

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan kemunculan berbagai hal baru yang dapat memudahkan kehidupan manusia, dalam memenuhi kebutuhan dalam hidupnya manusia tidak hanya membutuhkan kebutuhan pokok saja namun juga kebutuhan akan media hiburan. Perkembangan media hiburan salah satunya terjadi dalam perkembangan *film*, dan juga teknologi yang digunakan dalam pembuatan *film* (Miyarso, 2011). Teknologi pembuatan *film* turut ikut berkembang seiring perkembangan teknologi, sehingga memungkinkan kamera untuk merekam gambar dan suara sekaligus. Pembuatan film animasi juga terdampak dari perkembangan teknologi ini dimana pembuatannya tidak lagi membutuhkan kamera, namun cukup membutuhkan teknologi komputer saja. Perkembangan film ini dapat kita nikmati salah satunya dengan menggabungkan musik di dalamnya, contohnya dalam sebuah film musikal dan di dalam *video* musik.

Video musik menjadi salah satu media hiburan yang sangat populer di jaman sekarang (Anderson, 2018). Dalam *data* yang di dapatkan oleh Google selama tahun 2017-2018, orang-orang menghabiskan *total* waktu selama 3100 tahun untuk menonton *video* musik lirik lagu di Youtube (*video* musik dengan teks lirik lagu yang muncul selama *video* diputar). Berbagai *video* musik dapat menampilkan cerita didalamnya dengan menggunakan *live action* ataupun mencampurkan *VFX* dan animasi. (Rinaldi, 2020) *Video* musik dapat memunculkan pengalaman multidimensional karena dapat dinikmati dengan mendengar dan juga melihat visual dari representasi yang ingin di sampaikan oleh penulis lagu. Belakangan ini animasi banyak digunakan di dalam pembuatan *video* musik, seperti dalam *video* musik Gorillaz yang menggunakan animasi dua dimensi dan *video* musik K/DA oleh Riot Games yang menggunakan animasi tiga dimensi. Menurut Lev Manovich dalam buku *Unruly Media* (Vernallis, 2013) saat ini daripada berada di era sinema murni, kita berada di dalam era animasi.

Environment menjadi salah satu unsur penting dalam pembuatan film animasi, hal ini tidak terkecuali dalam pembuatan animasi *video* musik. menurut Chopine (2011) *environment* berpengaruh sebagai pondasi dari penceritaan melalui bentuk dan pencahayaan didalamnya, informasi yang ditampilkan oleh *environment* membuat alur cerita bergerak maju. *Environment* yang buruk dapat merusak desain karakter yang bagus. Dalam *video* musik Fakta yang penulis terlibat dalam pengerjaannya, *environment* menjadi salah satu aspek penting untuk menampilkan perancangan tema yang diangkat. *Video* musik ini mengusung tema *dystopia* di jakarta yang menggambarkan sosok *graffiti artist* yang melawan opresi untuk mengemukakan pendapat. *Environment* membantu penonton untuk mengetahui kondisi dari dunia yang ditinggali sosok protagonis sebagai *graffiti artist* dengan memperlihatkan kondisi dunia yang kotor dan penuh kerusakan di tengah kemajuan teknologi yang berkembang pesat.

Dalam proyek *video* musik klip Fakta yang dikerjakan oleh Uratnadi, penulis mendapatkan kesempatan untuk membuat beberapa 3D *environment*, berdasarkan referensi *environment* dengan tema *dystopia* yang diberikan supervisi penulis. Selama mengerjakan *modeling* dan *texturing asset* yang digunakan untuk membentuk *environment* dalam *video* musik klip Fakta, penulis menjadi tertarik dalam perancangan dunia dengan tema *dystopia*. Banyak hal yang perlu di perhatikan dalam pembuatan model *environment* di *video* musik Fakta untuk menunjukkan tema *dystopia* yang dapat dikenali dengan mudah. Rumusan masalah dari skripsi ini adalah bagaimana *environment* dengan tema *dystopia* dirancang di dalam *video* musik Fakta. Pembahasan karya ini penulis batasi pada perancangan *modeling environment* patung pancoran dan jalan Pancoran yang mewakili tema *dystopia* terutama pada jalanan dan gedung pancoran di *video* musik Fakta, dan dibatasi pada elemen *dystopia* yang ada didalam tekstur, dan bukan pada teknis teksturingnya. Tujuan dari skripsi ini sendiri adalah membahas cara merancang *environment* dalam tahap *modeling* dan pada tekstur yang memperlihatkan elemen *dystopia* sebagai *environment* di dalam *video* musik Fakta