

2. STUDI LITERATUR

Beberapa teori dan referensi literatur yang berkaitan dengan penciptaan karya akan dijelaskan lebih lanjut seperti berikut.

1. Teori utama yang digunakan adalah tentang merancang *3D environment* dalam *short hybrid film and animation* “Better Tomorrow” yang dapat memvisualisasikan adegan-adegan romansa dalam film tanpa dialog sesuai dengan naskah cerita
2. Teori utama akan didukung dengan teori pendukung yaitu *mise en scene* dalam film *hybrid* terutama dalam latar belakang *setting* lokasi.

2.1. WORKFLOW PENCIPTAAN 3D ENVIRONMENT DALAM FILM HYBRID

3D model adalah bentuk yang diciptakan secara digital dalam tiga dimensi yang dapat dianimasikan maupun dirender dari berbagai sisi (Watkins, 2012). Tahapan proses pembuatan *modelling* 3D ialah melakukan analisis atau *review* terhadap benda yang akan dibuat menjadi 3D, lalu membuat kembali benda tersebut menjadi aset 3D, lalu menganalisis kembali hasil yang telah dibuat, lalu mamperbagus hasil *modelling* yang telah dibuat. Untuk menghasilkan model 3D terdapat beberapa cara, salah satunya dengan *subdivision modelling* yaitu teknik dalam membuat 3D model yang diawali dengan bentuk-bentuk geometris (Prasetyanto, 2014). *Subdivision modelling* memiliki beberapa istilah yaitu: *vertex*, *edge*, *polygon*, *mesh*, *triangle*, *quad*, *N-Gone*, *pole*, dan *N-Pole*. Selain teknis yang sudah disebutkan, *modelling* 3D terbagi menjadi 2 jenis yaitu organik dan *hard surface*. Organik *modelling* biasanya membuat model-model yang organik atau objek yang memiliki sudut tumpul, seperti manusia, hewan dan makhluk hidup lainnya. Sedangkan *hard surface modelling* biasanya menghasilkan objek-objek yang memiliki sudut-sudut tajam, seperti halnya meja, lemari, kendaraan, dan lain sebagainya yang biasanya adalah benda mati (Mediahanjar, 2020).

Pembuatan *3D modelling* dalam film *hybrid* yang berfokus dalam desain *setting space* bertujuan untuk menghasilkan *environment* yang realistik dimana ada

kedalaman di dalamnya (Ocvirk, 2013). Space menjadi sangat penting untuk menghasilkan *visual* realistik hal tersebut disebabkan oleh kemampuan mata kita yang dapat menggabungkan dua objek yang berbeda menjadi satu yang membuat kita dapat melihat secara 3D dan dapat menentukan jaraknya, kemampuan tersebut disebut *stereoscopic* (Ocvirk, 2013). *3D environment* dalam produksi film dapat membantu *filmmaker* atau *art director* dalam membuat set lokasi yang sesuai dengan *floorplan*, *storyboard*, dan skrip, karena dengan bantuan *3D modelling environment* dapat memberikan gambaran yang lebih detail mengenai set lokasi serta *preview* detail setiap *angle* yang dibutuhkan dalam cerita seperti yang dijelaskan oleh Alex McDowell dalam buku *The Art Direction Handbook for Film* (Rizzo, 2014). Sehingga saat membuat set lokasi syuting sudah memiliki panduan bagaimana set lokasi dan properti apa saja yang perlu disiapkan. Penggunaan 3D sebagai *environment* bertujuan untuk mencapai aspek realitas untuk memvisualisasikan cerita melalui 3D model (Lukmanto, 2018).

2.2. MISE EN SCENE DALAM NARASI CERITA

Mise en scene merupakan segala aspek yang ada di dalam film yang dapat mendukung jalannya cerita (Bordwell, 2008). Hal tersebut bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan oleh *filmmaker* dapat tersampaikan dengan baik ke penonton. Aspek yang dapat mendukung alur cerita seperti properti yang digunakan di dalam film, pada hal ini dapat diterapkan dalam desain *3D environment* yang diberikan properti yang menunjukkan karakter di dalam cerita tersebut.

Penggunaan properti dapat dimanfaatkan untuk membangun suasana atau situasi di dalam cerita, seperti contoh adegan pembunuhan dalam sebuah film, dibutuhkan properti yang mendukung seperti senjata tajam, pistol, dan lain sebagainya yang digunakan oleh pembunuh untuk melakukan aksinya, selain itu properti juga bisa diletakan di sekitar set lokasi adegan pembunuhan yang sedang berlangsung seperti terdapat berbagai senjata aneh yang terpajang di dalam rumah pembunuh untuk menggambarkan karakter yang tinggal di rumah tersebut.

Mise en scene bertujuan untuk membangun suasana di dalam suatu adegan cerita agar terkesan nyata dan dapat mendukung jalannya cerita secara *space* dan *atmosphere* yang dibangun. Dengan adanya *mise en scene*, dapat membantu jalan cerita yang berawal dari konsep menjadi cerita yang realistis. *mise en scene* terdiri dari *setting*, *costume and make up*, *lighting*, *staging*, dan tata letak properti.

Setting atau lokasi merupakan tempat terjadinya adegan dalam film berlangsung, dalam hal ini yang menjadi fokus ialah *environment* dari *setting* lokasi tersebut. Kita dapat memberikan gambaran tentang alur cerita menggunakan properti atau komponen yang berada di dalam *environment* tersebut. Pencahayaan juga menjadi hal yang penting dalam membangun suasana dalam cerita, *lighting* dalam film terbagi menjadi dua yaitu *natural light* yang berasal dari matahari dan *practical light* yang berasal dari set lampu yang telah disiapkan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA