

## 2. STUDI LITERATUR

### **Video Musik**

Menurut Vernallis (2013), *video* musik dapat didefinisikan secara sederhana sebagai hubungan antara suara dan gambar yang dapat dikenali sebagai bentuk yang demikian oleh penontonnya. Layaknya dalam sinema, sebuah *video* musik dapat memiliki penggambaran unsur waktu, ruang, kausalitas (sebab-akibat) yang tidak umum. Penekanan pada unsur tekstur, warna dan *mood* muncul di dalam sebuah *video* musik. *Video* musik dapat dikatakan sebagai sebuah medium yang berbeda dengan *film* sebagai pendahulunya, dalam menyusun material, mengeksplorasi tema dan berurusan dengan unsur waktu. Perancangan dalam *video* musik menggunakan musik sebagai panduan utama untuk mendesain gambaran yang ingin di tunjukan dalam *video* musik. Desain yang digunakan di dalam *video* musik seringkali mencerminkan struktur lagu tertentu pada melodi, ritme, dan timbre. Pada jaman sekarang ini *video* musik menggunakan teknologi baru yang murah dan dapat digunakan berulang kali, dan memiliki tuntutan baru secara sosial dan komersil (pembuatan yang cepat, kreatif, dan berbeda).

### **Animasi**

Animasi berasal dari kata *animate* yang dalam bahasa latin memiliki arti menghidupkan atau memberikan nafas, di dalam animasi kita dapat membuat dunia sesuai dengan keinginan kita (Wright, 2005).

Animasi menjadi salah satu pilihan yang banyak digunakan dalam memproduksi *video* musik. Selain karena biayanya yang lebih murah dibandingkan dengan pembuatan sebuah *video* musik *live action* dan asset yang ada dapat digunakan dengan berulang, produser dapat menuangkan ide mereka secara lebih bebas dalam *medium* animasi. Dengan menggunakan teknologi baru, *filmmaker* dapat menggambar ulang sebuah rumah yang setiap kali muncul dalam sebuah film, maupun mengubah *texture* hutan yang ada (Vernallis, 2013).

Animasi 3D merupakan sebutan umum untuk industri yang menggunakan *software* dan *hardware* animasi komputer 3D dalam banyak tipe produksi.

Animasi 3D digunakan di dalam industri *entertainment* seperti *film*, televisi, *video game*, dan periklanan, animasi 3D juga dipakai di dalam dunia Ilmu pengetahuan seperti dalam dunia medis (Wiley & sons, 2012).

Dalam pembuatan animasi 3D terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam pembuatan animasi 3D, salah satunya adalah tahapan produksi. Tahapan produksi adalah tahapan membuat elemen final animasi berdasarkan pekerjaan yang telah dilakukan oleh tim pre-produksi. Tugas dari kru produksi adalah mengikuti arahan yang dibuat tim pre-produksi dengan tepat dan tetap mengarah ke visi *director* (Vaughan, 2012).

Salah satu tahapan dalam pembuatan animasi 3D adalah modeling. *Modeler* bekerja di bawah *Art director* dan *modeling supervisor* untuk menciptakan *model* 3D yang sesuai dengan arahan dari tim desain *visual*. *Modeler* bertanggung jawab untuk menciptakan *model* 3D yang siap untuk di *rig* dan di *texture* (Vaughan, 2012).

### ***Box Modeling***

Teknik *Box Modeling* menggunakan objek dasar kotak yang kemudian di *extrude* untuk menambahkan ukuran objek 3D. teknik *box modeling* memiliki kelebihan yang mana dapat membuat objek yang kompleks dengan waktu yang cepat. *Modeler* akan menggunakan teknik ini untuk membuat model *low poly* kasar dan menggunakan *subdivide* untuk membuat model tersebut menjadi model *high poly* yang lebih mulus (Vaughan, 2012).

### ***Digital Sculpting***

Teknik *digital sculpting* merupakan teknik baru dalam *3D modeling*, hal ini membuat *3D modeler* dapat memahat model 3D layaknya memahat secara tradisional. Dengan *base mesh* yang memiliki jutaan *polygon*, *3D modeler* dapat membuat model yang sangat detail layaknya foto (Vaughan, 2012).

Tahapan untuk membuat sebuah model 3D terlihat semakin nyata adalah dengan menambahkan *texture*. *Texture* berhubungan dengan bagaimana suatu material terlihat dan terasa, contohnya dalam *texture* kayu dengan pola lekukan,

tingkat kilauan, permukaan yang kasar atau halus membuat mata kita dapat mengenali sebuah kayu. *Texture* adalah bagaimana benang dari sebuah kain atau barang sejenisnya di susun bersama, sensasi yang di rasakan ketika menyentuhnya (Demers, 2001).

### ***Environment***

*Environment* menggambarkan kehidupan dari karakter yang tinggal di dalamnya melalui barang-barang yang dimiliki oleh tokoh selama ia tinggal. *environment* berhubungan langsung dengan karakter dan bagaimana sebuah cerita dikupas (Lobrutto. 2002).

### ***Dystopia***

*Dystopia* dapat dikenali sebagai Utopia yang gagal dari *totalitarianism* pada abad ke 20 yang diiringi dengan kesenjangan sosial, ketidakadilan, kehancuran lingkungan, dan perbudakan rezime. Tema *dystopia* berkembang dengan pesat di tengah pemerintahan komunisme soviet, dimana usaha untuk memajukan segala aspek dalam kehidupan manusia memajukan industrialisasi dan peran manusia mulai tergantikan dengan mesin. Kata *dystopia* sendiri menggambarkan ketakutan akan masa depan dimana kekacauan dan kehancuran terjadi (Claeys, 2017).

*Dystopia* juga menggambarkan era industrial dimana janji akan kemajuan teknologi yang dapat membebaskan pekerja dari pekerjaan mereka, malahan membuat mereka tinggal di tempat kumuh dan memenjarakan mereka dalam kemiskinan sementara pemilik pabrik menjadi semakin kaya. Selama eropa mengalami perang dunia, *dystopia* secara nyata muncul di dunia nyata, kebebasan masyarakat menjadi terbatas dimana negara selalu mengawasi rakyatnya dan kematian dapat terjadi pada orang yang menantang pemerintah (Gendler, 2016).