

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Projek *video* musik Fakta dikerjakan oleh Uratnadi Visualworks dengan musisi tuantigabelas. Dalam pembuatan konsep serta pada tahap produksi pembuatan *video* musik ini, Uratnadi Visualworks juga dibantu oleh ilustrator Crack. *Video* musik Fakta merupakan *video* musik animasi 3 dimensi yang membawa cerita terbungkamnya kebebasan berekspresi. *Video* musik dengan tema rap ini dibuat sebagai penghormatan kepada salah seorang rapper yang meninggal di awal tahun 2021 yakni MF Doom. *Video* musik Fakta menampilkan sosok seorang *graffiti artist* yang melarikan diri dari polisi robot setelah membuat *graffiti* kritik terhadap pemerintah atas kondisi sosial yang dialaminya. Proses kejar kejaran ini berlangsung dengan menghadirkan beberapa tempat di Jakarta.

Konsep Karya

Animasi 3 dimensi yang dipakai di dalam *video* musik Fakta ini juga menggunakan elemen efek 2 dimensi untuk mencapai *looks comic book* layaknya dalam film animasi “*Into the Spiderverse*” dan pada *video* musik animasi K/da Pop/Stars. Untuk memperlihatkan tema *dystopia* di dalam *environment* yang ada, penulis dan rekan lainnya mendapatkan *brief* untuk menambahkan kerusakan dan kekotoran di dalam tekstur dan *model* yang penulis buat. Tekstur seperti bekas kebocoran air, noda hitam, lumut, kerak, retakan, dan beberapa tekstur lainnya penulis terapkan di dalam *environment* yang penulis buat. Tambahan grafiti-grafiti pada di dalam *environment* dipakai untuk mendukung tema *graffiti artist* yang diangkat dalam *video* musik ini. Ilustrasi grafiti yang dipakai dalam *video* musik Fakta ini banyak didapatkan dari *ilustrator Crack* dalam bentuk *file* Adobe Illustrator dan ditempelkan di dalam tekstur menggunakan *software* Adobe Photoshop atau Substance Painter.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

A. Ide dan gagasan :

Tahapan ide dan gagasan pada pra produksi dilakukan oleh supervisi di Uratnadi bersama dengan *illustrator* Crack untuk menentukan gambaran tema *video* musik Fakta ini. Dalam pencarian ide yang ada, mereka ingin menggambarkan suasana jakarta pada masa sekarang, salah satunya mengenai keterkekangan untuk berpendapat. Banyaknya kasus *graffiti* yang mengkritik pemerintah dihapuskan oleh aparat pemerintahan menjadi salah satu alasan untuk membuat *video* musik dengan cerita ini. Pemilihan beberapa *environment* yang dipakai didalamnya juga berdasarkan dari pertimbangan supervisi dan *illustrator*. Dalam penggunaan jalan Pancoran, didasarkan letaknya yang dekat dengan stasiun Cawang sebagai salah satu *environment* yang banyak dipakai di dalam *video* musik ini juga.

B. Observasi :

Dalam tahapan Observasi patung pancoran, supervisi penulis yakni Stefanus Binawan Utama dan Audi Satryo Hutomo memberikan referensi foto jalan dan patung pancoran untuk penulis dan rekan penulis buat. Penulis kemudian juga mendapatkan *brief* untuk membuat tekstur patung pancoran dengan batu yang retak, lumut dan *graffiti*. Untuk jalanan pancoran sendiri *brief* yang diberikan adalah untuk membuat jalan Pancoran dengan tekstur bekas ban mobil dan grafiti serta lumut dan kotoran tanah pada tembok jalanan. Selain menggunakan referensi foto yang diberikan oleh supervisi penulis, supervisi penulis memberikan kebebasan untuk mencari foto referensi lain yang lebih detail melalui internet. Sehingga penulis mencari kembali foto patung yang mirip dengan referensi yang diberikan serta menggunakan *google maps* untuk mendapatkan bentuk jalan Pancoran dengan lebih detail.

C. Studi pustaka

Dalam perancangan jalanan pancoran terdapat beberapa teori yang penulis pakai selama proses pengerjaan. Penulis mencari jurnal dan buku yang didapatkan melalui internet, teori utama yang penulis pakai adalah mengenai teknik *box modeling* dan *digital sculpting* sementara untuk teori pendukungnya penulis menggunakan teori mengenai *dystopia*.

D. Eksperimen bentuk dan teknis

Secara teknis, penulis bereksperimen menggunakan *software* Autodesk Maya, Zbrush, dan Adobe Photoshop. Diawal proses pembuatan patung jalanan pancoran, penulis berencana untuk membuat langsung menggunakan teknik *sculpting* pada *software* Zbrush namun karena kesulitan dalam mendapatkan bentuk patung pancoran penulis kemudian membuat *base* patung pancoran terlebih dahulu di *software* Autodesk Maya dan kemudian dipindahkan ke *software* Zbrush.

Dalam proses teksturing objek di dalam jalanan pancoran, penulis menggunakan *software* Substance Painter dikarenakan material yang terdapat di dalamnya membuat proses teksturing menjadi cepat. Namun dalam pengerjaannya penulis mengalami kendala *software* yang *lagging* sehingga menghambat proses pembuatan tekstur sehingga penulis menggunakan *software* alternatif yakni Adobe Photoshop.

Produksi:

Dalam pengerjaan jalan Pancoran penulis menggunakan *software* Autodesk Maya, penulis membuat *base* patung pancoran dan juga *base* jalanan pancoran menggunakan teknik *box modeling*. Penulis membuat tumpukan kotak yang di susun untuk mendapatkan *pose* patung pancoran sesuai dengan foto referensi dalam bentuk tumpukan kotak. *Base* model dari patung pancoran yang telah dibuat semirip mungkin dengan pose dari foto referensi patung pancoran kemudian dipindahkan ke *software* Zbrush untuk dilakukan proses *sculpting* agar terlihat lebih organik. Dalam tahap *sculpting* ini penulis menggunakan *brush* yang dapat membuat model menjadi lebih halus dan kemudian baru menambah dan

mengurangi beberapa bagian *model* agar terbentuk otot-otot dan lekukan di tubuh dan wajah patung pancoran.



Gambar 1. *Base model* Patung pancoran dengan referensi.

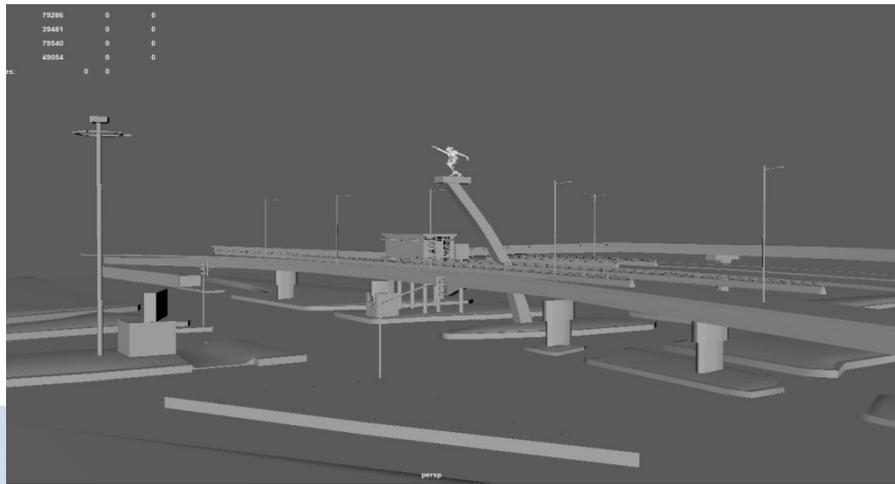
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 2. Model *Sculpt* Patung pancoran dan Patung pancoran dengan Tekstur

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah proses *sculpting* selesai, model dari Zbrush di pindah kembali ke maya untuk dilakukan *uv mapping* , setelah itu model dipindahkan ke Zbrush untuk dilakukan teksturing dan juga digabung dengan beberapa foto tekstur yang didapatkan di internet dan di *edit* menggunakan *software* Photoshop. Patung pancoran yang telah penulis tekstur, kemudian penulis tempatkan kedalam *base model* jalanan pancoran yang dikerjakan rekan penulis. Penulis kemudian melanjutkan *detailing* dan teksturing pada jalanan pancoran ini dengan mendambakan beberapa objek seperti baliho, gedung, lampu jalanan. halte *busway*, serta pembatas jalan.



Gambar 3. *Base model* Jalanan Pancoran
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021)

2. Pasca produksi:

Dalam proses pasca produksi penulis hanya menyatukan file-file hasil dari pekerjaan yang penulis lakukan, yakni file tektur dengan format PNG dan file FBX dari objek yang telah dibuat untuk kemudian dikirimkan melalui *Google Drive* kepada supervisi penulis. Penulis tidak terlibat dalam tahap pasca produksi dan hanya terlibat di dalam tahap produksi saja. Pengerjaan dalam tahap pasca produksi di lakukan oleh supervisi penulis dan rekan magang penulis.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA