aset gambar menjadi bentuk vektor, dengan tujuan untuk mempermudah proses animasi. Kemudian, penulis menambahkan warna pada desain tokoh.



Gambar 3.16. Karakter rakyat bangsa Anglo-Saxon. Sumber: Penulis.

Dalam pembuatan aset ilustrasi, penulis sedikit melakukan perubahan pada warna, dimana pada referensi yang digunakan pada saat mengobservari yang sudah dijabarkan sebelumnya, penulis membuat perubahan warna pada aset ilustrasi menjadi lebih cerah agar dapat menarik perhatian dari anak-anak, namun tetap menggunakan warna bumi agar tidak menghilangkan nilai historis.



Gambar 3.17. Karakter prajurit bangsa Anglo-Saxon. Sumber: Penulis.

Lain halnya dengan aset ilustrasi pakaian rakyat biasa, pada aset ilustrasi prajurit Anglo-Saxon penulis hanya memberikan sedikit perubahan warna yang lebih terang, hal ini bertujuan untuk memperlihatkan pakaian prajurit yang dapat memberikan kesan tegas dan serius.

Selanjutnya, aset ilustrasi yang sudah dibuat kemudian dianimasikan di Adobe After Effects dan diberikan kepada rekan magang untuk masuk ke tahap *compositing* hingga *rendering*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA