

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif. Menurut Guba dan Bogdan, penelitian yang menggunakan metode kualitatif adalah cara penelitian yang dapat memberikan hasil yang deskriptif berupa gambar atau grafis dan bukan dengan angka-angka (Prasetyo, et al, 2023). Peneliti menggunakan metode kualitatif karena dengan metode kualitatif maka akan memudahkan peneliti untuk menganalisa dan memaparkan hasil analisis secara deskriptif.

Metode pengumpulan yang akan dilakukan adalah dengan mengobservasi film animasi yang telah dibuat seperti *Toy Story* (1995), *Jumbo* (2025), *Cloudy with a Chance of Meatball* (2009), *Meet the Robinsons* (2007), *Big Hero 6* (2014), dan *Look Back* (2024). Observasi dilakukan dengan mengamati penggunaan warna, material, dan tata letak barang yang digunakan pada film animasi *Toy Story* (1995), *Jumbo* (2025), *Cloudy with a Chance of Meatball* (2009), *Meet the Robinsons* (2007), *Big Hero 6* (2014), dan *Look Back* (2024).

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1 DESKRIPSI KARYA

Ian⁵ adalah sebuah film animasi pendek yang berdurasi 8 menit. Film ini menceritakan kisah dari seorang anak yang bernama Ian, yang tidak memiliki hubungan yang baik dengan Ayahnya yang bernama Pak Man. Hubungan Ian dan Pak Man menjadi tidak baik sejak Ibu dari Ian meninggal dunia sehingga membuat Pak Man lebih fokus terhadap pekerjaannya dibandingkan dengan Ian. Pak Man yang terlalu fokus dengan pekerjaannya membuat dirinya menjadi *awkward* dengan anaknya sendiri. Secara keseluruhan film ini akan berlatarkan di rumah milik Ian. *Environment* yang ada di dalam film ini akan menunjukkan perbedaan sifat antara Ian dengan Pak Man yang membuat hubungan mereka menjadi tidak baik. Film animasi ini menggunakan teknik *2D animation* dan digabungkan dengan *3D environment*. Film animasi ini akan dibuat menggunakan laptop dan dengan

bantuan *pen tablet*. Untuk *software* 2D yang akan digunakan untuk membuat animasi adalah *Toon Boom Harmony*, sedangkan *software Blender* akan digunakan untuk membuat *environment* 3D, selain itu *Adobe Photoshop* juga digunakan untuk proses *finishing* pada *environment*. *Adobe After Effects* juga akan digunakan dalam proses *editing* dan *compositing*.

3.2.2 KONSEP KARYA

Film animasi Ian⁵ mengangkat tema mengenai keluarga dan mengangkat isu mengenai hubungan keluarga yang kurang baik. Pesan yang ingin disampaikan di dalam film animasi Ian⁵ ini adalah kejujuran dan keberanian menghadapi kegagalan lebih penting dibandingkan kesempurnaan yang palsu. Pendekatan artistik untuk *environment* yang diambil di dalam film animasi ini adalah *clean painting*. Meskipun film animasi ini menggunakan 3D sebagai *environment* tetapi penulis ingin tetap mempertahankan 2D *look* terhadap *environment* yang akan dibuat. Maka dari itu, penulis menggunakan teknik *texture painting* yang sudah tersedia di dalam *software* 3D *Blender*.

Penulis juga menggunakan karya-karya lain sebagai referensi dalam perancangan *environment* di dalam film animasi Ian⁵. Referensi karya yang penulis gunakan adalah *Toy Story* (1995), *Jumbo* (2025), *Big Hero 6* (2014), *Cloudy with a Chance of Meatball* (2009), *Meet the Robinsons* (2007), dan *Look Back* (2024). Penulis mengambil aspek yang berbeda dari setiap referensi karya yang digunakan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



*Gambar 3. 1. Kamar tidur Andy
Sumber: Toy Story, 1995*

Penulis dan tim menggunakan film animasi *Toy Story* (1995) sebagai referensi dalam merancang set kamar tidur Ian. Penulis dan tim menggunakan referensi ini untuk merancang kamar tidur anak SD yang nyaman. Kamar tidur *Andy* merepresentasikan anak yang ceria dan aktif, sehingga penulis dan tim mengobservasi barang apa saja yang ada di dalam kamar tidur *Andy*. Setelah melakukan observasi, penulis menemukan bahwa mainan, buku, gambar di dinding adalah barang yang sering ditemui di kamar anak yang ceria seperti *Andy*.

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. 2.Kamar Don
Sumber: Jumbo, 2025*

Referensi selanjutnya yang digunakan oleh penulis untuk kamar adalah film animas *Jumbo* (2025). Penulis menggunakan film ini menjadi referensi karena penulis mendapatkan kesamaan sifat antara Ian dan Don. Pada film *Jumbo*, Don diceritakan sebagai anak yang selalu terlihat ceria namun memiliki kesedihan yang ditutupi. Selain itu Don juga diceritakan sebagai anak yang haus validasi dan kurang percaya diri. Hal ini dapat dilihat dari Don yang sangat ingin tampil di pentas agar dianggap mampu atau berarti. Selain itu, sifat kurang percaya diri dapat terlihat dari sifat Don yang mudah merasa gagal atau merasa tidak cukup baik. Karena persamaan sifat antara dua tokoh ini yang membuat penulis memilih film *Jumbo* sebagai referensi.

Maka dari itu, penulis mengobservasi kamar Don untuk melihat apa saja yang ada pada anak usia 10 tahun dan memiliki sifat yang sama dengan Ian. Setelah melihat kamar Don, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa kamar anak yang haus akan validasi akan terlihat rapih. Selain itu material kayu juga banyak digunakan untuk membuat kamar terlihat hangat dan nyaman. Oleh karena itu, penulis menggunakan aspek-aspek ini untuk membantu merancang kamar tidur Ian.



Gambar 3. 3. Ruang Kerja Flint
Sumber: Cloudy with a Chance of Meatball, 2009

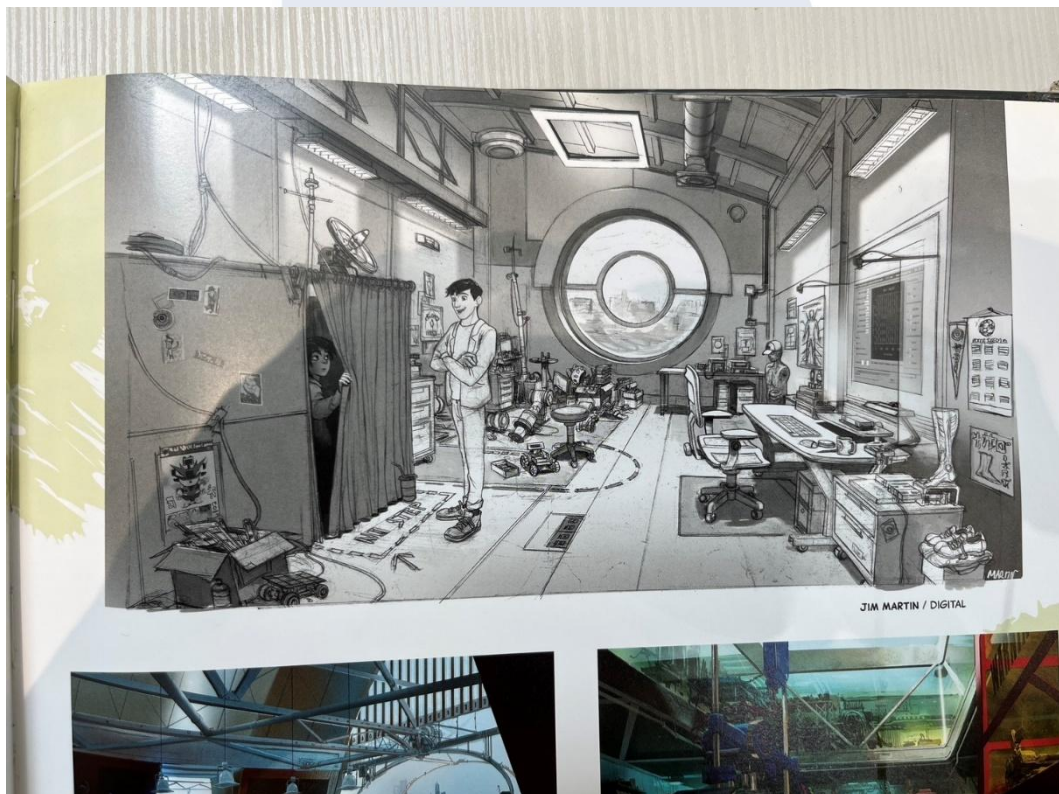
Untuk lab, penulis menggunakan ruang kerja *Flint* dari film *Cloudy with a Chance of Meatball*. Penulis mengguakan referensi ini karena karakter *Flint* memiliki sifat yang sama dengan Pak Man, yaitu seorang jenius dan orang yang sibuk dengan pekerjaannya. Penulis mengobservasi ruang kerja *Flint* untuk melihat ruangan seorang ilmuwan jenius yang dapat membuat sebuah inovasi yang dapat menyelamatkan kotanya.



Gambar 3. 4. Ruang Kerja Lewis
Sumber: Meet the Robinsons, 2007

Film animasi *Meet the Robinsons*, juga menjadi salah satu film yang dipakai sebagai referensi. Penulis menggunakan film ini untuk mengobservasi ruangan kerja *Lewis* di masa depan. Penulis menggunakan film ini sebagai referensi karena *Lewis* menjadi ilmuwan yang jenius dan terkenal di masa depan, sama seperti Pak Man yang mendapatkan banyak penghargaan.

Selanjutnya penulis mengobservasi film *Big Hero 6* (2014) untuk menjadi acuan dalam perancangan lab yang ada di film animasi *Ian*⁵. Penulis menggunakan film animasi *Big Hero 6* sebagai referensi karena ruang kerja yang ada di dalam film ini adalah sebuah gabungan antara ruangan kerja dan lab.



Gambar 3. 5. Ruang kerja *Tadashi*.
Sumber: dokumentasi pribadi

Selanjutnya, penulis mengobservasi ruang kerja *Tadashi* yang berada di kampus. Dalam film animasi *Big Hero 6* (2014), diceritakan *Tadashi* berhasil membuat robot yang dapat membantu dalam masalah kesehatan. Maka dari itu, penulis ingin melihat seperti apa kondisi ruangan kerja seseorang setelah mereka berhasil membuat sesuatu. Tidak hanya itu, penulis juga ingin melihat barang apa

saja yang ada di ruangan tersebut dan material apa yang banyak digunakan di ruangan tersebut.



*Gambar 3. 6. Garasi rumah Hiro dan Tadashi.
Sumber: Big Hero 6, 2014*

Terakhir, penulis menggunakan referensi ini sebagai pelengkap dalam perancangan lab di dalam film animasi pendek Ian5. Penulis mengobservasi tempat di mana *Hiro* melakukan kerjanya.

Setelah melihat dari referensi film yang ada penulis dapat melihat bahwa material logam dapat terlihat setiap ruang kerja ilmuwan yang jenius. Sehingga ini menjadi salah satu pertimbangan penulis untuk menggunakan material logam di dalam lab Pak Man.

Kemudian, penulis mengobservasi film animasi *Look Back* (2024). Penulis menggunakan referensi film animasi ini sebagai acuan dalam melakukan *texture painting* terhadap *3D environment* di dalam film animasi Ian5.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

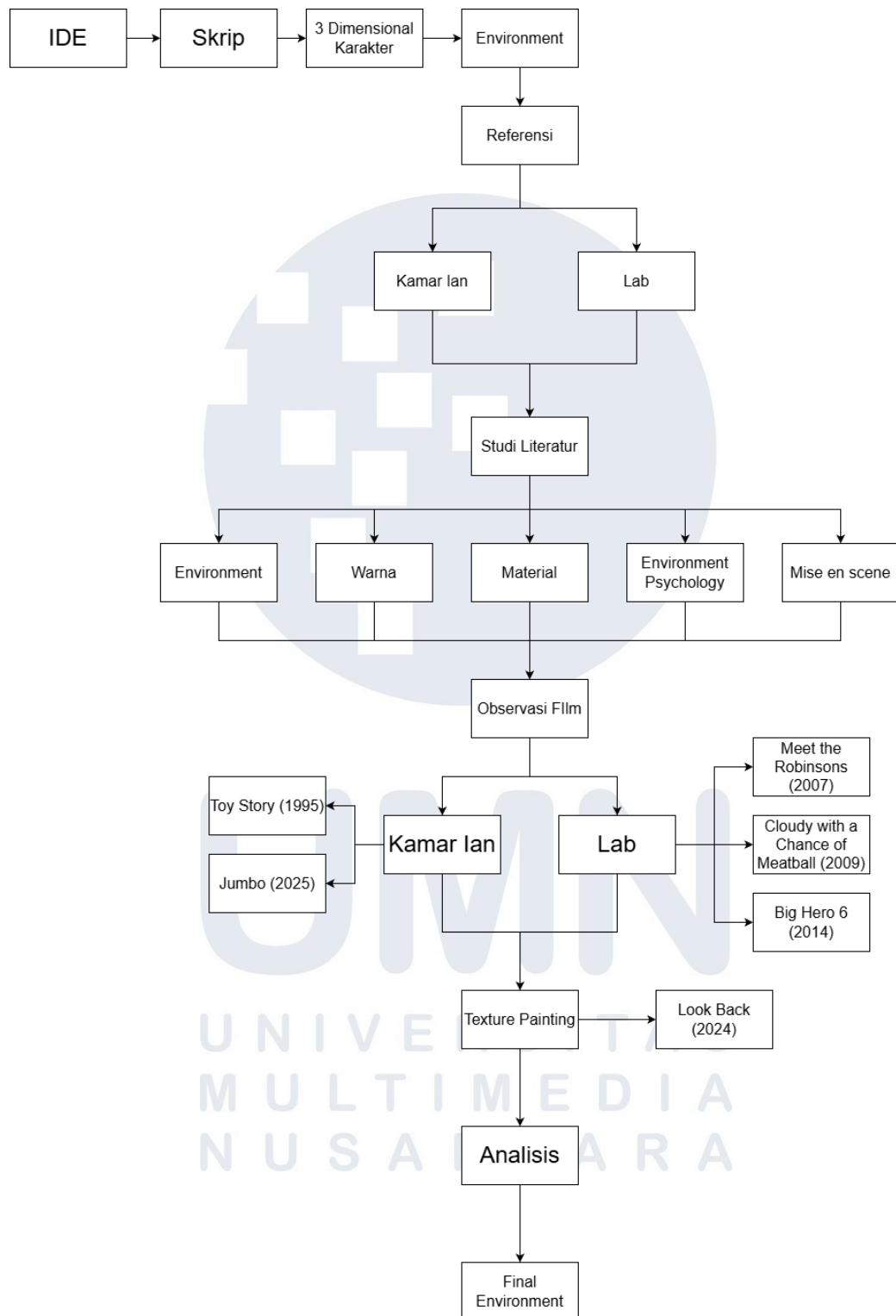


Gambar 3. 7. Fujino ketika sedang menggambar di perpustakaan.
Sumber: Look Back, 2024

Film ini menggunakan *style painting* yang *clean* sehingga *environment* yang dibuat terlihat *flat*. Penulis juga menggunakan teknik ini di dalam film animasi Ian5 untuk membuat *environment* terlihat *flat*. Hal ini dilakukan karena *environment* yang dibuat ingin mengikuti karakter yang tidak memiliki shadow, selain itu hal ini juga dilakukan untuk menaruh fokus lebih kepada komedi visual dan ekspresi dari karakter.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.3 TAHAPAN KERJA



Gambar 3. 8. Skema Penelitian
Sumber: dokumentasi pribadi



Fisiologi

- Perawakannya kecil, rambut dan mata hitam, punya tahlalat di bawah matanya, cadel
- rambut dan seragam berantakan
- Ada bekas luka/hansaplas di hidung karena terlempar bola waktu main basket

Psikologi

- Ceria untuk menyembunyikan perasaan, selalu tersenyum dalam keadaan apapun
- Toxic positivity
- Haus validasi
- Empati yang tinggi
- Sebenarnya kurang percaya diri

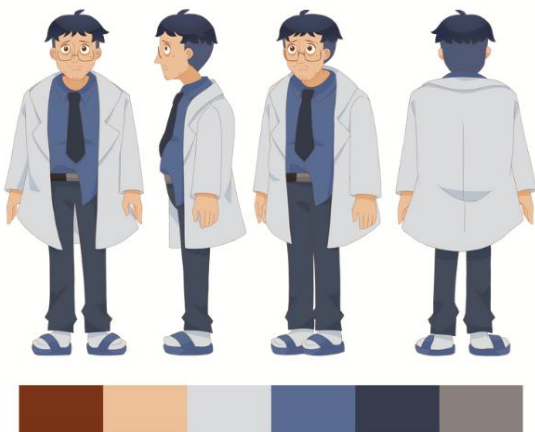
Sosiologi

Anak tunggal yang tinggal bersama ayahnya, seorang ilmuwan terkenal. Rasa kagum dan empati kepada sang ayah selalu terlihat sedih dan lelah membuat Ian selalu ingin terlihat ceria di depan sang ayah dan orang lain, berusaha untuk sempurna dan memiliki keinginan kuat untuk membanggakan sang ayah.

Gambar 3. 9. three dimensional karakter Ian.

Sumber: dokumentasi pribadi

Dalam langkah-langkah pembuatan karya, penulis pertama-tama membaca keseluruhan naskah yang sudah ada dan memahami konteks cerita lebih dalam lagi. Setelah selesai membaca naskah, penulis mempelajari 3-dimensional karakter dari Pak Man dan juga Ian.



Fisiologi

- Pria berumur 38 tahun
- Berkumis tipis, agak bungkuk, kurus tapi sedikit buncit, kantung mata tebal, matanya sayu
- Rambut dan mata berwarna hitam
- Memakai pakaian formal
- Selalu terlihat sedih dan lelah

Psikologi

- Jenius
- Canggung
- Sebenarnya sayang anak tapi sangat sibuk. Karena jarang bertemu jadi canggung dengan anaknya sendiri

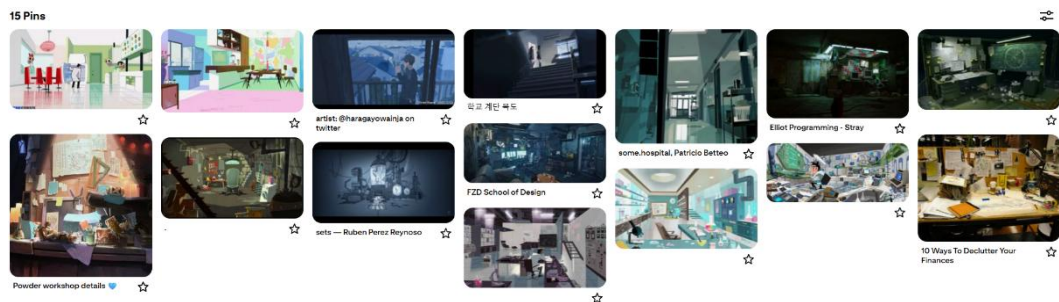
Sosiologi

- Bekerja sebagai seorang (ahli bioteknologi molekuler/ biotech engineer)
- Terpuak setelah kematian istrinya, Pak Man bekerja tanpa henti hingga ia menemukan inovasi/penemuan baru berupa mesin cloning. Penemuan ini membuatnya terkenal dan dihormati oleh banyak orang. Karena terlalu sibuk, ia jarang menghabiskan waktu dengan putranya dan membuat hubungan mereka semakin canggung. Walaupun begitu, Pak Man sayang dengan Ian dan diam-diam memperhatikannya.

