

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“*Simpin’ for U*” merupakan sebuah *music video* yang menceritakan kehidupan dari seorang Vincent yang terobsesi dengan seorang *streamer* bernama Veronica. Dalam sehari-hari Vincent menunggu *live* dari Veronica untuk ditontonnya. Setiap ada *merchandise* baru Vincent akan membelinya dan juga memberikan donasi kepada Veronica hanya untuk sebagai bukti bahwa dirinya adalah *fans* sejati. Hal ini dilakukan untuk melihat sebuah senyuman Veronica dan mendapat perhatiannya. *Music video* ini akan berdurasi sekitar 3 menit 49 detik dengan format layar 16:9 dan resolusi *full HD* 1080P

Konsep Karya

Dalam membangun bentuk visual dari *Music video* ini diharapkan *relatable* dengan para penonton maupun pendengar dari *MV* ini . Maka penonton dapat merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh bernama Vincent ini. *Art style* tokoh yang akan dibuat adalah *stylized character*, yang dimana telah disepakati oleh tim dan penulis. Pada akhirnya *model sheet* ini dan beserta warnanya dapat menjadi acuan dalam pembuatan model 3D. Dan nantinya hasil eksplorasi ini akan juga dilampirkan kedalam buku *artbook* setelah proses produksi telah selesai.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. *Three-dimensional character*

Dalam pembuatan tokoh Vincent dan Veronica penulis menggunakan *three-dimensional character* untuk dapat lebih mengenal dan dapat membayangkan tokoh yang akan dibuat. Merupakan tahap awal untuk membayangkan bagaimana bentuk fisiologi/ fisik dari Vincent. Sosiologi yaitu sifat dari Vincent, dan Psikologi kedudukan Vincent disebuah masyarakat.

1. Vincent

Tabel 1. *Three-dimensional character Vincent*

Fisiologi	
Deskripsi	Efek Penggambaran visual
Pria, 20 tahun	Berbadan lesu, berkulit bersih, pakaian berukuran pas, kacamata
Tinggi, 172cm	Sedikit kurus dari normal
Ras: Asiatic-Mongoloid	Berkulit kuning langsat pucat, wajah oval , mata sipit
Archtype: Everyman	Build badan average, sedikit bungkuk
Rambut: Hitam	Rambut berwarna hitam dan sedikit berantakan
Sosiologi	
Deskripsi	Efek Penggambaran visual
Kelas: Menengah-Atas, Pendidikan terakhir SMA	Berpakaian casual disertai aksesoris Veronica
Lahir: 14 November 2003	Terlihat masih muda
Pekerjaan: Mahasiswa	Penampilan sederhana
Kebangsaan: Indonesia, Jakarta	
Psikologi	
Deskripsi	Efek penggambaran visual

Kepribadian: Introvert	
Kehidupan seks: single	Menggunakan aksesoris Veronica
Ambisi: berharap mendapat <i>notice</i> dari Veronica	Melakukan donasi dan membeli <i>merchandise</i>
Frustasi: Semua orang melakukan hal yang sama	Rambut sedikit acak-acakan
IQ: 108	

(sumber: dokumentasi pribadi)

Vincent merupakan seorang anak satu-satunya dari orang tua Vincent, yang sedang dalam masa kuliah. Dalam Kehidupan sehari-harinya Vincent sangat berkecukupan dan karena kepribadiannya yang introvert jadi sulit mendapatkan teman yang satu frekuensi. Vincent menonton *live streamer* untuk mengobati rasa kesepian miliknya. Lama kelamaan perasaan itu tumbuh menjadi cinta dari Vincent kepada Veronica. Fenomena *parasocial* yang sedang dialami oleh Vincent membuat dirinya lebih mementingkan idola kesukaannya yaitu Veronica. Maka Vincent tidak terlalu merawat dan mementingkan dirinya. Dikarenakan Vincent tinggal sendiri dan tidak memiliki pacar Vincent leluasa dalam membeli, memakai, memajangkan *merchandise* dari Veronica.

2. Veronica

Tabel 2. *Three-dimensional character* Veronica

Fisiologi	
Deskripsi	Efek Penggambaran visual
Wanita, 24 tahun	Berbadan slim dan proporsional, berkulit bersih
Tinggi, 167cm	Berpenampilan ideal

Ras: Malayan-Mongoloid	Berkulit kuning, wajah bulat, mata besar
Archtype: Lover	Build badan tidak berotot
Rambut: cokelat	Rambut berwarna cokelat gelap
Sosiologi	
Deskripsi	Efek penggambaran visual
Kelas: menengah-atas, Pendidikan terakhir S1	Berpakaian kasual dengan ornamen Bali dan celana pendek
Lahir: 13 September 1998	Terlihat masih muda
Pekerjaan: Streamer	Berpenampilan menarik
Kebangsaan: Indonesia, Bali	
Psikologi	
Deskripsi	Efek penggambaran visual
Kepribadian: Extrovert	Pakaian lebih terbuka / tidak mudah malu
Kehidupan seks: <i>single</i>	
Ambisi: menghibur banyak orang dan memberikan <i>support</i>	(Envi) dibuat sebagus dan senyaman mungkin
Frustasi: Banyak penonton yang memaksakan diri untuk memberikan donasi	
IQ: 112	

