

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Video musik “Fakta” merupakan animasi 3D pendek yang mengisahkan seorang seniman grafiti dikejar polisi karena telah membuat grafiti di terowongan Stasiun Cawang. MV tersebut mengambil tema distopia, yakni menampilkan kehancuran dan kekacauan kota serta pemberontakan yang terjadi di masa depan. Durasi MV “Fakta” adalah 3 menit 35 detik dengan 25 *frame per second* (FPS). MV tersebut mempunyai format mp4 dengan resolusi 1920x1080 *pixel* untuk dirilis di Youtube.

Konsep Karya

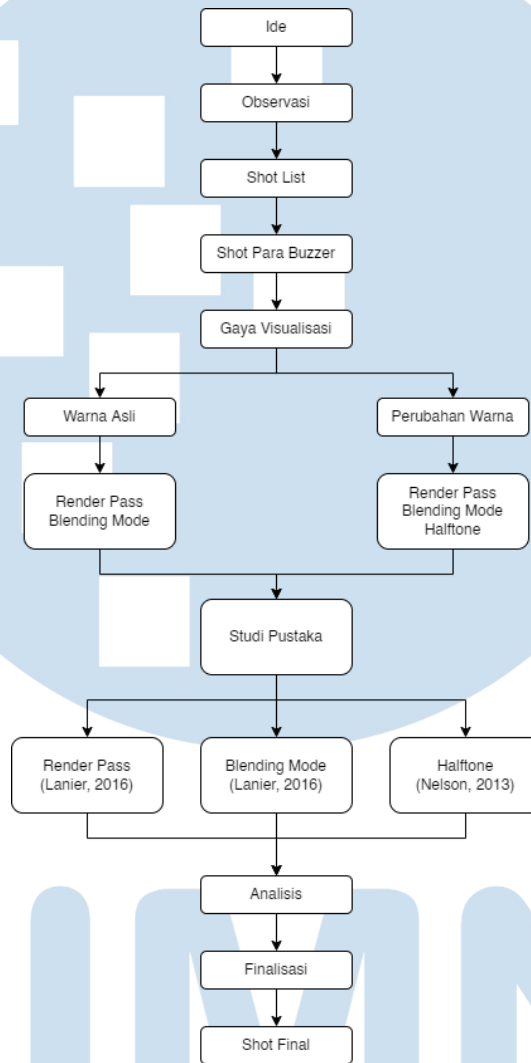
Konsep Penciptaan: Dalam *shot* interior kereta, *performer* (penyanyi) melakukan pertunjukan di gerbong kereta yang penuh dengan coretan. *Shot* tersebut diciptakan karena ingin menampilkan *performer* dalam bentuk karakter 3D di MV “Fakta”. Alasan memilih latar interior kereta karena masih berhubungan dengan Stasiun Cawang yang merupakan latar cerita protagonis dalam MV “Fakta”. Gaya visual yang ingin dicapai adalah visual yang kotor dengan *street art* karena sesuai dengan topik yang dibahas, yaitu keresahan terhadap pemerintah yang membungkam medium seni visual jalanan. Tujuan visual interior kereta dibuat penuh coretan agar seragam dengan visual cerita protagonis, yaitu kota distopia yang penuh dengan pemberontakan. Warna palet yang digunakan adalah warna-warna terang (*vibrant*) karena latar waktu *shot* tersebut pada malam hari dan dunia distopia yang diciptakan digambarkan penuh dengan *billboard* dan iklan hingga mengotori pemandangan kota. Dalam *shot* para *buzzer* terdapat dua jenis visualisasi yang berbeda, yaitu warna asli dan perubahan warna sekitar 10 *frame* di tengah durasi *shot*. Saat perubahan warna, terdapat efek *halftone* pada bayangan tokoh *rapper*.

Konsep Bentuk: Animasi 3D (*form and style*)

Konsep Penyajian Karya: *digital compositing*, *render pass*, visual

Tahapan Kerja

Berikut bagan skematika yang menggambarkan tahapan penelitian penulis:



Gambar 3. Skematika Tahapan Penelitian

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Penulis mendapat *brief* dari supervisor mengenai ide *shot* interior kereta dalam MV “Fakta”. Dari daftar *shot* interior kereta, penulis memilih *shot* para *buzzer* karena *shot* tersebut sudah mewakili penggambaran proses visualisasi *shot* interior kereta dalam perancangan *shot* dari segi *render pass*, *blending mode*, dan efek *halftone*. *Shot* para *buzzer* menampilkan

tokoh *rapper* sebagai *point of interest* di interior kereta yang melewati pemandangan kota pada malam hari. Dalam interior kereta, kursi penumpang, partisi kursi, dan jendela tampak kotor karena dipenuhi *graffiti tag* dan ditemplei poster yang robek. Di tengah durasi *shot*, warna palet awal *shot* berubah menjadi perpaduan warna biru dan warna kuning (komplementer). Perubahan warna palet tersebut bertujuan untuk menekankan ketukan (*beat*) dan momen dalam MV “Fakta”. Saat visualisasi perubahan warna, juga ditambah efek *halftone* pada *shadow pass* dan *outline white* untuk memberikan efek visual cetakan komik yang *misprint* (kesalahan saat cetak). Misalnya pada komik terdapat *outline* di luar bentuk gambar yang tidak sesuai dengan standar distribusi cetakan komik. Untuk mata tokoh *rapper* dibuat menyala karena mempunyai ciri desain karakter yang sama dengan protagonis, yaitu menggunakan topeng dengan topi berbentuk *spray can* (kaleng semprot) dan matanya menyala. Desain tersebut merupakan ciri khas dari visual Crack, *art director* sekaligus *graffiti artist* dalam MV “Fakta”. Beliau menjelaskan bahwa topeng tersebut merupakan *alter ego* dari masing-masing tokoh.

b. Observasi

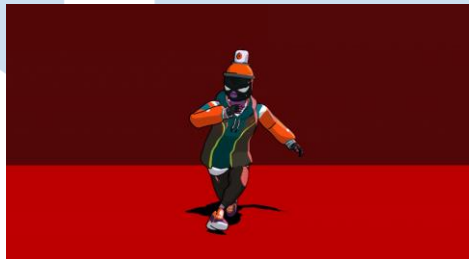
Penulis melakukan observasi terhadap *concept art* (lihat Gambar 4.) yang interior keretanya tampak gelap dan kotor dengan *lighting* dari lampu LED (*Light Emitting Diode*) di atas langit-langit gerbong. Meskipun tampak gelap, pada tiang besi masih terlihat pantulan cahaya. Penulis juga melakukan observasi pada hasil *compositing shot* interior kereta (Gambar 5.) dan efek *halftone* (Gambar 6.) yang sudah di-*compose* supervisor. Untuk efek *halftone*, penulis juga melakukan observasi pada video tutorial *instant halftone print effect* milik *Channel Youtube Ben Marriott*. Berdasarkan hasil observasi, *render pass* yang akan digabung adalah *diffuse*, *shadow*, *rim light*, *outline*, *reflection*, dan *Z-depth*. *Blending mode* yang akan digunakan adalah *Multiply* dan *Screen*.



Gambar 4. *Concept Art Shot* Interior Kereta
(Dokumentasi Uratnadi Visual Works, 2021)



Gambar 5. Hasil *Compositing Shot* Interior Kereta oleh Supervisor
(Dokumentasi Uratnadi Visual Works, 2021)



Gambar 6. Hasil Tes *Compositing* Efek *Half-tone* pada Bayangan Karakter oleh Supervisor
(Dokumentasi Uratnadi Visual Works, 2021)

c. Studi Pustaka

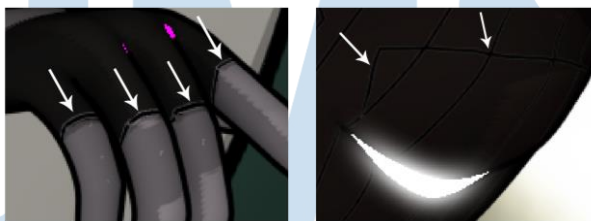
Penulis menggunakan teori *render pass* dan *blending mode* dari Lanier (2016) sebagai teori utama. Hal ini karena teori tersebut berhubungan dan sesuai dengan *software compositing* yang digunakan penulis yakni Adobe After Effects.

2. Produksi:

Pada tahap produksi, penulis mengomunikasikan kepada *render artist* mengenai *render pass* yang perlu di-*render* ulang atau ditambah.

3. Pascaproduksi:

Dalam proses *compositing*, penulis menggunakan pendekatan *bottom up* (Wright, 2017), yaitu menggabungkan dan menyusun *render pass* dari *diffuse pass*. Penerapan *blending mode* pada *render pass* dilakukan dengan memperhatikan teori Lanier (2016). Penulis juga melakukan penyesuaian pada *render pass* seperti menambah efek atau mengatur *opacity* agar terbentuk hasil karya yang ingin dicapai. Beberapa *render pass* juga digunakan kembali (*reuse*) untuk menciptakan visualisasi saat perubahan warna, seperti *diffuse pass* dan *shadow pass*. Namun, ada juga *render pass* yang perlu di-*render* ulang seperti *diffuse pass* karakter karena ketika digabungkan dengan *outline* dalam, menyisakan garis abu-abu pada tangan dan kepala (lihat Gambar 7.). Selain itu, juga ditambah beberapa *render pass* lain, yaitu *alpha screen* untuk layar televisi di kereta (*macroAd*) dan *rim light* pada pinggir jendela. Setelah melewati proses *compositing*, penulis menganalisis fungsi tiap *render pass* dalam visualisasi warna asli dan perubahan warna *shot* para *buzzer*. Analisis juga meliputi alasan pemilihan *blending mode* yang tepat untuk tiap *render pass* serta alur pembuatan efek *halftone* yang sedikit berbeda dari referensi video tutorial. Pada finalisasi, penulis melengkapi data, analisis, dan teori yang mendukung perancangan *shot* hingga tercipta final *shot*.



Gambar 7. Garis Abu-Abu pada *Diffuse Pass* Karakter

(Dokumentasi Pribadi, 2021)