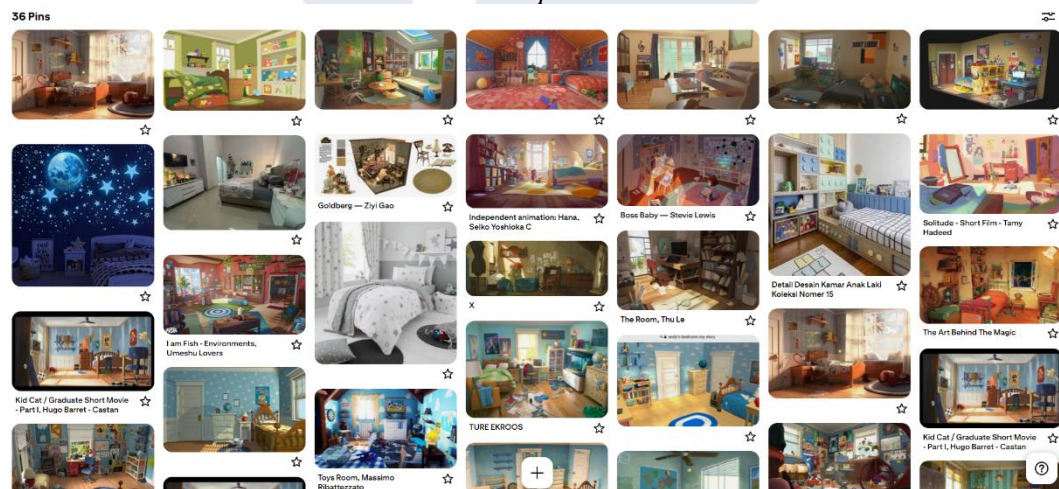
Gambar 3. 10. three dimensional karakter Pak Man.

Sumber: dokumentasi pribadi

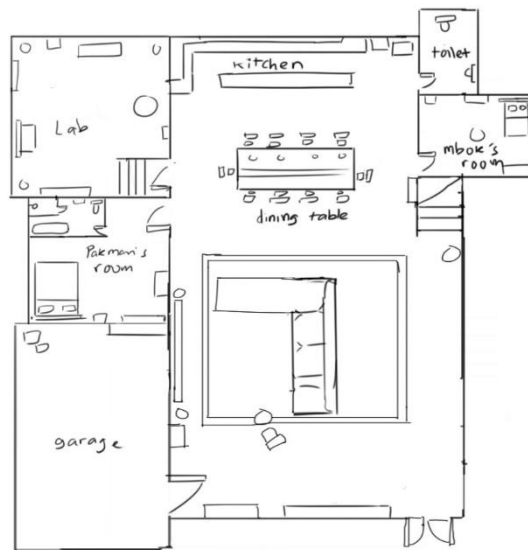
Setelah itu penulis mulai mencari ide dan juga referensi visual yang dibutuhkan untuk merancang setiap *environment* yang ada di dalam film animasi Ian5. Penulis menggunakan *pinterest* untuk mengumpulkan referensi visual. Penulis menggunakan 3-dimensional karakter dari Pak Man dan Ian sebagai dasar dalam mencari referensi. Karena Pak Man bekerja sebagai ahli *biotech engineer*, maka penulis mencari referensi lab yang memiliki mesin-mesin dan teknologi yang canggih.



Gambar 3. 11. Referensi lab.
Sumber: *pinterest*

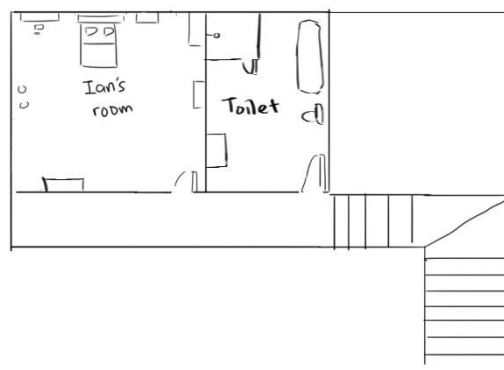


Gambar 3. 12. Referensi kamar tidur.
Sumber: *pinterest*

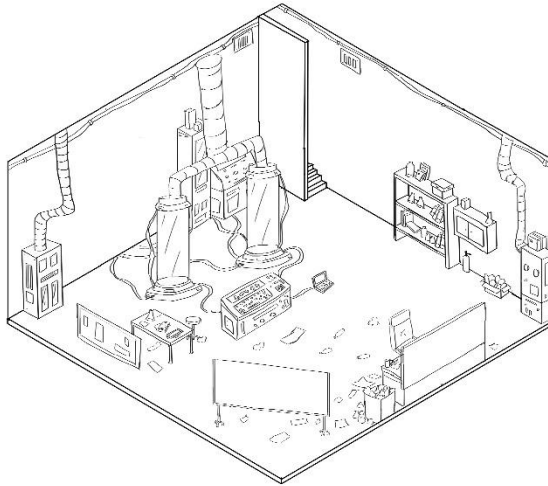


Gambar 3. 13. Floorplan rumah.
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah selesai mengumpulkan referensi visual, penulis lanjut membuat *floorplan* dari rumah Pak Man dan Ian agar dapat memastikan letak kamar Ian dan juga lab.



Gambar 3. 14. Floorplan rumah lantai dua.
Sumber: dokumentasi pribadi

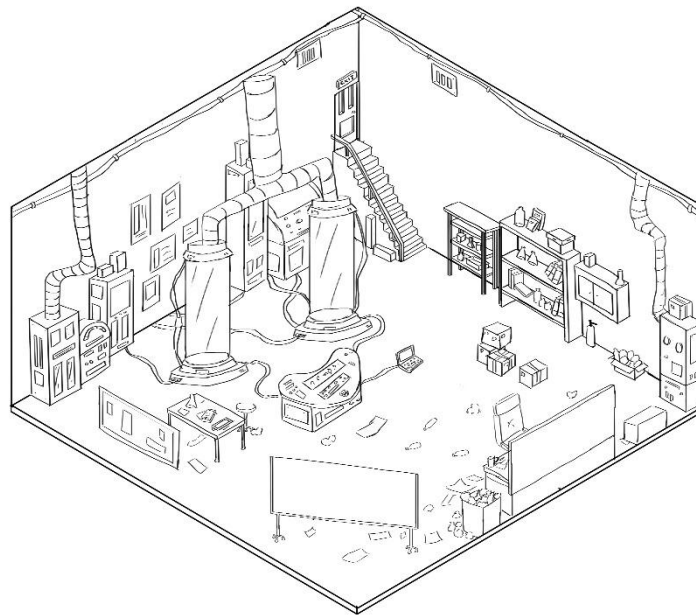


Gambar 3. 15. Isometric lab.
Sumber: dokumentasi pribadi

Selanjutnya, penulis membuat *isometric* untuk *environment* yang akan digunakan di dalam film animasi. Pertama, penulis membuat *isometric* untuk ruangan lab.

Ini adalah *isometric* lab pertama yang dibuat oleh penulis. Penulis ingin membuat lab yang mempunyai kesan berantakan. Namun *design* pertama ini mendapatkan revisi setelah dievaluasi bersama tim. Sehingga penulis membuat beberapa revisi untuk *isometric* lab ini.

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. 16. Isometric lab revisi.
Sumber: dokumentasi pribadi

Penulis membuat beberapa perubahan terhadap *isometric* lab ini. Pertama, penulis menghilangkan sekat di dekat pintu dan digantikan dengan *railing* tangga. Selanjutnya penulis juga menambahkan beberapa barang untuk mengisi ruang kosong. Penulis juga membesarkan mesin clonnya untuk membuat komposisi yang *balance*.

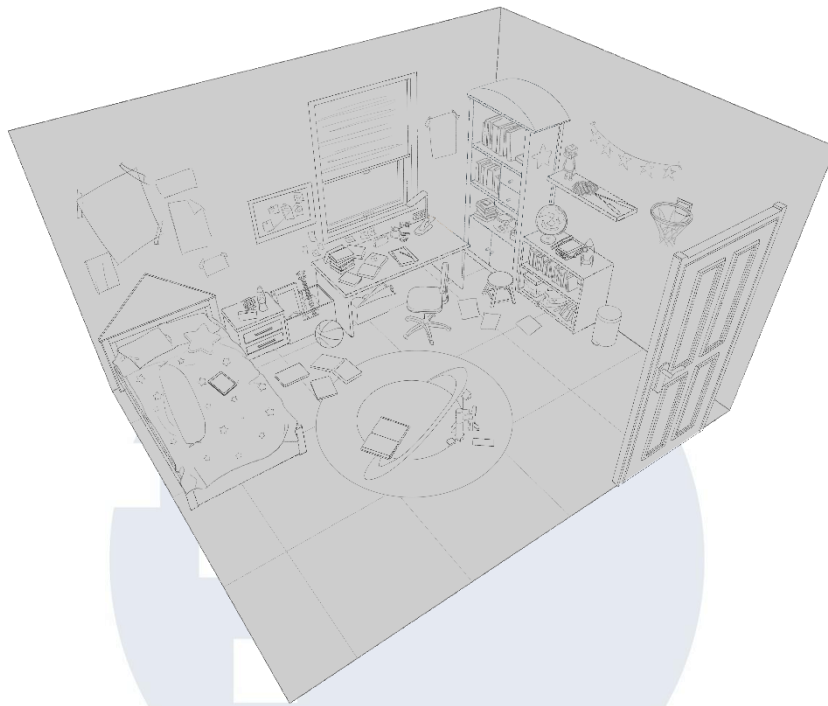
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 17. Final isometric lab.
Sumber: dokumentasi pribadi

Selanjutnya, penulis melakukan proses *rendering* untuk *isometric lab*. Penulis ingin membuat ruangan lab yang memiliki kesan dingin sehingga keseluruhan warna dari lab adalah biru. Setelah selesai dengan *isometric lab*, penulis dan tim melanjutkan untuk membuat *isometric kamar tidur Ian*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 18. Sketch kamar tidur Ian.
Sumber: dokumentasi pribadi

