

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Video musik Fakta merupakan sebuah proyek dari Uratnadi Visual Works studio dengan kolaborasi musik dari seorang *rapper* bernama Tuan Tigabelas dan konsep visual dari seorang *illustrator* bernama Crack. Proyek tersebut dibuat menggunakan animasi 3D dengan ukuran resolusi Full HD (1080p). Durasi video musik Fakta adalah 3 menit 55 detik. Video musik Fakta menggambarkan kehidupan seorang *graffiti artist* dalam dunia *dystopian* yang semakin sulit berekspresi.

Adapun tokoh DJ dalam video musik Fakta yang berfungsi sebagai pemain *DJ mixer* dan penari dalam plot cerita. Tokoh DJ memiliki pergerakan realis dengan titik fokus pergerakan terletak pada bagian tangan dan kaki. Tokoh DJ akan banyak menggunakan tangan hingga ke jari-jarinya untuk memainkan *DJ mixer*. Sedangkan pergerakan kaki akan banyak digunakan dalam tariannya seperti pada gerakan menjinjit, menumit, dan menjempol. Dalam animasinya, tokoh DJ tidak memiliki ekspresi wajah, tetapi tetap bisa melakukan kedipan.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Sistem *rigging* pada tokoh DJ yang mampu menampilkan pergerakan realis sesuai dengan kebutuhan animasi. Sistem *rigging* yang dibuat dilengkapi dengan fitur-fitur sederhana untuk memudahkan animator.

Konsep Bentuk: Hasil dari pembuatan sistem *rigging* pada tokoh DJ dapat menggerakkan kepala, torso, tangan, dan kaki dengan leluasa, menggerakkan tiap buku pada jari tangan, membuat pergerakan kaki seperti jinjit dan tumit, serta dapat mengedipkan mata.

Konsep Penyajian Karya: Penyajian sistem *rigging* pada tokoh DJ berupa susunan *joints* yang telah diberi *controller* dan melalui proses *skinning* terhadap model tokoh DJ. Setiap *controller* akan memiliki fungsinya masing-masing, sesuai dengan kebutuhan di dalam animasi.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide atau gagasan pada tahap pra produksi dilakukan oleh kedua supervisi Uratnadi Visual Works Studio dan seorang ilustrator bernama Crack. Ide yang didapat berupa penggambaran pengekangan kebebasan berpendapat dalam bentuk *graffiti artist* yang dikejar oleh robot polisi. Latar yang digunakan adalah di Jakarta dengan efek *dystopian* dan dipenuhi dengan *graffiti*.

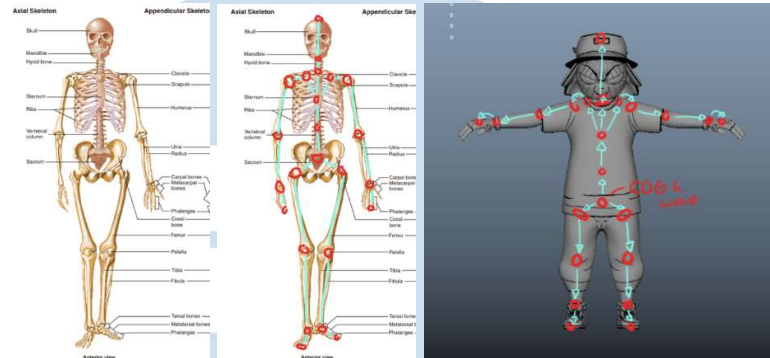
b. Observasi

Sebelum pembuatan sistem *rigging* pada tokoh DJ, penulis memulai mengumpulkan data mengenai pergerakan-pergerakan yang akan dilakukan oleh tokoh DJ. Dari pengumpulan data tersebut, penulis menemukan bahwa tokoh DJ merupakan tokoh yang tidak memiliki ekspresi wajah, akan tetapi pergerakan tubuh menjadi lebih ekspresif. Pada animasinya, tokoh DJ akan banyak memainkan *DJ mixer* sambil duduk dan akan banyak menari atau berpose ringan sambil berdiri. Oleh sebab itu, penulis mencari banyak referensi dari *Youtube* mengenai pembuatan sistem *rigging* terutama pada bagian tubuh manusia. Penulis juga melakukan riset mengenai kerangka manusia dan sendi untuk lebih memahami mengenai peletakkan *joints* dan pembuatan *controller* serta *skinning*.

c. Studi Pustaka

Dalam perancangan sistem *rigging* pada tokoh DJ, terdapat beberapa teori yang digunakan selama pengerjaan. Penulis melakukan pencarian teori dari buku, artikel, maupun jurnal melalui internet. Teori utama yang penulis pakai merupakan teori pembuatan sistem *rigging* seperti teori perancangan *joints*, *controller*, dan *skinning*. Sedangkan sebagai teori pendukung dalam perancangan sistem *rigging*, penulis menggunakan teori hubungan antar *joints*, pergerakan *joints*, dan sistem gerak pada manusia.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis



Gambar 3.1 Kerangka manusia (kiri) *rig joints* pada kerangka manusia (tengah), dan gambaran kasar *rig joints* pada tokoh DJ (kanan)

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sebelum memulai pembuatan sistem *rigging* pada tokoh DJ, penulis membuat gambaran kasar mengenai peletakan *joints* untuk memudahkan penulis membuat sistem *rigging*. Kemudian penulis bereksperimen dalam peletakan *joints* sesuai dengan gambaran yang ada. Selain *joints*, penulis juga mengeksplorasi pembuatan *controller* menggunakan RigBox Reborn Curves Tool untuk memudahkan pembuatan *controller* dan memperbanyak ragam *controller*. Hubungan antar *joints* dan *controller* juga mengalami banyak uji coba, terutama pada bagian yang banyak mengalami pergerakan seperti tangan dan kaki. Pada tahap *skinning*, penulis banyak mengubah ukuran *weights* dan menyesuainya agar mendapatkan hasil yang lebih memuaskan.

2. Produksi:

Proses produksi pembuatan sistem *rigging* pada tokoh DJ penulis kerjakan selama seminggu mulai dari tanggal 16 hingga 21 Agustus 2021. Dua hari sebelum pengerjaan proyek, yaitu pada tanggal 14 dan 15 Agustus 2021, penulis gunakan untuk mencari referensi, teori, dan eksperimen sederhana. Pada tahap awal produksi, penulis membuat gambaran kasar untuk meletakkan *joints*. Kemudian gambaran kasar tersebut penulis wujudkan beserta kedudukan hirarki yang sesuai dengan pergerakan tulang pada manusia.

Setelah membuat kerangka *joints* yang dapat digerakkan dan sesuai dengan bentuk tubuh tokoh DJ, penulis mengubah pergerakan *joints* pada area lutut kaki dan siku tangan menjadi IK.

Penulis memulai membuat *controller* dan memberi *constraints* terhadap *joints* sesuai dengan fungsinya. Untuk *joints* yang hanya bisa *rotate* saja akan diberi *orient constraints*, Untuk *joints* yang dapat melakukan *translate* dan *rotate*, akan diberi *parent constraints*. Sedangkan untuk *joints* yang pergerakannya berupa IK seperti area lutut kaki dan siku tangan, akan diberi *controller* tambahan dengan *pole vector constraints*. Pada tahap *skinning*, penulis melakukan banyak uji coba agar mendapatkan pergerakan yang memuaskan. Penulis banyak menambah dan menghapuskan *weights* pada tiap *joints* yang ada, kemudian mencoba menggerakkan *joints* tersebut untuk melihat ada tidaknya masalah. Untuk mendapatkan hasil yang lebih simetris, penulis melakukan *duplicate weights* pada *joints* tertentu seperti pada *joints* tangan dan kaki.

3. Pascaproduksi:

Setelah selesai tahap pembuatan sistem *rigging*, penulis akan meminta *approval* dari supervisi. Jika ada yang kurang sesuai, maka penulis akan langsung memperbaiki sesuai dengan revisi yang diberikan. Jika supervisi sudah puas, penulis mengirimkan hasil pengerjaan *rigging* berupa file Maya ke link Google Drive yang telah diberikan.