

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Karya ini berjudul “Better Tomorrow ” merupakan *short hybrid film and animation* berdurasi 19 menit. Karya ini bergenre drama keluarga yang menampilkan ikatan antar ayah dan anak. Bercerita mengenai seorang musisi muda bernama Olivia yang memiliki masa lalu yang tragis dimana ia kehilangan kedua orang tuanya, namun ia tidak menyerah untuk mengejar cita-citanya hingga ia berhasil menggapai cita-cita tersebut. Karya ini akan dibuat tanpa adanya dialog sehingga untuk memvisualisasikan cerita akan berfokus pada komponen lainnya seperti *modelling 3D environment* yang dibantu dengan *mise en scene* yang membantu memvisualisasikan jalannya cerita tanpa dialog.

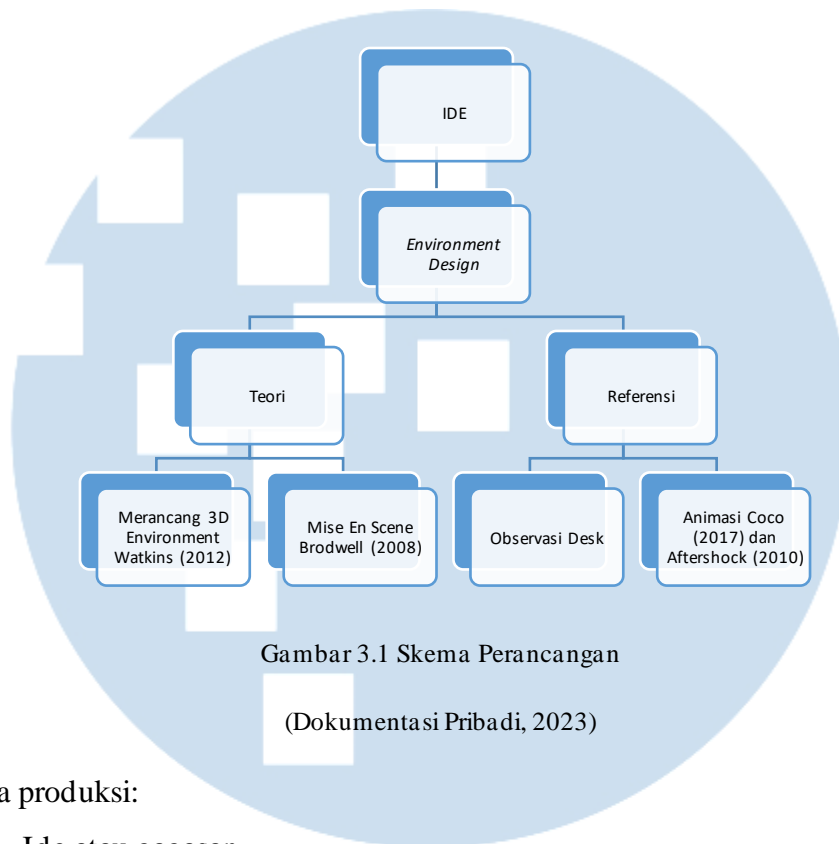
#### Konsep Karya

Konsep Penciptaan : Penulis akan membuat *3D environment* dengan konsep *stylize* yang dapat mendukung jalannya cerita terutama adegan-adegan romantis antar anak dengan ayahnya dalam adegan tanpa dialog. Diawali dengan melakukan observasi dengan mencari referensi desain ruangan yang sesuai, lalu membuat 3D modelnya, setelah itu diberi *texture* dan *lighting*, baru setelah itu di-render.

Konsep Bentuk : Bentuk yang akan dihasilkan ialah bentuk 3D dengan hasil semi realistik yaitu bentuk atau siluetnya menyerupai bentuk benda aslinya, namun dengan *texture* yang *flat* dengan tujuan untuk menyamakan dengan *art style* dari animasi 2D-nya. Aplikasi yang digunakan untuk mewujudkan konsep ini ialah Autodesk MAYA untuk membuat *3D modelling* dan Photoshop untuk membuat *texture*nya.

Konsep Penyajian Karya : Konsep penyajian karya akan disampaikan tanpa adanya dialog di dalam cerita, sehingga peran *environment design* untuk membangun visual cerita di dalam cerita sangatlah penting.

## Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Skema Perancangan

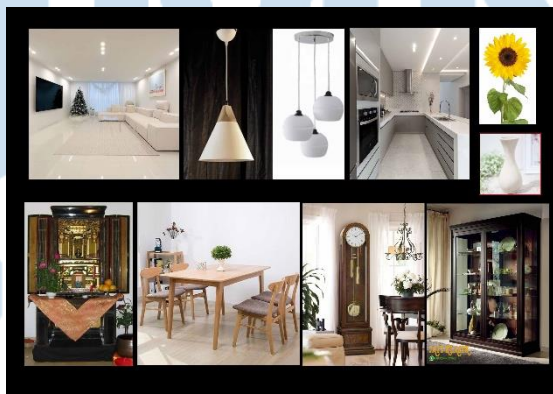
(Dokumentasi Pribadi, 2023)

### 1. Pra produksi:

#### a. Ide atau gagasan

Ide untuk membuat *3D environment* dicetuskan oleh penulis dengan tujuan untuk menampilkan *visual* yang memiliki sisi realistis dan dapat dilihat dari berbagai sisi untuk menghasilkan visual yang sesuai dengan cerita.

#### b. Observasi



Gambar 3.2 Referensi apartement

(Dokumentasi Pribadi)

Observasi yang dilakukan ialah observasi desk, yaitu dengan mencari gambar-gambar referensi yang sesuai dengan lokasi yang ada di dalam cerita, hal tersebut meliputi properti yang ada di *living room* tersebut yang berguna untuk membangun suasana di *living room* apartement yang sesuai dengan jalan cerita.



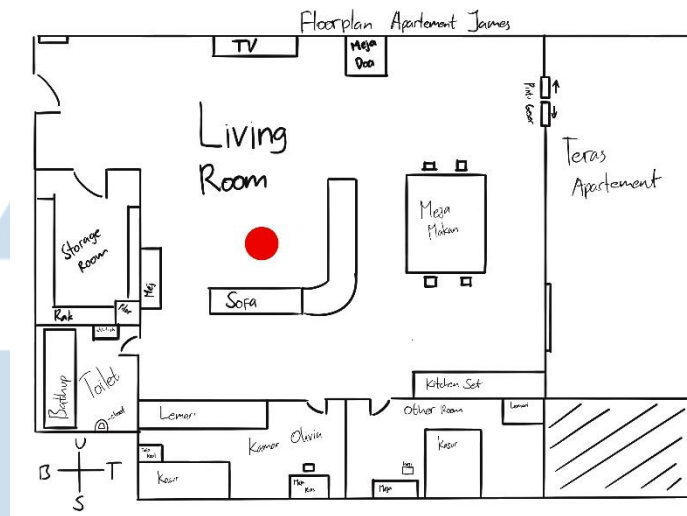
Gambar 3.3 Referensi kamar baru Olivia  
(Dokumentasi Pribadi)

Selain apartement, penulis juga membuat *3D modelling* untuk kamar baru Olivia yang berada di rumah orang tua angkatnya setelah karakter tersebut kehilangan ayah dan apartement yang ia tinggali karena gempa. Oleh karena itu penulis melakukan observasi terhadap kamar tidur untuk anak perempuan, sebelum nantinya akan dibuat 3D modelnya.

c. Studi Pustaka

Penulis melakukan *desk study* melalui literatur yang mendukung perancangan 3D environment. Dalam merancang 3D environment, penulis menggunakan teori mengenai *workflow* pembuatan 3D model serta *mise en scene* yang dapat mendukung desain 3D environment yang mendukung jalan cerita.

## 2. Produksi:



Gambar 3.4 Gambar *floorplan* apartement  
(Dokumentasi Pribadi)

Proses produksi *environment* desain disesuaikan dengan skrip yang telah dibuat, dan dengan referensi yang sudah dimiliki, lalu membuat sketsa gambar *floorplan* untuk memberikan gambaran tata letak ruangan. Terdapat titik merah yang menandakan lokasi yang digunakan dalam *scene 3*.



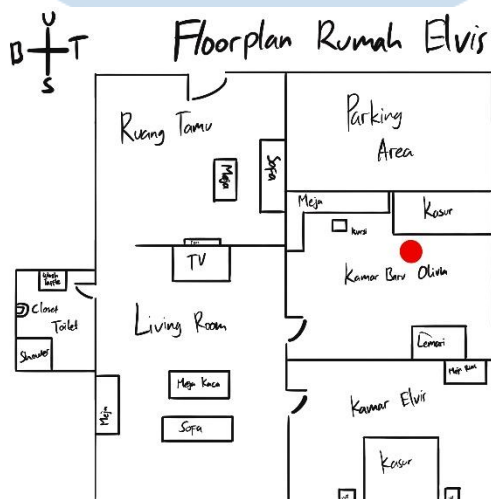
Gambar 3.5 Gambar sketsa *living room* apartement  
(Dokumentasi Pribadi)

Proses selanjutnya ialah membuat sketsa *perspective* dari *floorplan* yang sudah dibuat dengan tujuan sebagai arahan atau panduan dalam proses *modelling 3D environment* yang akan dibuat.



Gambar 3.6 Gambar 3D environment living room  
(Dokumentasi Pribadi)

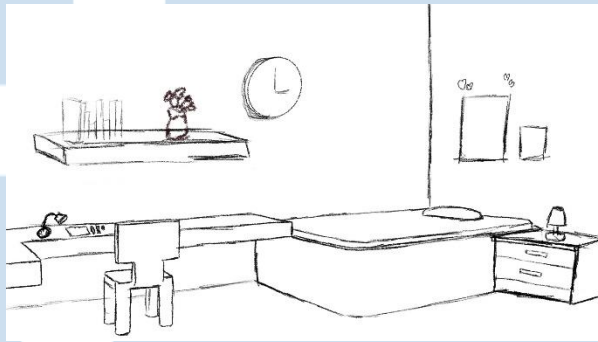
Setelah itu, penulis membuat 3D environment yang sesuai dengan sketsa desain ruangan yang telah dibuat. Setelah 3D environment tersebut selesai dibuat, barulah environment tersebut diberi texture lalu dirender sesuai dengan panduan storyboard yang telah dibuat, agar hasilnya sesuai dengan jalan cerita yang telah dibuat.



Gambar 3.7 Gambar floorplan rumah Elvis  
(Dokumentasi Pribadi)

Proses selanjutnya adalah modelling 3D environment untuk kamar baru Olivia yang akan menjadi set lokasi untuk scene 8, pada floorplan terdapat titik

merah yang menandakan lokasi yang digunakan dalam *scene 8*. Sama seperti cara kerja dalam pembuatan *3D environment* untuk *living room* apartement James, hal pertama yang dilakukan setelah memiliki referensi adalah membuat sketsa *floorplan* untuk menjadi panduan gambaran tata letak ruangan *environment* tersebut.



Gambar 3.8 Gambar sketsa kamar baru Olivia  
(Dokumentasi Pribadi)

Proses selanjutnya ialah membuat sketsa *perspective* dari *floorplan* yang sudah dibuat dengan tujuan sebagai arahan atau panduan dalam proses *modelling 3D environment* yang akan dibuat.



Gambar 3.9 Gambar *3D environment* kamar baru Olivia  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu, penulis akan membuat *3D model* dari sketsa desain ruangan yang telah dibuat. Setelah *3D environment* tersebut selesai dibuat, barulah

*environment* tersebut diberi *texture* lalu dirender sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat, agar hasilnya sesuai dengan jalan cerita yang telah dibuat.

3. Pascaproduksi:

Proses pascaproduksi dimulai saat seluruh kegiatan produksi sudah selesai. Diawali dengan penggabungan atau komposisi terhadap animasi 2D dengan *3D environment* yang sudah dirender, lalu akan dilakukan penyesuaian warna agar semuanya selaras, setelah itu akan digabungkan dengan film *live action* yang akan dikomposisikan kembali dan melakukan *color grading* agar *mood* yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dan keseluruhan warna serta tingkat pencahayaannya dapat disesuaikan sehingga selaras.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA