

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penelitian yang akan digunakan penulis adalah kualitatif dengan pengumpulan data bersifat observatif. Menurut Kevinia et al (2024) Penelitian dengan metode kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada pengamatan terhadap suatu fenomena dan membutuhkan ketajaman pada peneliti, biasanya penelitian kualitatif mempelajari hubungan atau interaksi antar variabel dengan tujuan untuk memahami fakta yang diteliti dan sering kali mengkaji studi kasus berdasarkan teori-teori tertentu. Sedangkan teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti (Purnama, 2020).

Alasan penulis menggunakan metode kualitatif dikarenakan, penulis ingin mengeksplorasi makna visual dan interpretasi visual yang didasarkan pada 3 dimensional tokoh pada film *Gitu Doang* (2025). Sehingga metode kualitatif cocok untuk hal tersebut, karena penulis dapat melakukan pengamatan pada 3 dimensional tokoh dan merancang *environment* film *Gitu Doang* menggunakan pendekatan *mise en scene* dan teori warna. Sehingga bentuk visual dari *environment* merupakan visualisasi 3 dimensional tokoh dan memiliki keterhubungan utuh terhadap tokoh *live action*.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1. Konsep Karya

Film *Gitu Doang?* adalah karya dari Venera Visions yang dibuat untuk kepentingan tugas akhir. Film ini merupakan sebuah film *hybrid* drama *slice of life*, komedi yang memiliki tema pencarian validasi melalui adu argumen dan ego antara anak yang saling berteman pada tahun 2012. Film ini memiliki durasi 10-15 menit dan ditujukan untuk penonton usia 10 tahun keatas. Film ini didesain dengan rasio 16:9 yang dapat ditayangkan pada media digital/sosial, selain itu film ini merupakan *hybrid* dari *live action* dan animasi. Pada film ini animasi berbentuk 2

dimensi dan 3 dimensi sebagai *background* untuk memberikan kedalaman ruang dan pencahayaan yang lebih detail. Animasi 2 dimensi digunakan dengan teknik *hand drawn* 24 fps, sedangkan 3 dimensi menggunakan teknik modeling dan finalisasi pada *software 3d*. Aplikasi yang digunakan untuk memproduksi film merupakan aplikasi Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Harmony Toonboom dan Blender.

Gitu Doang? Memiliki tema cerita yang mengeksplorasi pengembangan kognitif pada anak-anak dalam interaksi satu dengan lainnya. Menceritakan tentang seorang anak bernama Dennis dan Eric yang baru berkenalan sejak Eric menjadi tetangga baru Dennis. Perkenalan mereka diawali dengan ibunya Eric bernama Maya berkunjung ke rumah ibunya Dennis bernama Tiara, dimana Eric dan Dennis ternyata memiliki hobi yang sama yaitu menggambar, dan mereka masing-masing memiliki karakter ciptaan mereka sendiri yaitu Robotron (milik Dennis) dan Tirek (milik Eric) yang membuat mereka semakin dekat dan relasi mereka terbangun sejak saat itu. Konflik dimulai ketika kedua tokoh tersebut mulai saling beradu argumen mengenai diri mereka sendiri dan egoisme mereka membuat konflik semakin memuncak dan merusak relasi yang mereka telah bangun. Cerita berakhir dengan kedua tokoh mulai saling memahami satu sama lain dan membuat hubungan mereka kembali utuh.

Gitu Doang? Menggunakan gaya artistik komedik dan dramatis pada ceritanya, dengan penggunaan warna cerah pada pencahayaan untuk mendukung drama pada adegan dan menunjukkan dunia anak-anak yang penuh kejujuran dan energi. Karya ini mengangkat tema pencarian validasi di antara dua anak, dimana melalui adu argument, film ini menyoroti perkembangan empati dan rekonsiliasi pada anak dalam memahami diri sendiri.

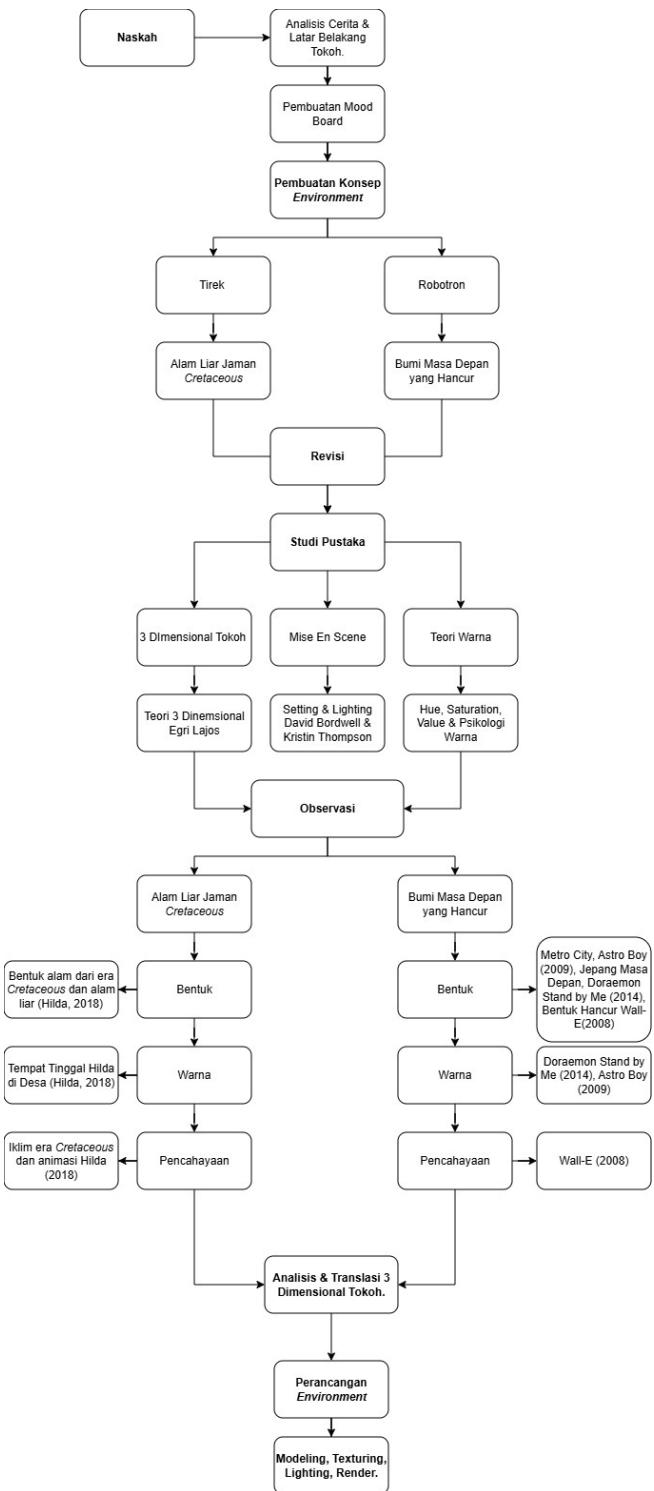
Film *Gitu Doang?* secara animasi menggunakan gaya kartunis *cel shading* dan warna-warna terang hal ini dikarenakan animasi dengan gaya *cel shading* merupakan gaya animasi yang mudah dimengerti (Afredho et al., 2025). Penulis di sini sebagai *environment artist* bertugas untuk merancang dunia untuk karakter animasi Robotron dan Tirek, dimana penulis menggunakan gaya visual yang berbeda untuk kedua dunia, dimana untuk dunia Robotron menggunakan gaya *low*

poly stylized dan dunia Tirek menggunakan gaya *cel shading*. Dengan perbedaan gaya visual yang dipakai, penulis mencoba menggambarkan kepribadian tokoh yang berbeda dalam visualnya.

Penulis dalam merancang desain *environment* Robotron dan Tirek menggunakan dasar 3 dimensional tokoh Dennis dan Eric, dikarenakan itu merupakan hasil imajinasi mereka dan untuk menggambarkan personal diri mereka. Penulis melalui pendekatan teori *mise-en-scene* dan warna, menerjemahkan 3 dimensional tokoh yang telah disusun berdasarkan teori Egri Lajos, menjadi aspek-aspek yang dapat dipakai dalam visual. Aspek-aspek tersebut akan digunakan dalam merancang dunia yang menggambarkan kepribadian tokoh Dennis dan Eric, sembari membangun dunia yang utuh untuk karakter Robotron dan Tirek, dimana Robotron merupakan sebuah robot berbahan alumunium yang diprogram sebagai robot pembersih untuk stasiun luar angkasa, namun suatu hari ia jatuh ke bumi yang sudah rusak dan polusi dan telah ditinggalkan oleh manusia. Sedangkan Tirek merupakan seekor dinosaurus yang hidup di zaman *cretaceous* dan memiliki sifat pemalas yang memiliki ambisi untuk hidup tenang, tidur dan tidak melakukan pekerjaan yang sulit. Berikut adalah hasil dari analisis penulis dalam menerjemahkan 3 dimensional tokoh Dennis dan Eric ke dalam aspek visual.



3.3. TAHAPAN KERJA



Gambar 3.1. Bagan Tahapan Kerja. Diambil dari dokumentasi pribadi.

3.3.1. Pra Produksi

1. Ide atau Gagasan

Penulis mendesain *environment* untuk karakter animasi film hybrid *Gitu Doang?* bertujuan untuk menggambarkan kepribadian tokoh Eric dan Dennis, sembari memenuhi kebutuhan tokoh Robotron dan Tirek untuk menunjukkan mereka adalah bagian dari imajinasi tokoh Dennis dan Eric. Berdasarkan tujuan tersebut, penulis melakukan perancangan *setting* alam liar jaman *cretaceous* dan bumi masa yang hancur. Ide dari perancangan tersebut didasarkan pada analisis terhadap naratif dan latar belakang tokoh Robotron dan Tirek. Dalam naratif *Gitu Doang?* Tirek merupakan tokoh yang berasal dari zaman kapur, dimana yang merupakan tempat Tirek tinggal dan menjalani hidup, sedangkan bumi masa depan yang hancur, tempat Robotron terdampar merupakan tempat yang telah ditinggalkan manusia dikarenakan tempat itu sudah hancur dan penuh polusi.

Pada *Gitu Doang?* dunia Tirek merupakan dunia yang dihasilkan melalui imajinasi Eric. Maka dari itu penulis perlu menerjemahkan aspek kepribadian 3 dimensional yang di susun menggunakan teori egri lajos untuk menciptakan kerangka utama yang penulis dapat pakai dalam merancang dunia Tirek. Desain dunia Tirek menampilkan alam liar yang luas yang ditumbuhi oleh tumbuhan-tumbuhan liar pada zaman kapur. Selain itu dunia Robotron juga merupakan hasil dari analisa aspek 3 dimensional tokoh Dennis.

2. Studi Pustaka

Penulis dalam merancang tentunya menggunakan studi pustaka sebagai alat bantu untuk merangkai dunia yang dapat menggambarkan tokoh. Teori yang penulis gunakan merupakan teori *Mise En Scene* dari buku David Bordwell, yang berfokus kepada *setting* dan *lighting*, sebagai teori utama dalam menerjemahkan dan merancang dunia Tirek dan Robotron. Selain itu penulis menggunakan teori pendukung lain berupa teori warna *HSV* dan psikologi

warna untuk membantu penulis dalam menterjemahkan aspek 3 dimensi tokoh yang disusun menggunakan teori struktur 3 dimensi milik Egri Lajos.

3. Observasi

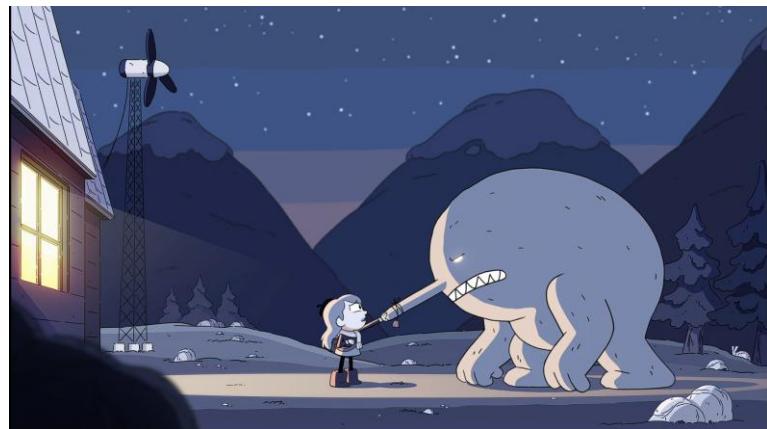
Perancangan *environment* untuk dunia Tirek dan Robotron penulis menggunakan beberapa referensi sebagai acuan untuk membangun dunia seusai konteks tokoh Robotron dan Tirek serta dapat membantu penulis untuk menggambarkan kepribadian tokoh Dennis dan Eric dikarenakan mereka adalah bagian dari imajinasi tokoh, maka referensi digunakan untuk membantu penulis menggambarkan kehancuran bumi dan juga alam liar pada zaman kapur. Referensi yang penulis pakai terbagi untuk Robotron dan Tirek. Untuk Tirek melakukan observasi terhadap dunia pada: (1) film *Hilda (2018)* dan kondisi flora dan lingkungan pada zaman *cretaceous*.

a. Tirek

Penulis melakukan observasi pada referensi berdasarkan aspek setting, warna dan pencahayaan.

1) Setting

Penulis melakukan observasi pada referensi film *Hilda* sebagai acuan dari gaya visual yang digunakan, yaitu *2d celshading*. Selain itu *Hilda* digunakan dikarenakan penulis melihat adanya penggunaan *environment* yang mendukung kepribadian *Hilda*. sebagai referensi untuk menggambarkan alam liar dari persepsi Eric yang hidup di zaman sekarang, sehingga membuat dunia Tirek tidak hanya sekedar jaman kapur, namun terdapat sentuhan imajinasi Eric.



Gambar 3. 2. Potongan adegan Hilda membantu Troll dari film “Hilda”. Diadaptasi dari Coyle (2018).

Hilda merupakan anak yang berasal dari desa yang memiliki mahluk-mahluk magis dan mitos seperti *troll*, *elf*, *giants* dan lainnya. Hilda memiliki kepribadian dengan rasa penasaran yang besar akan petualangan, serta empatik dan hangat yang di tunjukkan pada episode pertamanya saat ia membantu *troll*, selain itu Hilda memiliki kepribadian yang hangat dan periang layaknya anak-anak. Kepribadian tersebut tergambar pada setting dunia tempat Hilda tinggal, melalui bentuk-bentuk setting yang lembut, dirinya yang empatik dan suka membantu digambarkan, selain itu setting dari lahan yang luas dan liar juga menggambarkan kepribadian Hilda yang penasaran dan aktif.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3. Tv Series Hilda (2018). Diambil dari https://www-vox-com.translate.goog/culture/2019/6/14/18677840/hilda-netflix-review-comics-trollberg?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=imgs&_x_tr_hist=true

Hilda menceritakan petualangan seorang gadis berambut biru bernama Hilda yang tinggal di alam liar dengan makhluk mitos, hingga ia akhirnya pindah ke kota dan menjalankan petualangannya dan bertemu berbagai makhluk aneh bersama teman-temannya.

Berdasarkan teori *mise en scene* bagian *setting* yang digunakan *Hilda* menggunakan bentuk simpel dan dominan bentuk lingkaran, serta menggunakan pesebaran pohon yang memberikan detail alam liar. Penggunaan seperti pohon dan tanaman pada lingkungan dibuat dengan bentuk yang sederhana dan lebih banyak menggunakan bentuk bulat.

Selain itu penulis juga menggunakan referensi dari sejarah zaman kapur, dimana pada zaman ini penulis menemukan data bahwa flora yang berkembang adalah tanaman seperti magnolia, conifer dan cycad (R, 2022). Selain itu penulis juga menemukan adanya kondisi cuaca dan iklim yang hangat dan lembab pada era tersebut. Penulis bertujuan untuk menggunakan flora zaman kapur seperti magnolia, cycad dan conifer digabungkan dengan gaya visual *Hilda*.

Penulis pada hasil observasi di atas, mengambil bentuk-bentuk sederhana bulat pada animasi *Hilda* untuk bentuk gaya visual dari dunia Tirek, serta mengambil dan mengkombinasikan setting gunung dengan lahan yang luas, untuk menggambarkan kepribadian Eric yang memiliki ego yang tinggi serta dirinya yang berasal dari kelas menengah keatas. Penulis juga melakukan kombinasi dengan flora yang ada pada zaman kapur, untuk membentuk dunia yang cocok untuk Tirek yang merupakan dinosaurus yang berasal dari era kapur, sehingga melalui kombinasi dapat membentuk kondisi alam yang sesuai dengan zaman kapur.

2) Warna

Penulis menggunakan *Hilda* untuk mengambil referensi warna yang dipakai pada serialnya di *season* pertama (2018). *Hilda* menggunakan palet warna yang cenderung lembut dan halus, dimana menggunakan warna yang cenderung *earthy*, seperti penggunaan warna biru, oranye, kuning dan hijau dengan saturasi medium. Warna-warna tersebut memiliki makna secara psikologi yang mendukung serial *Hilda*, dimana warna biru dapat berarti petualangan dan ketenangan Hilda, dan hijau dapat menggambarkan alam liar serta oranye dan kuning dapat menggambarkan semangat petualangan yang dimiliki oleh Hilda.

Berdasarkan informasi tersebut penulis mengambil palet warna, hijau, dan oranye untuk penulis gunakan dalam merancang dunia Tirek yang liar sekaligus dapat menggambarkan kepribadian Eric yang berambisi dan obsesif, selain itu warna biru dapat menggambarkan intelektualitas Eric yang mudah belajar. Penulis juga mengkombinasikan warna-warna tersebut dengan saturasi dan *value* cerah untuk menggambarkan kondisi alam Tirek yang lembab dan hangat dan menggambarkan kepribadian Eric yang aktif dan bersemangat.

3) Pencahayaan



Gambar 3.4. Tv Series Hilda (2018). Diambil dari

<https://www.flickr.com.au/tv/hilda-season-1/>

Pada pencahayaan penulis juga mengambil referensi dari *Hilda*, dimana pencahayaan yang digunakan *Hilda* menggunakan pencahayaan dengan *quality soft lighting* dan *top lighting* sebagai arah pencahayaan. Melalui tipe pencahayaan seperti ini *Hilda* menciptakan hasil pencahayaan yang lembut dan ramah. lebih jelas.

b. Robotron

Penulis dalam melakukan observasi menggunakan aspek *setting*, warna dan pencahayaan sebagai aspek penelitian. Selain itu penulis juga dalam merancang dunia Robotron menggunakan studi pustaka

terhadap film (1) *Astro Boy (2009)*, (2) *Doraemon: Stand by Me (2014)* dan film (3) *Wall-e (2008)*, selain itu penulis juga memakai bentuk-bentuk yang berasal dari tahun 2012 seperti Honda Jazz 2012 dan tiang listrik.

1) Setting



Gambar 3.5. Kota Astro Boy (2009). Diambil dari
[*https://www.tumblr.com/astroboy-bits-and-pieces/174092490697/building-and-city-design*](https://www.tumblr.com/astroboy-bits-and-pieces/174092490697/building-and-city-design)

Pada *Astro Boy*, kota Metro City merupakan kota futuristik tempat tinggal Astroboy, dimana kota itu merupakan kota terapung diatas permukaan bumi yang tercemar. Metro City di desain menggunakan bentuk-bentuk sederhana seperti kubus, tabung, kurva, lingkaran dan elips. Dimana penggunaan desain modular ini memberikan kesan kesederhanaan yang biasa ditemukan pada elemen futuristik. Hal ini cocok untuk dunia Robotron yang merupakan bumi masa depan yang telah ditinggalkan manusia, selain itu juga bentuk-bentuk sederhana dan kaku juga cocok untuk menggambarkan kehidupan sosial Dennis yang kaku.



Gambar 3.6. Film Stand by Me Doraemon (2014). Diambil dari https://www.kompasiana.com/toelank07/54f39d097455137b2b6c7c42/review-stand-by-me-bukan-film-terakhir-doraemon-karena-itu-hanya-remake?page=3&page_images=2

Selain *Astro Boy*, penulis juga menggunakan referensi film *Doraemon: Stand by Me* untuk merancang bumi masa depan, dimana film ini memiliki kota futuristik Jepang dengan desain gedung yang simpel dan menggunakan bentuk-bentuk sederhana dan jalur-jalur melayang dengan bentuk melengkung di kotanya. Penulis juga menemukan kemiripan bentuk seperti pada *Astro Boy*, dimana bentuk yang dipakai mayoritas menggunakan bentuk sederhana yang simpel, yang menjadi ciri khas kota futuristik. Penulis dalam hal ini menemukan kecocokan seperti pada elemen jalanan melayang dengan bentuk melengkung, hal tersebut dapat menggambarkan kepribadian Dennis yang penasaran, dikarenakan garis lengkung melambangkan seperti dirinya yang tidak mau hanya menerima satu fakta.



*Gambar 3.7. Film Wall-e (2008). Diambil dari
<https://www.flicks.com.au/features/why-wall-es-first-nine-minutes-are-pixar-at-its-finest>*

Penulis juga menggunakan film *Wall-e* sebagai referensi, film *Wall-e* menampilkan dunia yang hancur setelah manusia meninggalkan bumi selama 700 tahun yang sudah hancur dan penuh debu. Penulis menggunakan film ini untuk mengambil aspek pasca kiamat yang ada pada film tersebut, seperti reruntuhan dan suasana berdebu di kota yang mana memiliki keterkaitan dengan kehidupan Dennis yang memiliki kondisi keluarga yang *broken home*. Selain itu *Wall-e* juga memiliki kecocokan dalam menampilkan dunia Robotron yang sudah rusak dan penuh polusi yang telah ditinggalkan manusia, sehingga melalui kesamaan tersebut *Wall-e* memiliki merupakan referensi yang cocok untuk merancang dunia Robotron.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8. Honda Jazz 2012. Diambil dari <https://www.oto.com/mobil-bekas/honda-jazz+2012>



Gambar 3.9. Tiang Listrik kota Jakarta. Diambil dari <https://haijakarta.id/cara-dan-biaya-pemindahan-tiang-listrik-pln-di-jakarta-begini-prosedurnya/>

Penulis mengambil benda-benda yang ada di kehidupan sehari-hari Dennis pada tahun 2012, seperti mobil *Honda Jazz* untuk menggambarkan Dennis yang kreatif. Penulis juga mengambil tiang listrik yang ada di tahun 2012 dan kota Jakarta untuk menggambarkan sisi kreatif Dennis dengan memasukkan benda-benda yang ia kenal kedalam dunia Robotron. Selain itu untuk membuatnya masuk akal pada

setting Robotron di masa depan, penulis melakukan kombinasi dengan bentuk kendaraan yang ada di film *Doraemon Stand by Me* untuk menampilkan bentuk futuristic dari kendaraan *Honda Jazz*.

Berdasarkan hasil observasi setting di atas, penulis mengambil bagian bangunan yang berbentuk simple dan tegas pada film *Astro Boy dan Doraemon Stand by Me* untuk menggambarkan kepribadian Dennis yang kaku secara sosial dan kondisi ekonomi Dennis yang merupakan kelas menengah. Selain itu ini juga mendukung penceritaan Robotron yang terdampar di bumi masa depan, sehingga melalui bentuk-bentuk futuristic tersebut penulis ingin menggambarkan kondisi bumi masa depan Robotron tinggal. Penulis juga mengambil kondisi hancur dan berantakan dari *Wall-E* dimana hal ini dapat menggambarkan kondisi keluarga Dennis yang berantakan, dan juga dapat mendukung penceritaan Robotron dimana kondisi bumi masa depannya sudah hancur setelah di tinggalkan manusia. Penulis mengkombinasikan hal-hal tersebut untuk merancang dunia futuristik Robotron yang hancur setelah manusia tidak ada, sembari menggambarkan kepribadian dari Dennis.

2) Warna

Pada *Astro Boy* warna yang ditampilkan dominan menggunakan warna putih dan biru jika dilihat pada gambar 3.3, lalu pada film *Doraemon: Stand by Me* juga menampilkan penggunaan warna yang mirip yaitu biru *turquoise* pada saat mereka menampilkan kota futuristik Jepang, hal itu terlihat pada warna panel LED dan kotanya. Selain itu pada *Wall-e* cenderung menampilkan warna coklat, oranye dan kuning berdebu pada dunianya.

Melalui warna-warna yang digunakan penulis menemukan mengambil warna biru yang ditampilkan pada *Astro boy* dan *Doraemon Stand by Me* untuk dipakai untuk menampilkan sikap Dennis yang tenang dan keseimbangan pada status ekonominya yang merupakan kelas menengah. Biru juga dapat menampilkan perasaan Dennis yang

terisolasi karena ia tidak pernah didengarkan. Biru untuk dunia Bumi masa depan yang hancur dapat menggambarkan Robotron yang terisolasi dan terjebak di Bumi karena ia terdampar. Selain itu penulis juga mengambil warna kuning dari *Wall-E* untuk dapat menggambarkan kepribadian Dennis yang tidak percaya terhadap diri sendiri. Penulis mengkombinasikan warna biru dan kuning pada *environment* Robotron untuk menampilkan bentuk kota Robotron yang dingin dan kotor karena telah di tinggalkan manusia.

3) Pencahayaan



Gambar 3.10. Salah satu adegan dalam film Astro Boy (2009). Diambil dari <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2171506/astro-boy-bakal-diperankan-seorang-aktor-di-film-mendatang>.

Penulis menggunakan referensi pencahayaan dari *Astro Boy*, dimana pencahayaan yang digunakan pada kota, mayoritas memakai pencahayaan dengan *quality soft light*. Dimana penggunaan tipe cahaya ini sangat cocok untuk menggambarkan kepribadian Dennis yang pasif dan tidak menyukai aktivitas intens sehingga penulis mengambil tipe pencahayaan tersebut sebagai elemen dalam dunia Robotron.

4. 3 Dimensional tokoh dan terjemahan

Berikut 3 dimensional tokoh dan terjemahan visual, yang dirancang menggunakan referensi dan terjemahan aspek visual.

Tabel 3.1. Fisiologi karakter Dennis. Sumber: Dokumentasi pribadi.

FISIOLOGI	
Jenis Kelamin	Laki-laki
Umur	9 Tahun
Tinggi	130 Cm
Berat Badan	30 Kg
Warna Rambut	Hitam
Warna Kulit	Kuning Langsat Gelap
Warna Mata	Cokelat
Postur Tubuh	Tegak
Cacat	Tidak Cacat
Keturunan	Tionghoa-Jawa
Penampilan	Dennis memiliki berat badan ideal, bentuk wajah lonjong, hidung pesek, bibir sedikit tebal. Dengan kesehariannya memiliki rambut lurus yang disisir dengan rapi ke samping dan memakai kaos dan celana pendek.

Tabel 3.2. Sosiologi karakter Dennis. Sumber: Dokumentasi pribadi.

SOSIOLOGI	
Kelas Sosial	Menengah
Pekerjaan	Siswa
Pendidikan	SD kelas 4 negeri dengan pelajaran favorit seni dan pelajaran tidak disukai PJOK

Kehidupan dirumah	Dennis tinggal berdua bersama ibunya. Ibunya yang sudah berpisah dengan Ayah Dennis merupakan penjual makanan Tionghoa seperti bakmi bakso dan nasi tim yang mendapatkan pendapatan 2 hingga 3 juta per bulan. Warung ibunya yang seringkali ramai pada jam makan membutuhkan bantuan Dennis sehingga memaksakan Dennis untuk bolos sekolah beberapa kali
Religion	Katolik
Race/Nationality	Indonesia/Tionghoa
Komunitas Dennis	Tidak memiliki teman banyak, kebanyakan waktunya dihabiskan membantu ibunya di warung, namun setelah bertemu dengan Eric, Dennis lebih menganggap dirinya sebagai pendukung Eric
Political Affiliations	Konservatif
Hobi	Menggambar & membaca komik

Tabel 3.3. Psikologi karakter Dennis. Sumber: Dokumentasi pribadi.

PSIKOLOGI	
Kehidupan Sex	Tidak aktif
Ambisi	Dennis berkeinginan menjadi seorang seniman komik. Melalui referensi yang ia dapat dari komik-komik ia baca sebelumnya, Dennis berlatih menggambar setiap hari dengan harapan suatu hari cita-citanya akan terwujud
Frustasi/Kekecewaan	Dennis merupakan anak pendiam yang ingin didengarkan baik oleh keluarga ataupun temannya, sehingga ia memiliki frustrasi terhadap Eric yang

	sering kali tidak mendengarkannya dan hanya memikirkan dirinya sendiri
Temperamen	Gigih
Attitude terhadap kehidupan	Dennis memiliki perilaku penasaran sehingga Dennis merupakan sosok yang sering bertanya kepada orang lain
Kompleks (obsesi, fobia)	Dennis memiliki kecemasan sosial yang disebabkan oleh dirinya yang lebih sering di rumah sehingga dirinya memiliki kemaluan yang tinggi jikalau sedang berkenalan dengan orang baru
Karakter	Introvert
Abilities	Dennis memiliki kemampuan menggambar detail yang sudah dilatih sejak masa kecil dan dirinya masih belajar hingga sekarang
Qualities	Dennis memiliki selera gambar yang tinggi sehingga dirinya belajar untuk menggambar yang detail
IQ	100

Tabel 3.4. Fisiologi karakter Eric. Sumber: Dokumentasi pribadi.

FISIOLOGI	
Jenis Kelamin	Laki-laki
Umur	9 Tahun
Tinggi Badan	138 Cm
Berat Badan	35 Kg
Warna Rambut	Hitam
Warna Kulit	Kuning Langsat
Warna Mata	Cokelat

Keturunan	Indonesia/Tionghoa
Postur Tubuh	Bungkuk
Cacat	Tidak Cacat
Penampilan	Eric memiliki ketinggian pendek dengan berat badan yang ideal, bentuk muka yang bulat, hidung yang pesek dengan ujung bulat dan bibir sedang tebal. Penampilan Eric pada keseharian berupa <i>bowl cut</i> , pakaian kaos dan celana pendek

Tabel 3.5. Sosiologi karakter Eric. Sumber: Dokumentasi pribadi.

SOSIOLOGI	
Kelas Sosial	Menengah Atas
Pekerjaan	Siswa
Pendidikan	SD Kelas 4 negeri dengan pelajaran favorit IPA dan pelajaran tidak disukai bahasa.
Kehidupan Rumah	Eric tinggal di rumah bersama ayah dan ibunya. Namun ayahnya yang bekerja lebih sering keluar kota untuk kerja, sehingga kebanyakan waktunya Eric bersama ibunya saja yang tinggal di rumahnya
Religion	Katholik
Race, Nationality	Indonesia/Tionghoa
Komunitas	Eric memiliki lingkungan pertemanan yang lebih luas di sekolah lamanya. Eric seringkali mengambil posisi pemimpin dalam pertemanannya namun karena perpindahannya Eric mendekati dennis yang memiliki hobi yang sama yaitu menggambar
Hobi	Menggambar dan Menonton Film
Political Affiliations	Konservatif

Tabel 3.6. Psikologi karakter Eric. Sumber: Dokumentasi pribadi.

PSIKOLOGI	
Kehidupan Sex	Tidak Aktif
Ambisi	Eric merupakan sosok yang memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap dirinya untuk mengejar cita-citanya untuk menjadi seorang paleontologis.
Frustasi/Kekecewaan	Eric tidak suka dirinya kalah dengan orang lain. Eric selalu ingin dirinya lebih baik dari orang lain dalam kehidupan kesehariannya.
Temperamen	Narsis, egois
Perilaku Terhadap Kehidupan	Eric memiliki perilaku egosentris dimana dirinya seringkali hanya memikirkan diri sendiri tanpa memikirkan pengaruh terhadap kehidupan disekitarnya
Kompleks (obsesi,fobia)	Eric memiliki ketakutan untuk tertinggal dengan tren-tren sekitarnya. Eric memiliki rasa iri yang kuat sehingga ketika dirinya melihat seseorang melakukan sesuatu dia harus mencoba menjadi lebih baik dari mereka
Karakter	Ekstrovert
Kemampuan	Eric memiliki kemampuan mudah belajar teknologi baru sehingga dapat menggunakan teknologi untuk menggambar. Sejak kecil, Eric sudah diajarkan cara menggunakan teknologi sehingga dia sudah terbiasa memakainya
Qualities	Eric memiliki tingkat ingatan yang tinggi sehingga dirinya dapat menggambar dinosaurus melalui ingatan
IQ	110

Tabel 3.7. Tabel analisis dan translasi Dennis. Sumber: Dokumentasi pribadi.

DIMENSI TOKOH	ANALISIS TOKOH	MISE EN SCENE	WARNA
Sosiologi (Kelas Sosial)	Kelas Menengah	<p>Setting: Menggunakan bentuk-bentuk yang monoton untuk menggambarkan keseimbangan ekonomi Dennis.</p> <p>Lighting quality menggunakan soft lighting, dikarenakan kelas menengah merupakan kasta yang stabil dan seimbang, tidak mewah dan tidak miskin.</p>	Menggunakan warna biru yang menggambarkan keseimbangan dari kelas menengah.
Sosiologi (Pendidikan)	SD kelas 4 negeri dengan pelajaran favorit seni dan pelajaran tidak disukai PJOK	<p>Setting: menggunakan bentuk yang ia kenal dari lingkungan sekitarnya, seperti</p>	Menggunakan warna biru, untuk aktivitas yang cenderung tenang,

		<p>mobil honda <i>jazz</i> 2012, tiang listrik dan diubah menjadi bagian dari imajinasinya.</p> <p>Lighting: menggunakan soft lighting dikarenakan ia tidak menyukai aktivitas intens.</p>	
Sosiologis (Kehidupan Rumah)	Dennis tinggal berdua bersama ibunya. Ibunya yang sudah berpisah dengan Ayah Dennis merupakan seorang penjual makanan Tionghoa seperti bakmi bakso dan nasi tim yang mendapatkan pendapatan 2 hingga 3 juta per bulan. Warung ibunya yang seringkali ramai	<p>Setting menunjukkan suasana mati dan kosong, dikarenakan berasal dari keluarga <i>broken home</i>, dan menggunakan skala bentuk yang besar, untuk menggambarkan kecilnya Dennis yang hidupnya harus membantu ibunya hingga bolos.</p> <p>Menggunakan detail berantakan</p>	<p>Saturasi yang digunakan rendah, untuk menampilkan Dennis yang kehilangan figur ayah dan hidupnya kurang berwarna, karena sudah harus bekerja membantu ibunya.</p> <p>Menggunakan warna hijau untuk menggambarkan</p>

	<p>pada jam makan membutuhkan bantuan Dennis sehingga memaksakan Dennis untuk bolos sekolah beberapa kali</p>	<p>untuk menunjukkan kehidupan keluarganya yang berantakan.</p>	<p>nu kehidupan keluarganya yang <i>broken home</i>.</p>
Sosiologis (Komunitas Dennis)	<p>Tidak memiliki teman banyak, kebanyakan waktunya dihabiskan membantu ibunya di warung, namun setelah bertemu dengan Eric, Dennis lebih menganggap dirinya sebagai pendukung Eric</p>	<p>Menggunakan bentuk-bentuk kaku dan modular, untuk menggambarkan kehidupan sosial yang kaku. Menggunakan <i>light source top light</i> untuk menggambarkan kedataran dirinya.</p>	<p>Menggunakan warna kuning untuk menggambarkan ketidakpercayaan dirinya karena menganggap dirinya sebagai pendukung Eric. Menggunakan warna biru untuk menunjukkan sifatnya yang kaku.</p>
Psikologi (Ambisi)	<p>Dennis berkeinginan menjadi seorang</p>	<p>Setting menggunakan</p>	<p>Menggunakan warna merah untuk</p>

	<p>seniman komik. Melalui referensi yang ia dapat dari komik-komik ia baca sebelumnya, Dennis berlatih menggambar setiap hari dengan harapan suatu hari citacitanya akan terwujud.</p>	<p>bentuk tegas dan garis tegas.</p>	<p>menggambarkan ambisinya.</p>
Psikologi (Frustrasi/kekecewaan)	<p>Dennis merupakan anak pendiam yang ingin didengarkan baik oleh keluarga ataupun temannya, sehingga ia memiliki frustrasi terhadap Eric yang seringkali tidak</p>	<p>Menggunakan setting kota dan bangunan yang padat dan sempit untuk menggambarkan perasaan ingin didengar.</p>	<p>Menggunakan warna biru untuk menampilkan perasaan isolasi, dan menggunakan value gelap dan saturasi rendah memberikan penggambaran tidak pernah didengarkan.</p>

	mendengarkan ya dan hanya memikirkan dirinya sendiri		
Psikologi (Attitude terhadap kehidupan)	Dennis memiliki perilaku penasaran sehingga Dennis merupakan sosok yang sering bertanya kepada orang lain	Setting dapat menggunakan jalan yang panjang dan belokan yang tidak terlihat, untuk menggambarkan sifat misteri dan rasa ingin tahu. Menggunakan soft light untuk memberikan kesan kabur dan tidak jelas, sehingga mengundang rasa ingin tahu.	Menggunakan warna kuning, untuk menggambarkan obsesinya terhadap rasa ingin tahu.
Psikologi (kompleks, obsesi/fobia).	Dennis memiliki kecemasan sosial yang disebabkan oleh dirinya yang lebih sering di rumah sehingga dirinya memiliki kemaluan yang	Setting yang sempit dan padat menggambarkan kesesakan.	Warna kuning memberikan pada setting maupun pencahayaan menggambarkan ia memiliki kecemasan

	tinggi jikalau sedang berkenalan dengan orang baru		sosial (penyakit).
Psikologi (qualities)	Dennis memiliki kemampuan menggambar detail yang sudah dilatih sejak masa kecil dan dirinya masih belajar hingga sekarang	Menggunakan setting dengan tekstur dan material yang beragam dan detail <i>imperfection</i> .	Menggunakan warna merah untuk semangatnya dalam menggambar.

Tabel 3.8. Tabel analisis dan translasi Eric. Sumber: Dokumentasi pribadi.

DIMENSI TOKOH	ANALISIS TOKOH	MISE EN SCENE	WARNA
Sosiologi (Kelas sosial)	Menengah atas	Menggunakan setting yang menunjukkan lahan yang luas untuk menunjukkan kebebasan dalam segi	Warna yang digunakan menggunakan warna oranye untuk menunjukkan kebahagiaan yang dimilikinya atas akses dan

		akses dan finansial.	finansial yang cukup.
Sosiologi (Kehidupan rumah)	Eric tinggal di rumah bersama ayah dan ibunya. Namun ayahnya lebih sering keluar kota untuk bekerja, sehingga kebanyakan Eric menghabiskan waktunya bersama ibunya saja yang tinggal di rumahnya.	Setting dapat menggunakan bentuk yang luas untuk menggambarkan kekosongan Eric, dan menggunakan objek yang berada di posisi yang jauh untuk melambangkan ayahnya yang berada di tempat yang jauh.	Menggunakan warna kuning bersaturasi cukup pekat untuk melambangkan figur ibu yang menemani Eric.
Sosiologi (Komunitas)	Eric memiliki lingkungan pertemanan yang lebih luas di sekolah lamanya. Eric seringkali mengambil posisi pemimpin dalam pertemanannya namun karena	Menggunakan setting pohon yang cukup banyak tersebar di tanah luas, untuk menggambarkan pertemanannya yang luas.	Menggunakan warna oranye untuk menggambarkan sifat aktif nya dalam memimpin pertemanannya.

	perpindahannya Eric mendekati dennis yang memiliki hobi yang sama yaitu menggambar		
Psikologi (Ambisi)	Eric merupakan sosok yang memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap dirinya untuk mengejar cita-citanya untuk menjadi seorang paleontologis.	Menggunakan setting gunung untuk melambangkan cita-citanya yang tinggi.	Menggunakan warna oranye untuk menggambarkan semangatnya menuju cita- citanya.
Psikologi (Frustrasi/kekecewaan)	Eric tidak suka dirinya kalah dengan orang lain. Eric selalu ingin dirinya lebih baik dari orang lain dalam kehidupan kesehariannya.	Menggunakan setting gunung dan tanah yang bergelombang, menunjukkan dirinya yang tidak mau kalah dari orang lain. <i>Lighting</i> <i>quality</i> yang digunakan	Memakai warna kuning untuk menggambarkan obsesi nya yang tidak mau kalah. Saturasi dan <i>value</i> yang digunakan menengah ke terang untuk menggambarkan obsesinya.

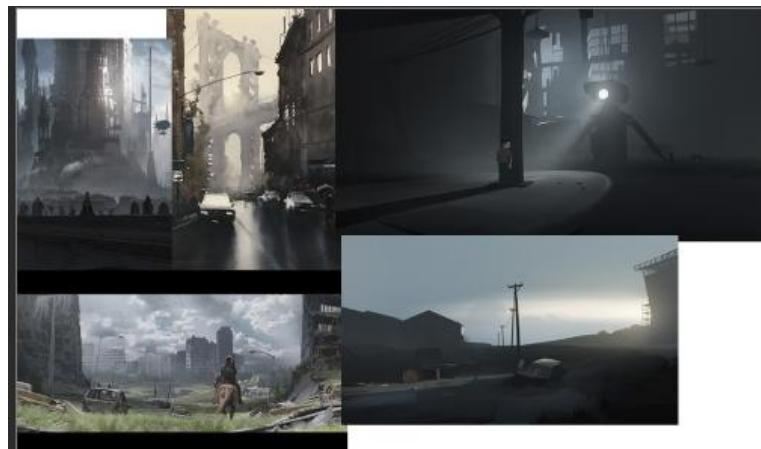
		<p><i>hard light</i> untuk menunjukkan sifat dominan.</p>	
Psikologis (Temperamen)	Narsis, egois	<p>Menggunakan n gunung yang menjulang tinggi untuk menggambarkan dirinya yang memiliki ego tinggi.</p> <p><i>Side Lighting</i> untuk menciptakan yang kontras.</p> <p><i>Hard Lighting</i> untuk menggambarkan dirinya yang narsis dan egois.</p>	<p>Menggunakan warna kuning sebagai rasa optimisme yang tinggi dan merah menunjukkan kecintaannya terhadap diri sendiri.</p> <p>Penggunaan warna hijau juga dapat menggambarkan kepribadiannya yang menunjukkan ketidakdewasaan dirinya.</p>
Kompleks (Obsesi, Fobia)	<p>Eric memiliki ketakutan untuk tertinggal dengan tren-tren sekitarnya. Eric memiliki rasa iri yang kuat sehingga</p>	<p>Menggunakan n sumber pencahayaan <i>side lighting</i> untuk membuat tipe bayangan</p>	<p>Menggunakan warna oranye untuk menampilkan semangat dan obsesinya terhadap tren-tren</p>

	ketika dirinya melihat seseorang melakukan sesuatu dia harus mencoba menjadi lebih baik dari mereka	tegas, untuk menampilkan bayangan tegas untuk menggambarkan obsesinya.	yang berlangsung.
Psikologi (Karakter)	Ekstrovert	-	Menggunakan warna kuning dan oranye untuk menunjukkan semangat dirinya. Saturasi yang digunakan juga mengkombinasikan antara saturasi pekat dan kusam, untuk menunjukkan dirinya yang menonjol.
Psikologi (kemampuan)	Eric memiliki kemampuan mudah belajar teknologi baru sehingga dapat menggunakan teknologi untuk menggambar. Sejak kecil, Eric	Struktur pohon yang mudah dibaca dan tidak berantakan, untuk menggambarkan Eric yang memiliki	Menggunakan warna kuning yang menunjukkan keterbukaannya terhadap ilmu.

	sudah diajarkan cara menggunakan teknologi sehingga dia sudah terbiasa memakainya	kemudahan dalam belajar.	
Psikologi (<i>Qualities</i>)	Eric memiliki tingkat ingatan yang tajam sehingga dirinya dapat menggambarkan dinosaurus melalui memori.	Menggunakan kualitas pencahayaan <i>hard lighting</i> menunjukkan ketajaman ingatan.	-

5. Eksplorasi Perancangan

Penulis memulai eksplorasi pada desain dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan cerita. Penulis menemukan bahwa Robotron merupakan robot pembersih dari stasiun luar angkasa yang jatuh ke Bumi masa depan yang telah hancur dan Tirek merupakan dinosaurus yang hidup di zaman *cretaceous*. Selain itu penulis juga menemukan bahwa tokoh imajinasi Eric dan Dennis secara cerita muncul untuk mendukung perdebatan mereka yang terjadi di *scene 5* dan momen saat mereka rekonsiliasi pada *scene 9*. Sehingga melalui informasi tersebut penulis berniat untuk mendesain lingkungan yang dapat mendukung penceritaan tokoh Robotron dan Tirek sembari dapat menggambarkan bahwa dunia atau tokoh ini merupakan bagian dari diri Dennis dan Eric. Melalui pendekatan tersebut penulis menyusun *mood board* untuk memulai merancang desain yang diperlukan.



Gambar 3.11. Moodboard Konsep Pertama. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

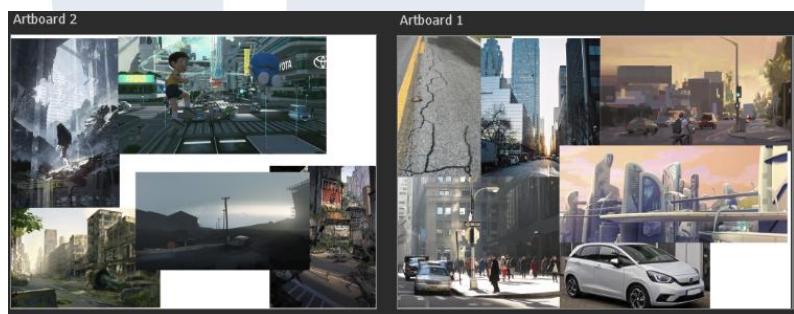
Berikut adalah konsep *moodboard* pertama yang dibuat sebagai acuan dalam mendesain dunia Robotron. *Mood* yang ingin ditangkap pada eksplorasi konsep pertama ini adalah kehancuran masa depan, dan kota yang mati. Sehingga ini membawa penulis kedalam proses pembuatan kota mati yang telah ditumbuhi oleh banyak tanaman dengan menampilkan gaya gambar yang semi realis tapi tetap di simplifikasi.



Gambar 3.12. Sketsa konsep pertama dunia Robotron. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

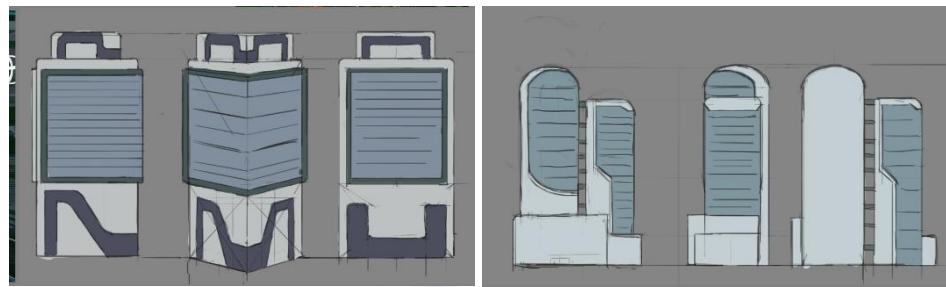
Berikut adalah konsep dunia Robotron pertama yang penulis buat, penulis mengeksplorasi kota mati yang sudah ditumbuhi oleh tanaman liar

dan bangunan-bangunan yang sudah runtuh, selain itu juga memperlihatkan kota berpolusi dan rusak yang jauh. Dalam merancang konsep, penulis menggunakan referensi dari game *The Last of Us (2020)*, terutama pada bagian tanaman yang *overgrowth* dan kota pasca kiamat. Namun eksplorasi konsep ini kurang mendetail dan tidak memberikan informasi visual mengenai bagaimana kondisi dunia futuristik yang telah ditinggalkan manusia, namun hanya menekankan pada reruntuhan dan padang rumput. Selain itu konsep ini juga tidak menampilkan tokoh Dennis berdasarkan translasi yang sudah dilakukan, dimana bentuk yang dipakai masih cenderung bergelombang dan kurang menampilkan bentuk monoton dan kaku.



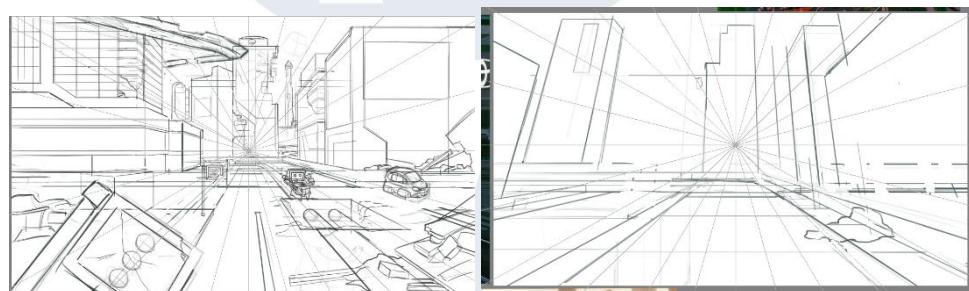
Gambar 3.13. Konsep mood board kedua. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Berikut adalah konsep *moodboard* kedua, dimana penulis menyesuaikan referensi yang digunakan untuk menampilkan kota masa depan yang mengalami kehancuran. Berbeda dengan konsep sebelumnya, dikonsep ini penulis menggunakan referensi yang mengacu kepada bentuk futuristik dan elemen kehancuran, untuk dapat menggambarkan kota futuristik yang hancur pasca kiamat. Selain itu referensi juga disesuaikan untuk membuat desain dapat menggambarkan bentuk-bentuk yang modular dan warna yang menyesuaikan karakter Dennis, sesuai dengan hasil translasi.



Gambar 3.14. Konsep desain bangunan pada kota. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Penulis sebelum masuk ke dalam eksplorasi desain kota, melakukan eksplorasi desain terhadap bentuk dari bangunan futuristiknya. Dimana dalam perancangan penulis mengutamakan bentuk-bentuk modular dan kaku untuk dapat menggambarkan kepribadian Dennis, selain itu penulis juga menampilkan kota futuristik dikarenakan menggunakan bentuk yang cenderung simpel.



Gambar 3.15. Sketsa konsep kedua dunia Robotron. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Setelah mengetahui hal-hal yang perlu diperhatikan dengan detail, maka penulis mulai merancang konsep kedua menggunakan referensi-referensi yang telah dijelaskan sebelumnya. Penulis melakukan eksplorasi angle agar dapat menyampaikan informasi detail kotanya, dan detail-detail seperti mobil jazz 2012, dan pipa rusak dan bentuk dari lampu lalu lintas, disesuaikan dengan pengetahuan Dennis yang tinggal di tahun 2012. Pada tahap perancangan konsep kedua ini penulis, berusaha menampilkan

kepribadian Dennis melalui bentuk modular, bentuk familiar dengan Dennis, menunjukkan kota mati dan menunjukkan bentuk kota padat sempit serta memiliki bentuk tegas. Selain itu penulis juga memastikan agar dapat menampilkan bentuk kota futuristik yang hancur sebagai tempat Robotron terdampar.



Gambar 3.16. Grayscale konsep kedua dunia Robotron. Dokumentasi Pribadi.

Setelah itu penulis melanjutkan ke dalam proses *grayscale* untuk mendapatkan value keseluruhan yang lebih gelap untuk dapat menggambarkan Dennis, dan menyesuaikan kondisi kota Robotron yang ditinggalkan manusia yang menyerah terhadap dunianya. Selain itu penataan arah cahaya juga diatur dari sisi kanan, untuk mendapatkan detail dan kontras antara terang gelap agar pencahayaan tidak datar dan dapat memperlihatkan detail yang ada. Selanjutnya penulis melakukan pewarnaan terhadap konsep dunia Robotron.



Gambar 3.17. Hasil konsep kedua dunia Robotron. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Penulis menggunakan palet warna biru sebagai warna *fill light* dan warna kuning sebagai *key light*, dikarenakan berdasarkan translasi di bab sebelumnya, penulis ingin menggambarkan kepribadian Dennis yang kaku, tenang dan terisolasi. Penggunaan warna kuning juga ditujukan untuk menggambarkan ibunya Dennis yang selalu ada menemani meskipun ia tidak lagi memiliki ayah dan juga menggambarkan ketidak percayaan dirinya. Terdapat juga penggunaan warna merah sebagai aksen untuk menampilkan ambisi Dennis yang ingin menjadi seorang seniman. Saturasi warna yang dipakai juga cenderung medium rendah, untuk menampilkan kekosongan dan kehidupan keluarga yang berantakan. Selain itu saturasi warna dan *value* yang digunakan lebih *muted* untuk menekankan kota yang mati dan mendukung penceritaan dari Robotron yang berada di kota yang ditinggalkan.



Gambar 3.18. Konsep moodboard Tirek. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Berikut adalah konsep *moodboard* Tirek, dimana penulis ingin menangkap mood alam liar dari zaman kapur dinosaurus namun yang tidak menampilkan bahaya, tetapi menampilkan rasa bermain dan berpetualang dari anak-anak. Maka dari itu penulis menggunakan *moodboard* yang berasal dari sejarah zaman kapur dikombinasikan dengan setting dunia *hilda* yang menampilkan alam liar namun masih dalam bentuk yang aman dan tidak mengancam.



Gambar 3.19. Sketsa konsep environment Tirek. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Berikut adalah konsep visual dari dunia Tirek, yang dibuat berdasarkan referensi *Hilda*, dan era *cretaceous* yang bermula 145 juta tahun yang lalu, setelah era *Jurassic*. Penulis berdasarkan riset menemukan

bahwa tumbuhan seperti *cycad*, *magnolia*, *conifer* merupakan jenis tanaman yang sudah ada dari era *cretaceous* pada saat bumi hanya memiliki satu kontinen yaitu Pangea (Osterloff). Alasan penulis memasukkan elemen vegetasi itu ke dalam *environment* Tirek adalah untuk mendukung konteks bahwa Tirek hidup di era *cretaceous*. Penulis melalui gaya gambar yang lembut ingin menunjukkan sisi ketidak dewasaan Eric. Selain itu penulis menggunakan pohon konifer sebagai pohon yang ditampilkan utama dikarenakan pohon ini ada di zaman kapur dan juga zaman sekarang.

Penulis menggunakan padang luas, gunung dan tanah bergelombang juga penulis sesuaikan dengan translasi yang ada. Percampuran elemen dari zaman kapur dengan zaman sekarang mendukung penceritaan Tirek yang hidup di era kapur tersebut sembari juga dapat memberikan konteks alam liar yang Eric kenal di hidupnya.



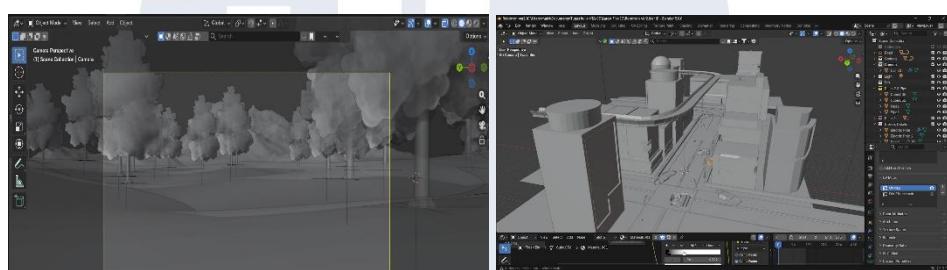
Gambar 3.20. Hasil konsep *environment* Tirek. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Penulis menggunakan palet warna kuning dan kecoklatan bertema *earthy* dengan tujuan untuk memberikan penekanan pada era *cretaceous* dikarenakan pada era tersebut bumi masih lebih hangat dibandingkan sekarang. Selain itu warna kuning yang dominan dipakai untuk merepresentasikan tokoh Eric yang periang, ceria dan aktif bergaul. Selain itu penulis juga menggunakan warna oranye untuk menampilkan tokoh Eric yang memiliki ambisi untuk mencapai cita-citanya. Penggunaan cahaya

top lighting dipakai untuk menunjukkan kontras yang rendah untuk memberikan kesan datar, dan mendukung penceritaan karakter Tirek yang pemalas dan hidupnya monoton.

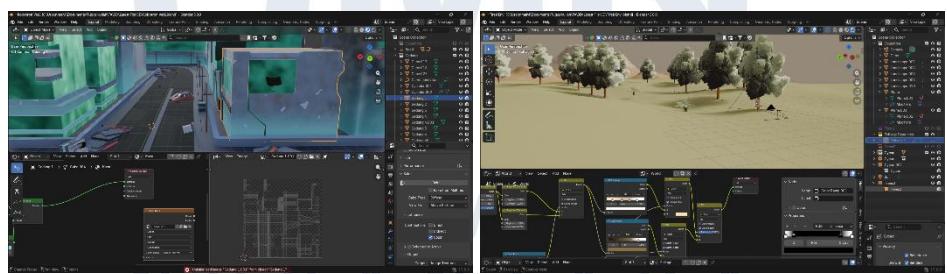
3.3.2. Produksi

Pada tahap produksi penulis merangkai *environment* yang sudah di konsep sebelumnya menjadi model 3D, menggunakan *software* Blender. Penulis melakukan modeling untuk membuat bentuk keseluruhan pada dunia Tirek dan Robotron.



Gambar 3.21. Model dunia Tirek dan Robotron. Sumber: Dokumentasi pribadi.

Setelah penulis melakukan asistensi kepada sutradara dan anggota tim, penulis melanjutkan prosesnya kepada *texturing*, *lighting* pada *environment* Robotron dan Tirek.



Gambar 3.22. Tekstur dunia Tirek dan Robotron. Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Pada proses *texturing* yang disesuaikan dengan konsep sebelumnya, penulis dalam melakukan *texturing* menggunakan teknik *procedural* menggunakan *node-node* yang ada di *shader editor* di dalam Blender dan

menyusun pencahayaan yang sesuai dengan warna yang telah direncanakan pada saat menggambar konsep.

3.3.3. Pasca Produksi

Pada tahap ini penulis bertugas untuk melakukan penyusunan kamera untuk disesuaikan dengan animasi *frame by frame* dari animator. Setelah kamera tersusun, penulis bertugas untuk *render* adegan-adegan yang dibutuhkan oleh *compositor*, dan memberikan file yang diperlukan kepada *compositor*.