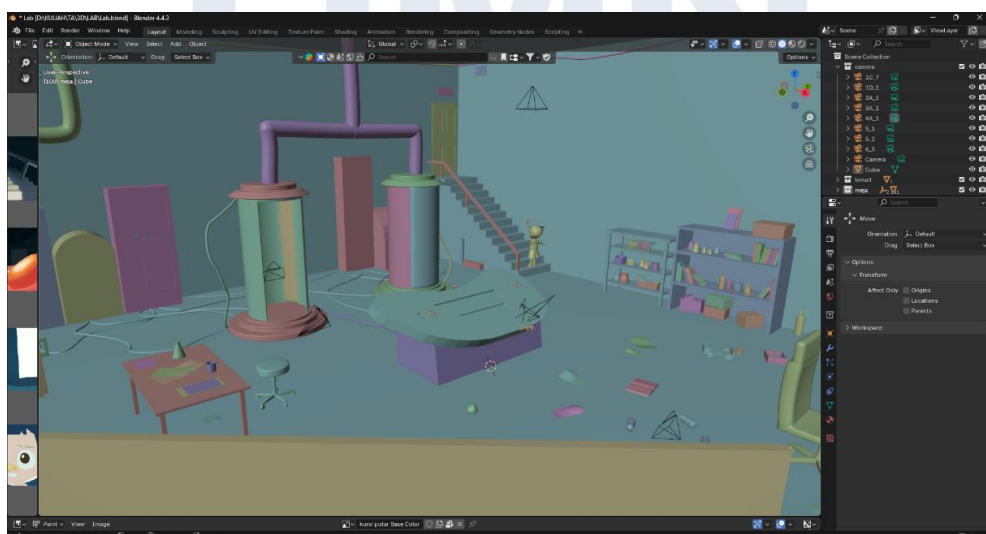
Pertama-tama penulis dan tim melakukan proses *sketch* untuk melihat keseluruhan kamar tidur Ian. Kamar tidur Ian dirancang untuk menjadi kamar tidur yang nyaman untuk Ian, karena Ian banyak menghabiskan waktunya di kamar. Setelah selesai dengan proses *sketch*, maka penulis dan tim langsung melakukan proses *rendering* untuk kamar tidur Ian.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

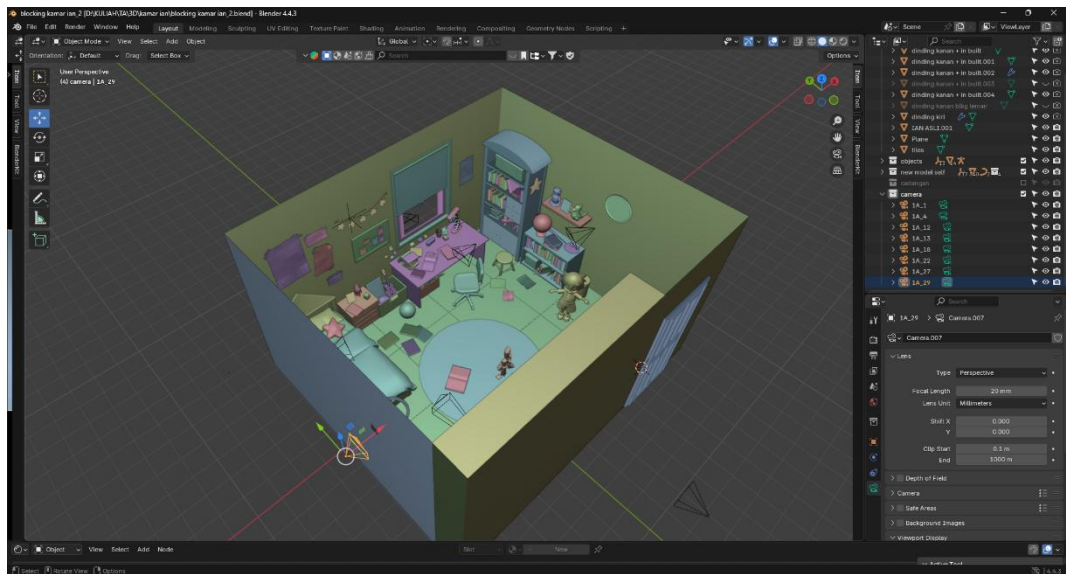


Gambar 3. 19. Full Color kamar tidur Ian.
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah selesai mengerjakan *isometric*, penulis dan tim melanjutkan proses pengerjaan dengan melakukan 3D modeling untuk lab dan juga kamar tidur Ian.



Gambar 3. 20. 3D modeling lab.
Sumber: dokumentasi pribadi

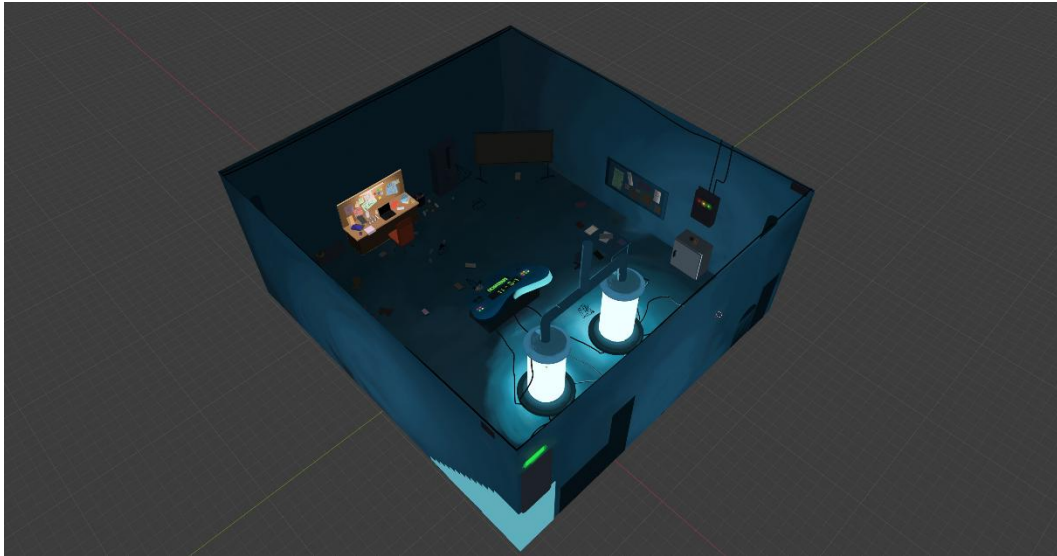


Gambar 3. 21. 3D modeling kamar Ian.
Sumber: dokumentasi pribadi

Proses selanjutnya yang dilakukan adalah *texture painting* lab dan juga kamar Ian. Perancangan *environment* di dalam film animasi pendek Ian⁵ tidak menggunakan *lighting* dari *software Blender*, sehingga semua cahaya dan *shadow* akan di *painting* secara manual.



Gambar 3. 22. 3D texture painting kamar Ian.
Sumber: dokumentasi pribadi



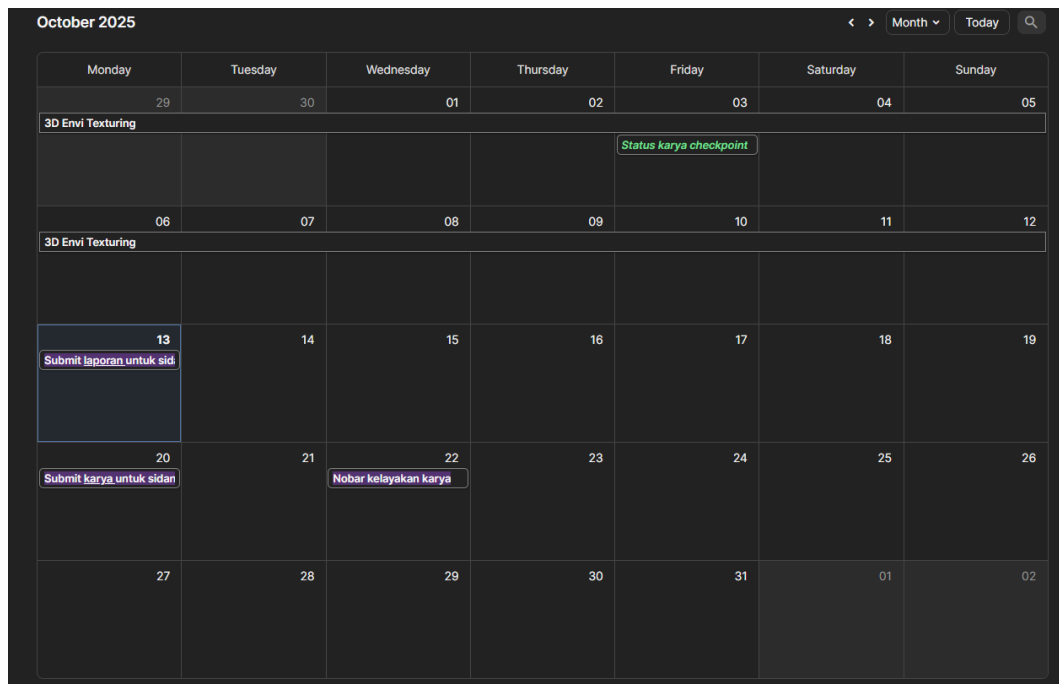
Gambar 3. 23. 3D texture painting lab.
Sumber: dokumentasi pribadi

3.2.4 Timeline

September 2025							<	>	Month	Today	Q
Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday					
01	02	03	04	05	06	07					
Revisi Stobo / Into Animatic											
Cari External		Lock Stobo Desain Guru	Masuk Animatic								
08	09	10	11	12	13	14					
Color Script (kalo stobo gada revisi dr dospem)											
Lock Animatic	Asis DOSPEM Ci Jessica	START ANIMATING NON.									
Lock Sound design											
15	16	17	18	19	20	21					
Cari VA											
						Lock VA					
22	23	24	25	26	27	28					
3D Envi Texturing											
					VO Recording (tba)						
29	30	01	02	03	04	05					
3D Envi Texturing											
			Status karya checkpoint								

Gambar 3. 24. Timeline
Sumber: dokumentasi pribadi

Timeline penulis di bulan September 2025.



Gambar 3. 25. Timeline
Sumber: dokumentasi pribadi

Timeline ini merupakan timeline yang penulis dan tim gunakan dalam mengerjakan proyek film animasi pendek Ian⁵.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL KARYA

Berikut ini merupakan hasil akhir dari rancangan lab dan kamar tidur Ian yang dapat menunjukkan sifat dari Pak Man dan juga Ian. Hasil akhir rancangan ini didasari dengan teori *environment* serta pemahaman tentang warna, tata letak, dan juga material yang digunakan di dalam ruangan.