

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Iklan televisi komersial *Mylanta* menyediakan sebuah konten yang mengisahkan seorang ibu rumah tangga yang memiliki masalah sakit *maag* tetapi sang ibu memiliki banyak pekerjaan yang harus segera ditangani. Penyelesaian dari masalah sang ibu yaitu melalui meminum obat *maag Mylanta* yang dapat meredakan sakit *maag* dalam waktu yang cepat. Letak medium promosi terdapat pada penyelesaian masalah sakit *maag* sang ibu dengan meminum obat *maag Mylanta*. Pada konten televisi komersial *Mylanta* penulis berperan sebagai *VFX artist generalist* yang berperan dalam merancang kebutuhan *3d CGI VFX* dan *2d CGI VFX*.

Konsep Karya

Konsep penyajian karya televisi komersial *Mylanta* ini, penulis bagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan jobdesk yang dimiliki oleh penulis, antara lain:

Konsep Penciptaan: Iklan komersial televisi obat *maag Mylanta* yang mempromosikan poin penting mengenai reaksi cepat obat *maag Mylanta* dalam mengobati sakit *maag*.

Konsep Bentuk: Konsep bentuk dalam penciptaan iklan televisi komersial mengambil konsep *hybrid live action*.

Konsep Penyajian Karya: Penyajian karya dilakukan dengan menggabungkan narasi *live action* dan juga *VFX*. Pengaplikasian *live action* bermaksud untuk menggambarkan masalah yang dialami oleh sang ibu dan pengaplikasian *CGI VFX* untuk menggambarkan penyelesaian masalah sang ibu sesudah meminum obat lambung *Mylanta*.

Tahapan Kerja

Keterlibatan penulis dalam proyek iklan televisi komersial *Mylanta* adalah sebagai seorang *VFX artist generalist*. Sehingga untuk penjabaran tahapan pra produksi

sampai kepada tahapan pasca produksi penjabaran penulis hanya mencakup mengenai produksi *VFX* saja.

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Dalam sebuah iklan televisi komersial *Mylanta* diperlukan sebuah simbol penggambaran nilai *Mylanta* yaitu mengenai slogan *quick action formula*. Slogan *quick action formula* memberikan sebuah arti bahwa obat lambung *Mylanta* dapat mengobati sakit *maag* secara cepat. Fungsi dari *VFX* yaitu untuk menunjukkan atau menggambarkan nilai slogan tersebut menjadi sebuah visual. Sehingga dalam merancang efek visual standar yang harus dicapai oleh penulis adalah perwujudan nilai slogan dari *Mylanta* dengan menggunakan berbagai macam unsur dalam visual efek guna mewujudkan nilai tersebut.

b. Observasi

Dalam Proses penciptaan *3d CGI*, penulis melakukan observasi berdasarkan bentuk kemasan obat cair yang tersebar di pasaran. Berbeda dengan penciptaan *2d CGI* animasi dalam proses penciptaan *2d CGI* animasi, penulis melakukan observasi pada bentuk pergerakan aliran air. Kemasan *Mylanta* yang dirancang oleh penulis dengan menggunakan medium *3d* merupakan bentuk kemasan baru yang ingin dirilis oleh pihak *Mylanta*, sehingga penulis juga mengambil observasi terhadap kemasan *Mylanta* versi lama terutama yang berbentuk botol. Observasi tersebut berfungsi untuk menganalisa mengenai bentuk yang pas untuk sebuah botol kemasan obat cair terutama yang memiliki merk *Mylanta*. Penulis merasa bila perancangan *3d* kemasan obat lambung *Mylanta* hanya menggunakan referensi yang diberikan oleh supervisor, dasar perancangan yang dimiliki oleh penulis belum cukup dalam dan mumpuni untuk penulis melakukan perancangan *3d CGI* kemasan. Untuk menangani masalah tersebut maka penulis melakukan observasi lapangan secara langsung untuk melihat bagaimana bentuk asli dari kemasan obat *maag Mylanta*

yang beredar di pasaran. Observasi Perancangan *3d CGI* dan *2d CGI* penulis bagi menjadi beberapa bagian antara lain;

1. Kemasan besar botol *Mylanta* (*3d CGI*)

Berdasarkan sebuah referensi yang diberikan oleh supervisor kepada penulis, botol *mylanta* berukuran besar tersebut memiliki tampilan seperti ini.



Gambar 3.1. Referensi kemasan botol besar *Mylanta*

Sumber: *Mylanta* Indonesia

Berdasarkan gambar referensi dan observasi lapangan secara langsung maka terdapat beberapa hal yang penulis lihat dan tangkap. Hal pertama, tutup botol dari botol *Mylanta* tersebut terlihat berbentuk tabung bundar besar. Berdasarkan tutup botol tersebut maka dapat diobservasikan juga mengenai bentuk botol itu sendiri. Jika melihat tutup botol yang berbentuk tabung bundar maka dapat disimpulkan juga bahwa bentuk botol keseluruhan memiliki volume lebar yang cukup besar. Sehingga dalam merancang botol *Mylanta* ukuran besar ini maka bentuk dasar dari botol pastinya menggunakan balok dengan lebar antar bagian sisi depan dan belakang memiliki panjang lebar yang cukup besar mengikuti ukuran dari tutup botol itu sendiri.

Analisa selanjutnya yaitu melihat pada bagian botol yang berkontak langsung untuk mengunci antara bagian tutup botol dengan botol. Bagian

tersebut tidak terlihat apabila melihat kepada referensi gambar yang diberikan, tetapi berdasarkan referensi tersebut bentuk dasar dari bagian botol diperkirakan memiliki bentuk yang sama seperti tutup dari botol itu sendiri hanya berbeda lebar diameternya saja yang pastinya lebih kecil sedikit dibandingkan dengan tutup botol itu sendiri.

2. Kemasan botol kecil *Mylanta* (3d CGI)

Penulis melakukan observasi terhadap kemasan botol kecil melalui referensi yang diberikan oleh *supervisor* serta observasi lapangan secara langsung. Referensi botol kecil yang diberikan oleh *supervisor* kepada penulis memiliki bentuk seperti ini.



Gambar 3.2. Referensi kemasan botol kecil *Mylanta*

Sumber: *Mylanta* Indonesia

Berdasarkan referensi dan hasil observasi lapangan penulis terhadap bentuk botol kecil penulis menyimpulkan beberapa hal. Yang pertama, bentuk dasar dari bagian badan botol kecil yaitu berbentuk balok. Selain dari pada itu bagian badan ini memiliki lebar volume yang semakin mengerucut pada bagian atasnya, sehingga proporsional antara bagian bawah dan atas berbeda. Hasil observasi selanjutnya berdasarkan bentuk sudut dari badan botol yang memiliki bentuk sudut yang tidak patah atau

tajam melainkan memiliki bentuk sudut yang lebih mengarah kepada bentuk *curves*. Yang kedua, penulis melakukan observasi terhadap bentuk tutup botol dari kemasan botol kecil ini. Berdasarkan apa yang penulis lihat dan observasi pertama – tama penulis menyimpulkan bahwa tutup botol ini memiliki bentuk dasar tabung. Kedua, tutup botol ini memiliki 2 bagian bentuk yang menonjol keluar dengan fungsi sebagai pembuka kemasan. Penulis juga melihat bahwa terdapat bagian badan botol yang kontak langsung dengan bagian tutup botol tersebut dan bagian itu memiliki bentuk yang mirip dengan bagian tutup botol itu sendiri. Secara tekstur penulis juga melihat bahwa botol kecil memiliki tekstur plastik yang cukup dapat memantulkan sinar cahaya pada bagian permukaannya.

3. Kemasan tablet Mylanta (3d CGI)

Observasi terhadap kemasan tablet Mylanta dimulai dengan menganalisa tekstur terlebih dahulu. Penulis melihat beberapa tekstur yang akan berpengaruh dengan hasil akhir dari model *3d CGI*, antara lain tekstur penutup tablet yang berbentuk plastik tembus pandang, tekstur bagian kemasan tablet yang berbentuk aluminium, dan emboss huruf “M” pada bagian tengah tablet. Berdasarkan apa yang penulis lihat dari referensi yang diberikan dan observasi lapangan secara langsung penulis mendapatkan hasil observasi bahwa terdapat 4 objek yang memerlukan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3. Referensi kemasan tablet *Mylanta*

Sumber: *Mylanta* Indonesia

Objek tersebut antara lain, kemasan tablet bagian penutup, kemasan tablet aluminium, penutup plastik tablet, dan tablet. Observasi terhadap objek pertama yaitu bagian kemasan penutup tablet penulis melihat bahwa tekstur pada bagian kemasan penutup tablet ini berasal dari sebuah karton. Volume dari bagian kemasan tablet memiliki salah satu sisi kosong yang menjorok ke bagian dalam dengan fungsi sebagai casing dari keseluruhan kemasan tablet.

Observasi selanjutnya mengenai bentuk penutup aluminium kemasan tablet. Penulis menemukan bahwa penutup aluminium kemasan tablet tersebut memiliki tekstur bergerigi karena memiliki bahan dasar aluminium murni. Volume ketebalan dari aluminium ini juga memiliki bentuk ketebalan yang tidak begitu tebal melainkan tipis. Bagian tengah dari kemasan aluminium ini juga memiliki sisi bolong yang memiliki fungsi sebagai penanda jarak antar tablet. Observasi selanjutnya mengenai penutup tablet dengan tekstur plastik tembus pandang. Penulis melihat

bahwa penutup tablet ini memiliki bentuk yang mirip dengan tablet itu sendiri hanya ukurannya saja yang lebih besar dibandingkan dengan tablet karena fungsinya sebagai penutup tablet. Perbedaan selain ukuran antara penutup tablet plastik dengan tablet itu sendiri hanya terletak pada bagian *emboss* dan permukaan bagian depan yang lebih cembung dibandingkan dengan tablet.

Observasi selanjutnya yaitu berdasarkan observasi terhadap tablet itu sendiri. Berdasarkan apa yang penulis lihat pertama tama penulis melihat bahwa tablet memiliki bentuk dasar tabung dengan tinggi sisi bagian badannya yang sangat pendek. Selanjutnya pada bagian permukaan depan dan belakang penulis melihat bahwa terdapat bagian yang cembung pada sisi samping permukaan tetapi pada sisi terdepan dari tablet permukaannya lebih mengarah kepada bentuk cekung. Bagian tengah dari tablet juga memiliki emboss huruf “M” yang menjorok ke bagian dalam dari tablet.

4. Animasi partikel.

Berikut bentuk animasi partikel dari Referensi yang diberikan oleh *supervisor*.



Gambar 3.4. Referensi animasi partikel *glow up*

Sumber: Mylanta Indonesia

Berdasarkan hasil referensi yang diberikan maka hasil observasi penulis antara lain sebagai berikut. Pertama, hasil observasi penulis melihat kepada bentuk dari partikel itu sendiri yang berbentuk seperti *light stream*. Kedua,

selain dari bentuk *light stream* pada bagian sekitaran *light stream* juga menimbulkan efek cahaya atau *glow*. Ketiga, bila dilihat secara lebih detail pada bagian sekitaran *light stream* selain adanya efek *glow* juga terdapat efek partikel kecil yang ikut mengalir disekeliling dari *light stream* tersebut. Keempat, dari segi pergerakan aliran *light stream* bentuk gerakan aliran *light stream* mengikuti bentuk pergerakan aliran air yang jatuh dari permukaan yang tinggi kepada permukaan yang rendah.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dijadikan sebagai dasar dalam penulis merancang penulisan ini didasarkan oleh 2 teori dasar yaitu teori animasi dan teori visual efek serta dengan 2 teori pendukung antara lain teori desain komunikasi visual dan teori desain produk. Penggunaan teori animasi berguna untuk menjadi modal landasan dalam penulis melakukan penelitian terhadap perancangan animasi partikel *light stream*. Harapan penulis dengan menjadikan teori animasi sebagai landasan dalam merancang partikel *light stream* adalah untuk mendapatkan dasar animasi yang jelas terlebih dahulu bagaimana membuat suatu pergerakan partikel yang menyerupai pergerakan aliran air sehingga dapat terlihat realistis dan sesuai dengan yang diharapkan.

Teori visual efek berguna sebagai landasan dasar dalam penulis melakukan perancangan *3d CGI* dan juga animasi *2d* partikel. Perancangan penelitian ini mencakup mengenai penerapan efek visual pada sebuah media iklan sehingga salah satu aspek penting yang dibahas adalah visual efek itu sendiri. Sangat penting bagi penulis untuk mengetahui teori dasar dalam efek visual sehingga dalam perancangannya penulis dapat merancang efek visual sesuai dengan dasar – dasar yang sudah ditentukan sebelumnya oleh para ahli.

Teori pendukung lainnya antara lain teori desain produk dan teori desain komunikasi visual disertakan oleh penulis dikarenakan aspek pengaplikasian efek visual pada sebuah media iklan. Produk yang dipromosikan melalui media iklan yang dirancang oleh penulis adalah produk obat lambung *Mylanta*. Berdasarkan produk tersebut maka perancangan efek visual ada hubungannya dengan desain produk karena pengaplikasian efek visual disini berkenaan dengan bentuk kemasan

produk obat lambung *Mylanta* tersebut. Oleh karena itu penulis menambahkan teori pendukung yaitu teori desain produk untuk dapat menjadi landasan dasar dalam meneliti kemasan produk itu sendiri sesuai dengan kaidah – kaidah teori desain produk. Selanjutnya untuk teori pendukung desain komunikasi visual penulis menerapkan teori ini sebagai dasar dalam penulis menghubungkan antara fungsi efek visual sebagai media komunikasi antara produk dengan konsumen.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Bentuk dan teknis yang digunakan oleh penulis dalam melakukan perancangan efek visual tentunya memerlukan eksperimen terlebih dahulu sehingga sebelum melakukan perancangan final penulis dapat mengetahui mana teknik dan bentuk yang sesuai dan yang tidak. Pertama – tama penulis mencoba untuk membuat 3d model eksperimen untuk kemasan botol besar *Mylanta*. Dari hasil observasi penulis terhadap botol besar *Mylanta* penulis memulai eksperimen terhadap bentuk. Hasil dari eksperimen tersebut ternyata menghasilkan hasil yang tidak sesuai secara proporsional antara tutup botol dengan botol itu sendiri. Tampak depan dari model kemasan botol besar *Mylanta* tampak sudah sesuai tetapi bila dilihat dari tampak samping ternyata ukuran tutup terlihat seperti gepeng atau terdistorsi. Hal ini terjadi karena ketidaksesuaian volume yang tepat antara tutup botol dengan badan botol terutama pada bagian samping badan botol yang ternyata volumenya tidak sebanding dengan lebar tampak depan sehingga menghasilkan distorsi pada bagian tutup botol.

Hal yang sama juga terjadi pada saat eksperimen bentuk terhadap kemasan botol kecil. Berdasarkan hasil observasi penulis melihat bahwa bagian atas badan botol kecil sifatnya mengerucut menjadi volume yang lebih kecil dibandingkan dengan bagian bawah badan botol kecil. Saat pengaplikasian kepada proses eksperimen pembentukannya ditemukan bahwa ternyata pengerucutan volume tidak sesuai dengan bentuk asli kemasan botol kecil *Mylanta* tersebut. Secara badan kemasan botol kecil terlihat terdistorsi dan juga sama seperti permasalahan pada kemasan botol besar terdapat distorsi juga pada bagian tutup botol untuk kemasan botol kecil ini.

Pencobaan bentuk eksperimen selanjutnya yaitu untuk pembuatan kemasan tablet. Eksperimen bentuk terhadap kemasan tablet tidak menemukan kendala yang signifikan penulis hanya berusaha untuk menemukan bentuk dasar untuk membuat kemasan luar tablet dan juga bentuk dasar untuk kemasan aluminium beserta dengan tablet. Hasil observasi juga sangat membantu penulis dalam merancang kemasan tablet tanpa adanya kendala yang signifikan.

2. Produksi:

Setelah melakukan observasi dan juga eksperimen terhadap bentuk beberapa kemasan obat lambung *Mylanta* dan juga animasi partikel *2d* penulis mulai melakukan produksi terhadap kedua visual efek tersebut. Kegiatan tahapan produksi penulis bagi menjadi 2 bagian. Bagian pertama membahas mengenai *3d CGI* yang meliputi kemasan botol besar, botol kecil, dan kemasan tablet. Bagian kedua membahas mengenai animasi *2d* partikel.

Pembahasan produksi bagian pertama dimulai dengan melakukan perancangan untuk *3d modelling* botol besar dan botol kecil. Produksi botol besar dan botol kecil penulis mulai dengan melakukan eksperimen terlebih dahulu. Ternyata berdasarkan hasil eksperimen terhadap hasil observasi yang dilakukan menghasilkan beberapa ketidakproporsionalan bentuk yang tidak sesuai dengan referensi yang ada. Sehingga berdasarkan hal tersebut penulis melakukan perancangan ulang terhadap bentuk yang dapat mendekati dengan referensi dan observasi lapangan yang telah dilakukan. Hasil observasi lapangan menunjukkan bentuk botol kecil dan botol besar seperti dibawah ini.



