

BAB III

METODOLOGI

1.1. Gambaran Umum

Perancangan tugas akhir ini menggunakan animasi 2D dan 3D. pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif, yaitu melalui observasi terhadap bidang yang berkaitan dan melalui studi literatur. Proses perancangan gaya visual *surrealism* yang mencakup bentuk, warna, dan garis mengacu pada literatur yang terdapat di buku, *e-book*, jurnal, serta artikel yang berkaitan untuk memperkuat tulisan ini yang berfokus pada gaya visual *surrealism* secara keseluruhan.

1.1.1. Sinopsis

Hidup seorang freelancer terbangun dari tidurnya. Tokoh mulai menjalankan rutinitas kehidupannya yang sangat sederhana. Diawali dengan membuat sereal lalu memasuki ruangan studionya. Tokoh menaruh sarapannya diatas meja komputer yang sudah agak lapuk dengan komputernya. Dengan lesuhnya Tokoh memakan sereal dengan menonton video di Internet. Setelah serealnya habis, Tokoh menaruh mangkoknya dan kembali merasa ngantuk. Tokoh semakin merasa ngantuk dan tertidur.

Tokoh kembali terbangun dari tempat tidurnya, tokoh merasakan hal yang berbeda yang berjalan menuju ruangan di depan tempat tidurnya dan berada di sebuah taman yang luas.

Namun saat ini, ruangan studionya menjadi lapangan rumput yang sangat luas dan terjadilah visual – visual surreal, seperti memiliki hidup bebas leluasa. Di dalam dimensi itu, akhirnya terbangun di depan komputernya.

1.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam tugas akhir ini adalah perancang produksi secara keseluruhan seperti *modeling, texturing, rigging, animating, dan editing*. Disini penulis berfokus kepada gaya visual dalam video musik.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis dalam proses perancangan video musik “Tidur” ini adalah sebagai berikut:

1. Studi literatur

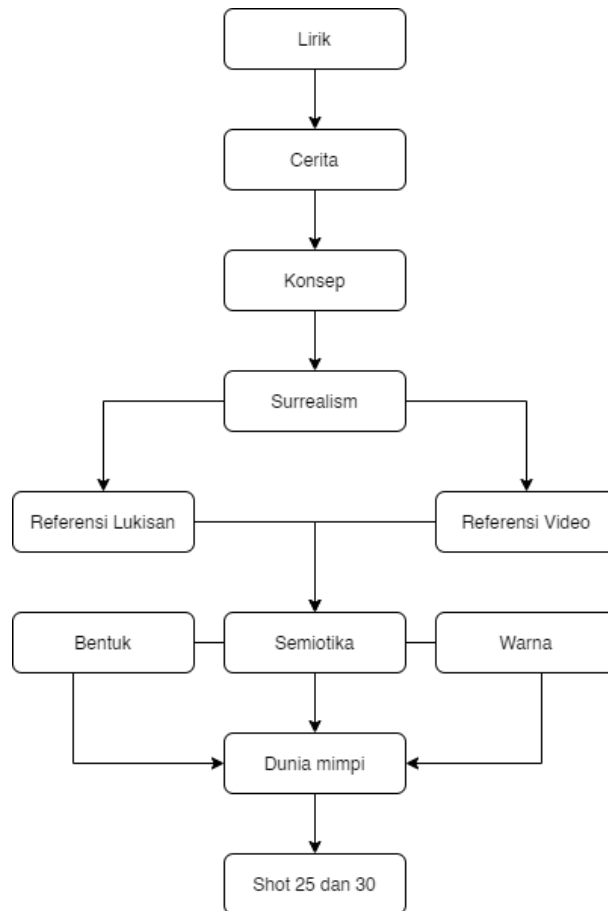
Mencari sumber dalam bentuk buku, *e-book*, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan topik meliputi pengertian umum video musik, gaya visual *surrealism*, dan elemen-elemen utama gaya visual.

2. Observasi dan referensi

Penulis melakukan dan sekaligus mencari referensi terhadap beberapa video musik terutama video musik yang menggunakan gaya visual yang serupa. Pengamatan difokuskan pada bagaimana teknik pengembangan gaya visual yang akan dituju (*surrealism*).

3. Merancang cerita dari lirik yang diberikan

Penulis melakukan *breakdown* dari lirik yang sudah diberikan oleh pencipta lagu untuk diterjemahkan dalam bentuk visual. Pencipta lagu memberikan kebebasan dalam merancang visual yang akan diaplikasikan pada musik video yang akan dibuat.



Gambar 3.0.1 Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Konsep

Video musik lagu 'Tidur' adalah single terbaru dari Dewiq yang ditulis oleh DMN IX menceritakan tentang pilihan hidup. Banyak yang memilih untuk hidup Bahagia

dengan apa yang dia punya, dan ada yang memilih untuk hidup mengejar cita – cita setinggi dan sejauh mungkin dan menjelaskan tentang tanggung jawab dan konsekuensi seseorang dalam memilih jalan hidupnya. Menurut DMN IX, Ia memilih ‘tidur’ karena banyak orang lebih memilih mimpi indah dan bangun dengan hidup yang buruk. Ada juga yang memilih untuk mimpi buruk dengan bangun di hidup yang indah.

Untuk menggambarkan dunia mimpi, penulis menggunakan gaya visual *surrealism*. Penulis menggunakan gaya visual *surrealism* untuk menghadirkan kontradiksi antara mimpi dan realita menjadi ada dalam gambaran objek nyata yang tidak akan mungkin terjadi pada dunia nyata, hal-hal yang tidak logis, dan menciptakan makhluk aneh dari objek sehari-hari. Mimpi-mimpi yang terjadi pada alam bawah sadar manusia itu menyatakan keinginan dan hasrat manusia yang sebenarnya, namun tidak dapat diwujudkan dikarenakan oleh tekanan atau hal-hal lainnya, seperti malu, tidak percaya diri, hingga takut atau trauma.

Pada awalnya, penulis ingin menggunakan gaya visual *psychedelic* untuk menggambarkan dunia mimpi tokoh. Namun penulis merasa tidak sanggup mengerjakan semuanya sendiri, oleh karena itu penulis mengubah konsep dari *psychedelic* dan menggunakan teknik *morphing* menjadi *surrealism* yang lebih sederhana dengan transisi yang lebih sederhana.

Pada musik video lagu “Tidur” tokoh mengalami 2 dunia yaitu realita dan mimpi. Di dunia realita, tokoh sangat jenuh dan tidak bersemangat untuk menjalankan kegiatan sehari hari yang sangat monoton dan membosankan. Tokoh

sangat menginginkan kebebasan tanpa tanggung jawab dan tekanan dalam menjalankan hidupnya.

3.4. Acuan

Acuan yang penulis gunakan dalam perancangan gaya visual *surrealism* ini dengan menonton video musik yang menggunakan gaya visual yang serupa seperti “Coldplay-Up&Up”, “Danila-Laguland”, “MGMT-When You Die”, dan lain-lain. Juga observasi dari berbagai lukisan *surrealism*, *artbook*, dan *e-book* di internet.

1.4.1. Referensi Dunia Mimpi

Untuk mendapatkan gaya visual *surrealism* pada perancangan dunia mimpi dalam musik video lagu “Tidur”. Penulis mengumpulkan berbagai referensi untuk dijadikan acuan gaya visual *surrealism*. Acuan penulis mengambil dari video musik yang mengandung unsur *surrealism*, seperti “Coldplay-Up&Up”, “Danilla-Laguland”, dan “Tame Impala – Mind Mischief”.

Penulis memasukan unsur *freedom* pada dunia mimpi, dimana penulis membuat alam bawah sadar tokoh pada video musik menyatakan keinginan dan hasrat untuk merasakan kebebasan dalam hidupnya yang bertolak belakang dengan dunia realita yang tertekan. Unsur *freedom* pada video musik ini adalah gurun pasir, taman rumput, pegunungan, dan luar angkasa yang sangat luas dan tidak ada kehidupan selain tokoh. Bentuk-bentuk *hard surface* pada dunia mimpi ini sangat tidak masuk akal dan *random* untuk menambah unsur *surrealism*. Warna yang digunakan pada dunia mimpi juga berbeda dengan warna yang seharusnya agar menambah unsur surreal yang penulis inginkan.



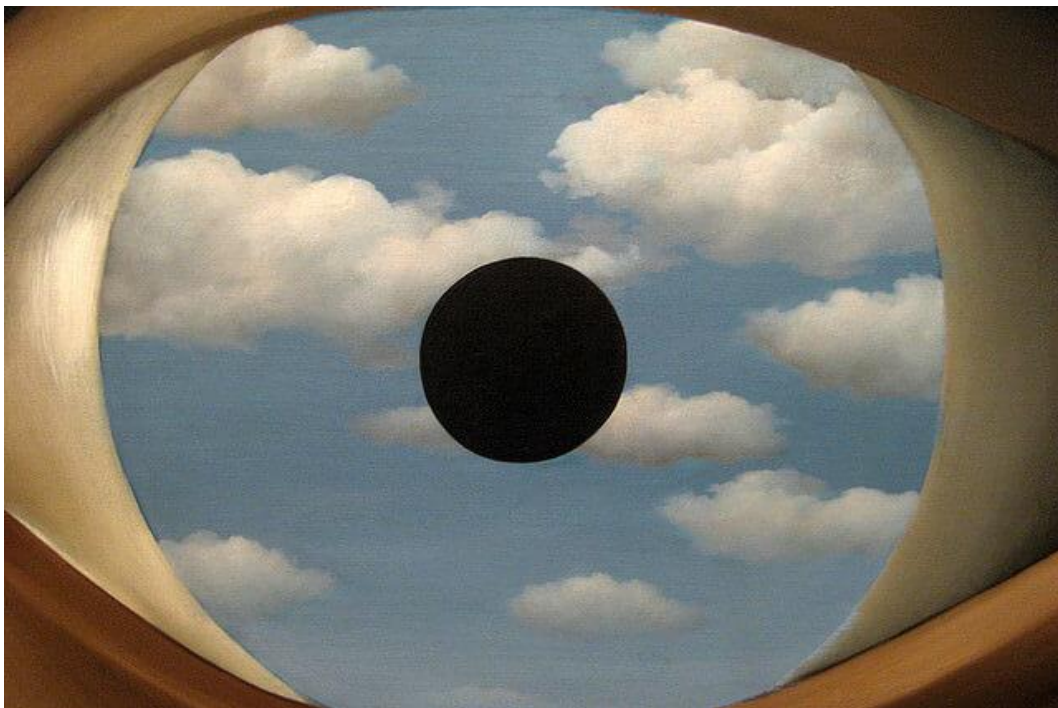
Gambar 3.0.2 Laguland
(*Video Musik Danila “Laguland”*)

Lagu ‘Laguland’ dari Danilla datang dari mimpi dan fantasi seorang Danilla itu sendiri. Lagu tersebut berasal dari Danilla yang mendapat mimpi mengenai sebuah taman bermain bernama Laguland. Danilla menggambarkan taman bermain itu sebagai sebuah pulau dengan berbagai nada dan suara manusia di dalamnya. Lagu Laguland adalah lagu satu-satunya Danilla yang paling ria. Laguland dapat disebut sebagai *stress relieve* dari seorang Danilla dengan banyak kata-kata pada lirik yang tidak jelas. Laguland juga sebagai gerbang menuju khayalan dan mengajak pendengar ke imajinasi masing-masing mengenai lagu Laguland. Pada saat membuat lagu Laguland Danilla mendapatkan mimpi bahwa seseorang mengajaknya ke Laguland. Ia melihat banyak pohon terbang dan pulau-pulau yang berterbangan. Dari mimpinya, Danilla akhirnya memberi judul lagunya dengan judul Laguland. Salah satu mimpi Danilla yang berkesan adalah saat Danilla mimpi

soal Laguland karena Danilla lagi merasakan kesenangan yang sangat menyenangkan.

Oleh karena itu, penulis menggunakan lagu Laguland sebagai referensi mimpi pada musik video lagu Tidur. Dengan konsep *surrealism* pada dunia mimpi dan membuat dunia mimpi tokoh pada musik video lagu Tidur dengan suasana yang menyenangkan dan terlepas dari tanggung jawab dan rutinitas.

Penulis ingin memasukan unsur kebebasan dalam berekspresi maupun kebebasan dalam hidup dengan gaya *surrealism* untuk dunia mimpi pada tokoh di video musik ini.



Gambar 3.5 Referensi Lukisan *Surrealism*

(<https://www.renemagritte.org/the-false-mirror.jsp>)

Salah satu referensi penulis dalam pembuatan video musik ini adalah lukisan dari Rene Magritte yang berjudul 'The False Mirror'. Rene Magritte adalah

pelukis *surrealism* yang lahir pada 21 November 1898 di Lessines, Belgium. Lukisan-lukisan Rene Magritte biasanya bertujuan untuk merevolusi pengalaman manusia, menolak visi hidup yang rasional demi visi yang menegaskan nilai alam bawah sadar dan mimpi. Dengan memvisualisasikannya, para seniman yakin, mereka mungkin juga menyentuh pikiran bawah sadar pemirsanya. Dalam lukisan ini Rene Magritte menantang kita untuk mempertanyakan apa yang kita lihat dan apa yang kita pikir kita ketahui. René Magritte melukis dengan gaya hiper-realistis di mana objek digambarkan dengan detail yang tajam dan dengan ilusi tiga dimensi, yang menekankan kualitas seperti mimpi.

Penulis tertarik dengan konsep *surrealism* dari lukisan ‘The False Mirror’ ini dengan mengutip arti dari lukisan ini yang melihat apakah langit merupakan cerminan dari apa yang dilihat mata atau mata kita membuka realitas atau dimensi lain, atau mata kita melihat penglihatan batin, atau sesuatu yang lain. Penulis ingin memperlihatkan pemirsa untuk melihat dunia secara berbeda dengan perpaduan bentuk pupil yang geometris serta langit dan kelopak mata yang organik. Warna dalam karya ini seringkali berupa saturasi atau monokromatik, kedua pilihan tersebut menyampaikan keadaan mimpi.

1.5. Proses Perancangan

Sebelumnya, penulis ingin mengerjakan animasi dari video musik ini menggunakan animasi 2D secara keseluruhan. Setelah melakukan riset, tidak mudah untuk mengerjakan animasi 2D secara keseluruhan dengan sendiri. Oleh karena itu

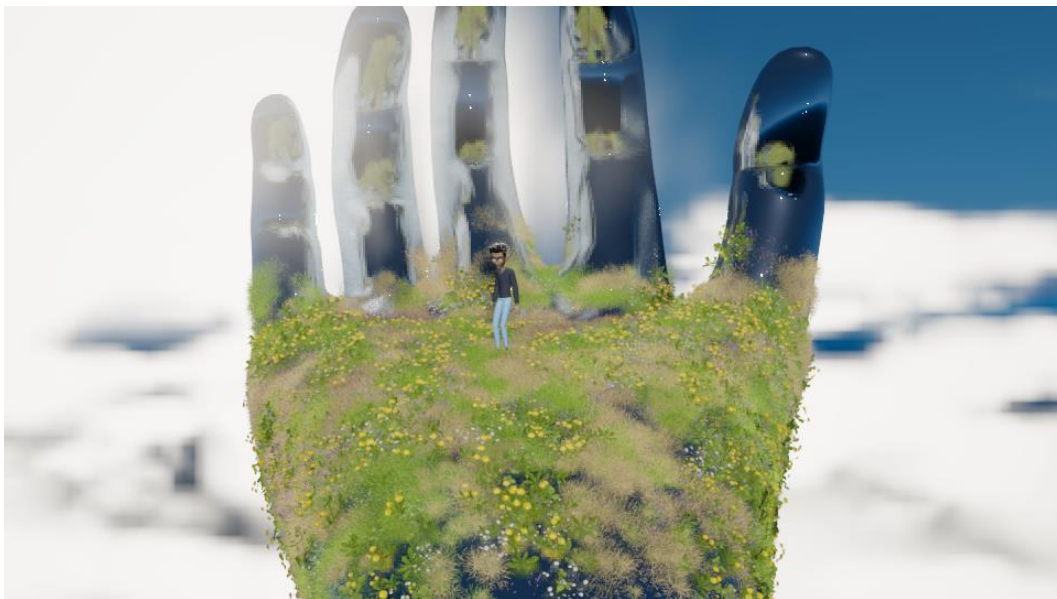
penulis merubah konsep yang berawal dengan animasi 2D secara keseluruhan menjadi animasi 3D.

Proses perancangan proyek tugas akhir ini melalui berbagai langkah yaitu observasi, cerita, konsep, hingga menjadi visual pada shot 25 dan 30. Sebelum merancang *model* menggunakan *software*, penulis ingin melakukan proses observasi dengan melihat dan menonton referensi video musik yang mengandung unsur *surrealism*. Pada dasarnya, *surrealism* adalah aliran seni pada alam bawah sadar manusia antara mimpi dan realita yang tidak mungkin terjadi (tampak halusinasi) diluar zona nyaman manusia itu sendiri. Dengan ide-ide yang mengejutkan diluar akal sehat. Akan tetapi, *surrealism* tidak akan membuat konteks suatu objek atau subjek tertentu yang tidak berada di lingkungan alam dunia dengan mengambil objek keseharian (bukan makhluk). Penulis juga melakukan eksplorasi

Setelah melihat beberapa referensi dari lukisan atau video musik *surrealism* yang mengandung unsur kebebasan, penulis coba mengaplikasikan bentuk dan warna kepada *model* untuk melihat hasilnya jika dijadikan 3D *model*. Penulis menggunakan *software Blender 2.9* dengan *render engine eevee* maupun *cycles*. Sebelumnya penulis menggunakan animasi 2D untuk memvisualisasikan dunia mimpi pada tokoh. Setelah dipikirkan lebih lanjut, penulis merasa tidak sanggup jika mengerjakan animasi 2D sendirian dan tidak mudah untuk memanjangkan durasi maupun memendekan durasi jika menggunakan animasi 2D *frame by frame*. Oleh karena itu penulis berubah menjadi animasi 3D agar lebih mudah dalam memanjangkan dan mengurangi durasi. Dikarenakan lagu dari pencipta belum final

dan masih dapat berubah ubah sehingga lagu dapat lebih lama ataupun lebih sebentar.

Sebelumnya, penulis membuat konsep dengan ruangan penuh berisi uang, tetapi kebahagiaan tidak hanya dengan uang. Akhirnya penulis mengganti konsep ini menjadi 'kebebasan'. Dari segi visual juga kurang menarik sehingga animasi 2D ruangan yang dipenuhi oleh uang ini pun diganti oleh ladang rumput yang sangat luas. Selain kurang menarik, penulis ingin menyampaikan pesan agar semuanya tidak hanyalah dengan uang. Penulis juga melakukan eksplorasi mengenai semiotika untuk menciptakan visual yang memiliki arti yang dapat dijelaskan dengan baik. Penulis menggunakan *idioms* untuk memvisualisasikan lirik agar dapat berhubungan dengan visual dirancang untuk video musik ini.



Gambar 3.6 Eksplorasi 3D Visual
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis membuat visual ladang rumput yang sangat luas dan sepi diatas tangan raksasa yang menjulang tinggi di langit yang bertujuan untuk menunjukkan kebebasan tanpa batas yang diinginkan oleh tokoh pada alam bawah sadarnya. Rerumputan diatas tangan yang besar mewakili stabilitas dan kekuatan. *Lighting* yang digunakan di visual ladang rumput ini menggunakan *natural light* dengan sumber cahaya matahari untuk menciptakan cahaya suasana pada siang hari yang berawan tanpa menggunakan HDRI.

Visual yang penulis buat terinspirasi dari idiom-idiom. Idiom sendiri adalah makna yang lebih kompleks yang dimotivasi oleh metafora konseptual yang menghubungkan frasa idiom dengan interpretasi figuratifnya (Nunberg et al., 2018).

Visual tertidur di telapak tangan yang besar dengan rerumputan diambil dari idiom "*in the palm of your hands*", berdasarkan definisi dari *Cambridge Dictionary* berarti "*under your complete control*". Visual ini dapat melambangkan bahwa tokoh memegang kontrol mimpi yang selama ini ia idam-idamkan, penulis menyangkut pautkan dengan idiom tersebut karena penulis membuat tokoh yang ingin lepas dari kesehariannya dan rutinitasnya yang sangat sibuk dan monoton mengerjakan pekerjaan *design* sebagai *freelancer*. Tokoh pun merasa nyaman dengan kondisi tersebut yang menjelaskan visual rerumputan.

Latar tempat menggunakan visual langit berada di antara awan diambil dari idiom "*Head in the Clouds*" dimana makna idiom adalah "*to be out of touch with the everyday world*" dan "*to be daydreaming*" yang dapat menjadi simbolisasi perasaan kebebasan yang dirasakan tokoh saat bermimpi. Idiom ini mengacu pada

tipe orang yang sering ditemukan hari bermimpi atau tersesat dalam pikiran mereka sendiri, dengan kemudian kurang memperhatikan di sini dan saat ini.

Pada Shot 30, penulis ingin memperlihatkan bagaimana tokoh melihat dunia yang ingin tokoh wujudkan tanpa memperlihatkan pesan secara jelas kepada penonton. Oleh karena itu penulis melakukan eksplorasi pada lukisan-lukisan *surrealism* pelukis terkenal dengan juga membaca arti dari lukisan-lukisan itu. Penulis menemukan lukisan yang sangat cocok untuk visual yang penulis ingin tuju.

Warna dalam visual ini saturated atau monokromatik, kedua pilihan tersebut menyampaikan keadaan mimpi. Pada shot ini menggunakan warna-warna alami, warna-warna itu hanya menunjukkan kepada penonton apa objek itu, bukan menambahkan ekspresi apa pun ke dalamnya. langit diwarnai biru, hanya untuk menunjukkan bahwa itu adalah langit. Nilai warna disesuaikan dari arah sinar matahari. Pada bagian tengah shot penuh dengan warna-warna terang, hanya untuk menunjukkan langit pada sekeliling pupil. Namun, pada bagian luar mata warna mulai menjadi sedikit lebih monokromatik untuk bagian kulit.