Gambar 3.5. Observasi langsung kemasan botol kecil

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.6. Observasi kemasan botol besar

Sumber: Shopee Indonesia

Melihat kembali kepada hasil observasi bentuk botol besar dan botol kecil yang sudah dianalisa oleh penulis maka dihasilkan beberapa hasil analisa sebagai berikut. Pertama, lebar volume samping dan depan dari botol besar ternyata sama besarnya, dengan merevisi bagian tersebut maka untuk tutup botol besar masih dalam bentuk tabung tetapi tidak lagi terdistorsi. Kedua, untuk botol kecil sendiri memang volume ruang bagian bawah botol kecil dengan volume ruang bagian atas botol kecil terdapat bentuk yang mengerucut tetapi volume lebar samping dari botol kecil memiliki ukuran yang cukup besar. Sehingga berdasarkan hasil observasi

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

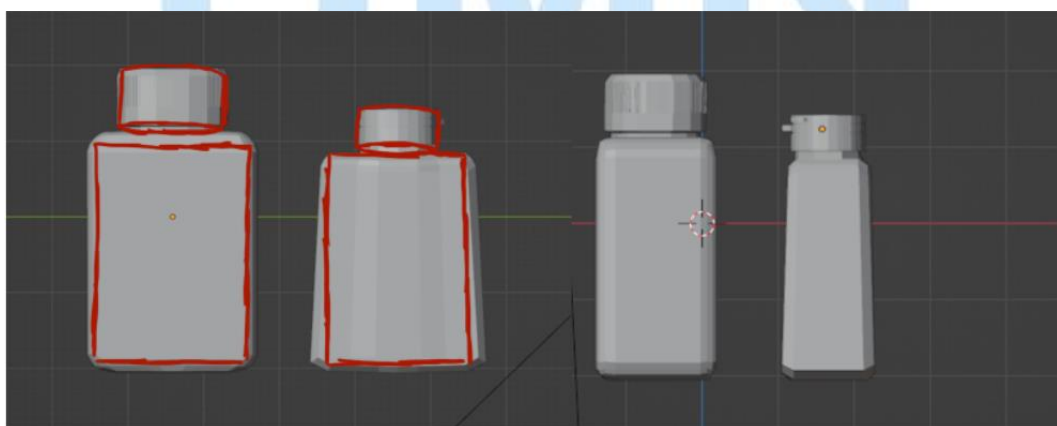
melalui referensi dan observasi lapangan dihasilkanlah sketsa hasil perancangan sebagai berikut.



Gambar 3.7. Sketsa desain kemasan botol besar dan botol kecil *Mylanta*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Berdasarkan hasil sketsa diatas maka penulis melakukan perancangan *3d model* untuk kemasan botol besar dan botol kecil tersebut.



Gambar 3.8. *3d Model* kasar botol besar dan botol kecil

Sumber: Dokumentasi pribadi

Perancangan final menghasilkan sesuai dengan gambar diatas. Penyesuaian dengan observasi ulang dan juga melakukan eksperimen terhadap bentuk menghasilkan hasil final yang tidak lagi mengalami masalah distorsi. Pembentukan botol besar dan botol kecil ini menggunakan bentuk dasar kubus dan juga tabung yang dimodifikasi secara bentuk dan juga penyesuaian ukuran antara kubus sebagai badan botol dan juga bentuk tabung sebagai penutup botol.

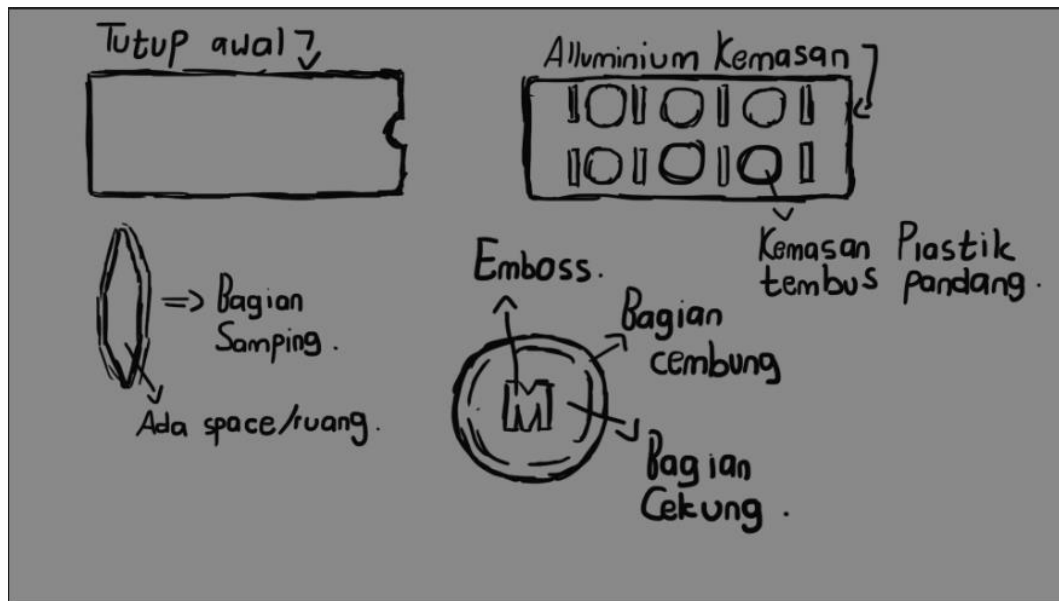
Pembahasan selanjutnya yaitu untuk proses produksi kemasan tablet. Proses produksi penulis mulai dari hasil observasi yang telah penulis lihat dan analisa secara langsung berdasarkan referensi dan juga observasi lapangan. Berdasarkan referensi dan juga observasi lapangan penulis menemukan kemasan tablet memiliki bentuk sebagai berikut.



Gambar 3.9. Observasi langsung kemasan tablet *Mylanta*

Sumber: Dokumentasi pribadi

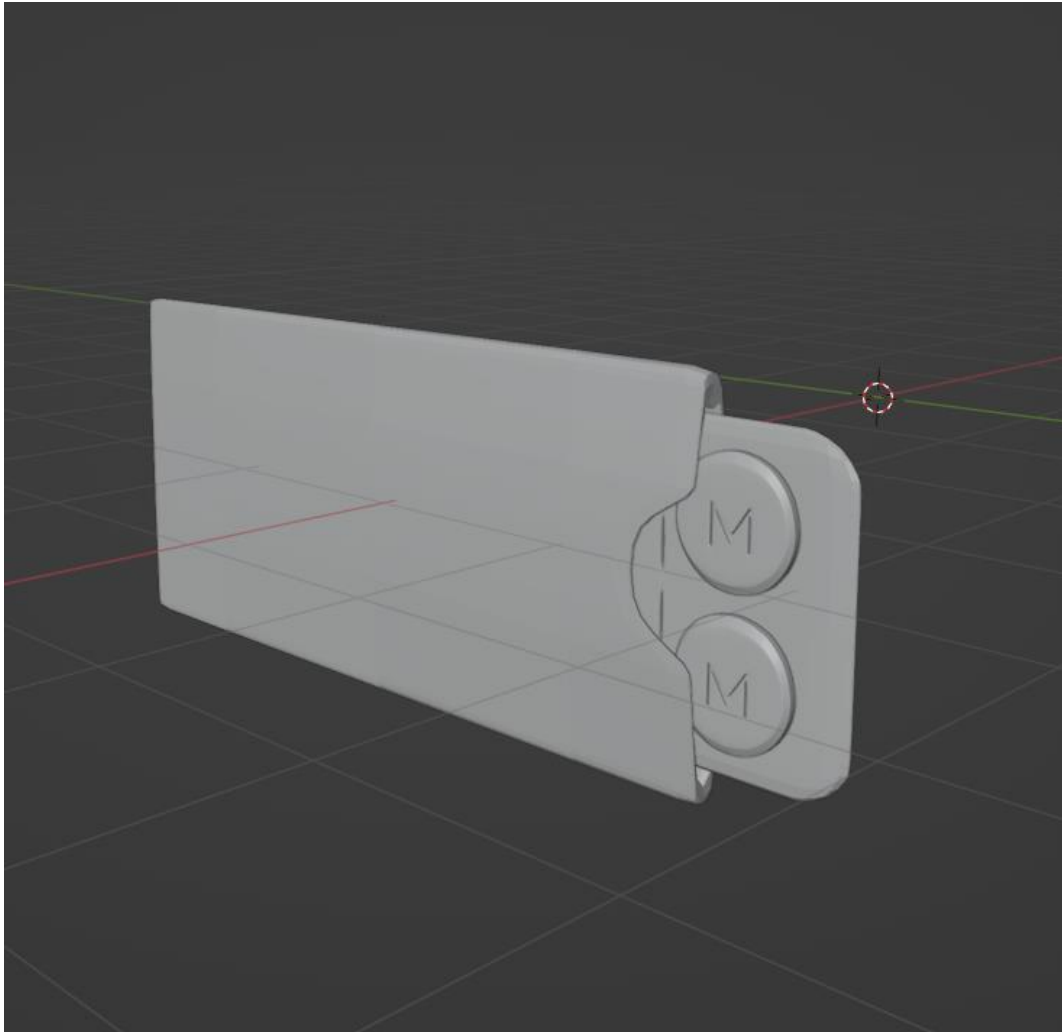
Berdasarkan hasil observasi tersebut dan juga eksperimen, penulis merancang sketsa yang kiranya mendekati dengan hasil akhir yang diharapkan oleh penulis secara bentuk.



Gambar 3.10. Sketsa kemasan tablet *Mylanta*

Sumber: Dokumentasi pribadi

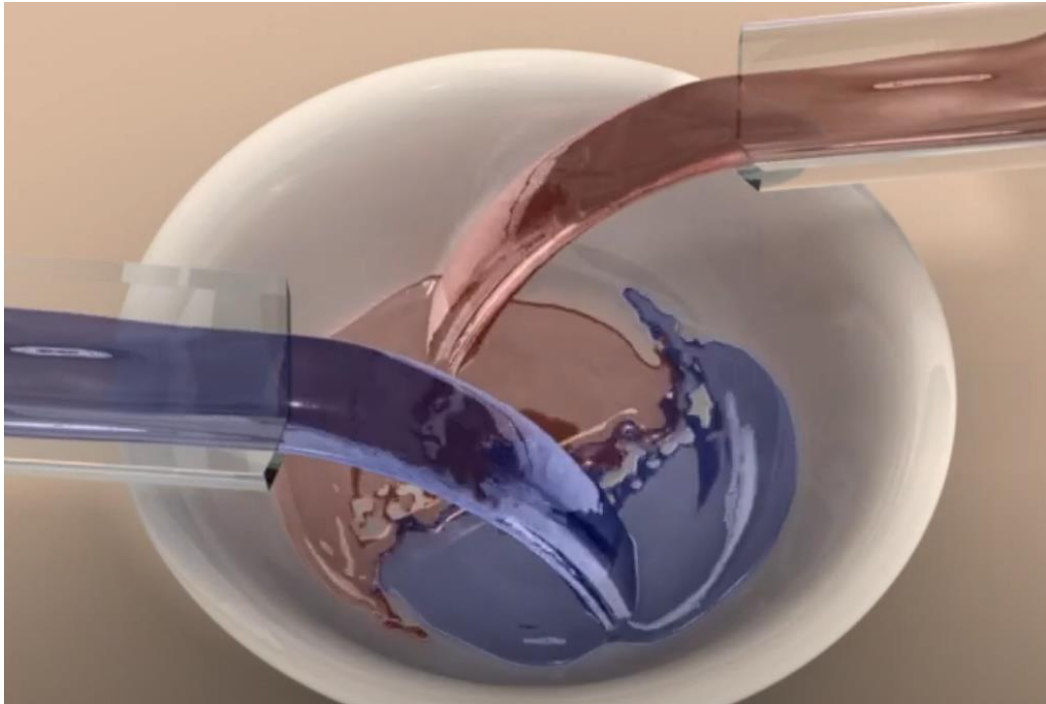
Berdasarkan hasil sketsa tersebut sebelum penulis mulai eksekusi dalam bentuk *3d model* terdapat beberapa hal yang menjadi kesimpulan dari hasil sketsa yang penulis buat. Yang pertama, penulis melihat bahwa tutupan kemasan bagian depan memiliki ruang untuk memasukan kemasan alluminium beserta dengan tabletnya sehingga berdasarkan hal tersebut penulis mengetahui bahwa bentuk tutupan tersebut lebih mengurcut dari ukuran besar sampai kepada ukuran kecil pada bagian ekor atau bagian belakang. Yang kedua, pada bagian kemasan alluminium terdapat bagian kemasan yang bolong sebagai penanda jarak antar tablet hal ini akan mempengaruhi juga cara bagaimana penulis melakukan proses *modelling*. Yang ketiga, pada bagian tablet terdapat 3 hal utama yang penulis lihat. Yaitu antara lain, penulis melihat adanya bentuk cembung pada bagian sisi pinggir dari tablet sebelum masuk ke sisi tengah yaitu sisi cekung dari tablet serta *emboss* huruf "M" yang menjorok ke dalam dari tablet. Setelah proses sketsa selesai penulis melakukan perancangan dengan medium *3d* sehingga menghasilkan bentuk final sebagai berikut.



Gambar 3.11. *3d model* kasar kemasan tablet *Mylanta*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pembahasan selanjutnya yaitu untuk proses produksi animasi *2d* partikel. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan animasi *2d* partikel ini berbentuk seperti aliran air yang mengalir. Untuk referensi aliran air atau cairan yang penulis temukan memiliki bentuk seperti ini.



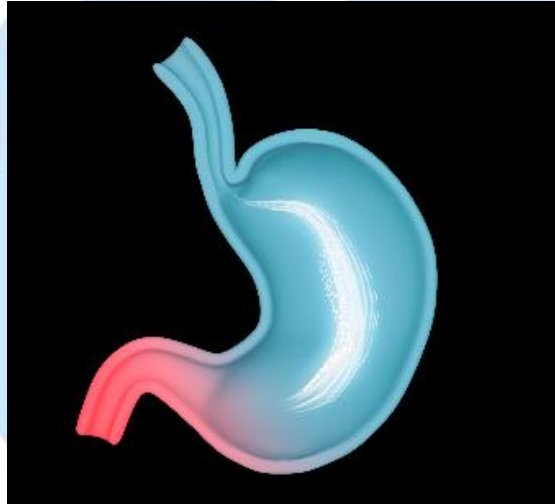
Gambar 3.12. Referensi aliran cairan

Sumber: Youtube

Sehingga perancangan pergerakan $2d$ partikel ini mengikuti pergerakan aliran air tersebut sehingga terlihat natural. Perancangan produksi animasi $2d$ partikel menggunakan *software after effects* dengan *plug in* yang bernama *trapcode particular*. Dalam pengaturan efek *plug in trapcode particular* terdapat beberapa pengaturan terhadap partikel tersebut. Contohnya pengaturan terhadap beban dari partikel tersebut, pengaturan gravitasi, jumlah partikel, dan lain sebagainya. Tugas penulis adalah untuk mengatur pengaturan partikel tersebut agar dapat terlihat seperti aliran air sesuai dengan observasi dan referensi yang diberikan kepada

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

penulis. Sesudah pengaturan tersebut dilakukan maka hasil akhir untuk animasi 2d partikel terlihat seperti berikut ini.



Gambar 3.13. *Final render 2d* partikel

Sumber: Dokumentasi pribadi

3. Pascaproduksi:

Bagian pasca produksi ini adalah bagian finalisasi untuk *3d CGI* dan juga animasi partikel *2d*. Finalisasi bagian *3d CGI* kemasan botol besar, botol kecil, dan kemasan tablet adalah penambahan terhadap stiker kemasan dan warna kemasan yang biasa disebut sebagai proses *UV wrapping*. Penulis melakukan proses *UV wrapping* dan *rendering* untuk ketiga kemasan tersebut dengan hasil final sebagai berikut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14. *Final rendering* kemasan botol besar, botol kecil, dan kemasan tablet

Sumber: Dokumentasi pribadi

Proses pasca produksi untuk bagian animasi *2d* partikel berkenaan dengan penggabungan komposisi antara animasi light streak yang telah dirancang oleh *CG artist* lainnya dengan animasi *2d* partikel yang telah dirancang oleh penulis serta dengan *3d CG* lambung. Penggabungan tersebut menghasilkan hasil akhir final sebagai berikut.



Gambar 3.15. Penggabungan animasi partikel dengan *3d model* lambung

Sumber: Dokumentasi pribadi