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Veronica merupakan seorang *streamer* dari Bali yang memiliki kepribadian suka menghibur penontonnya. Kepribadiannya extrovert mendukung dirinya untuk berkomunikasi dan memberikan reaksi yang baik saat melakukan *streaming*. Veronica memiliki kepribadian yang ramah karena hidup di Bali sebelum melakukan *streaming*. Karena itu juga Veronica juga sangat mencintai budaya lokal. Salah satunya yaitu menggunakan pakaian dengan ornamen Bali untuk menunjukkan dirinya

berasal dari Bali. Veronica memiliki sifat seperti suka menghibur, membantu, dan menciptakan peluang. Berkat itu Veronica memiliki kepribadiannya sendiri di dunia *streaming*.

b. Ide atau gagasan

Penulis memutuskan untuk memilih topik pembahasan *character design* setelah bergabung dengan tim. Mushroom Animation yang merupakan *production house* memberikan beberapa arahan kepada penulis dan melakukan *brainstroming* untuk pengumpulan ide-ide. Keputusan tim sepakat untuk tokoh di *music video* ini menggunakan *art style stylized*.

Dalam *music video* suara yang ada adalah musik itu sendiri sehingga untuk menghadirkan suatu cerita dengan dialog itu tidak memungkinkan. Maka konsep cerita yang digunakan adalah menggunakan *symbolism* agar suatu maksud dapat tersampaikan dengan baik.

c. Observasi

Pencarian *art style* dilakukan secara *online* menganggap bahwa *style* yang ingin digapai berbentuk *stylized*. Selama proses pencarian penulis dan tim sepakat untuk membuat *style* dari tokoh seperti dalam *anime*. *Anime* sendiri merupakan suatu *style* dari Jepang yang dapat ditemui dalam media 2D maupun 3D. Setelah mendapatkan *style* yang diinginkan selanjutnya mencari referensi foto.

a. Vincent

Referensi untuk tokoh Vincent sendiri dikumpulkan dengan beberapa catatan seperti Vincent merupakan sebuah tokoh yang dapat ditemui dimanapun. Ini dilakukan untuk membuat penonton dapat *relate* dengan Vincent yang merupakan sebuah korban dari fenomena sosial *parasocial*. Dengan menggunakan pakaian biasa ini dapat menggambarkan bahwa Vincent merupakan sebuah tokoh biasa-biasa saja. Vincent juga merupakan seorang mahasiswa sehingga penampilan juga tidak boleh berlebihan. Penggunaan kacamata juga menunjukkan bahwa Vincent sering menggunakan perangkat elektronik secara dekat dan secara berlebihan atau ketagihan.



Gambar 3.1. Orang-orang yang mengikuti suatu event Jepang
(Sumber: *YouTube Cleansound Studio*)

Foto referensi dikumpulkan melalui *Youtube* yang mewawancarai orang-orang yang menyukai budaya Jepang atau disebut wibu. Hal ini digunakan untuk mendapatkan *vibe* pakaian, perilaku, rambut, gesture dan lainnya. Karena Vincent sendiri merupakan seorang mahasiswa yang hidup sendiri dan *single* sehingga Vincent sendiri kurang mengurus penampilannya. Untuk itu potongan rambut yang dicari adalah yang agak sedikit berantakan atau sedikit panjang yang akan membuatnya sedikit berantakan. Ini juga dilakukan karena *archetype* Vincent sebagai *everyman*.



Gambar 3.2. Analisis bentuk tokoh *Sakagami Takumi* dari *The Anthem of the Heart*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis terinspirasi dari tokoh *Sakagami Takumi* untuk bentuk dasar dari tokoh Vincent. *Sakagami* sendiri dominan terbentuk yang juga jika didalam animenya *Sakagami* termasuk orang yang kaku dalam berbicara dan berperilaku. Bisa dibilang *Sakagami* adalah tipe orang yang tidak mau repot-repot mengurus kehidupan orang lain. Dan berfokus kepada dirinya sendiri, walau jika ada masalah tidak akan merepotkan orang lain.



Gambar 3.3. Tokoh *Fujimiya Amane* dari *Otonari No Tenshi-sama*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam animenya *Fujimiya* merupakan seorang siswa SMA yang tinggal sendiri disebuah apartemen. *Fujimiya* juga tidak memiliki siapa pun yang dapat mengurus dirinya. Hanya pada saat-saat awal *Fujimiya* tidak ada yang merawatnya, nanti *Shiina Mahiru* yaitu tetangganya akan membantu *Fujimiya* dalam kehidupan sehari-harinya. Dimana dirasa tokoh ini berbagi sedikit kesamaan dengan tokoh Vincent yang akan dirancang oleh penulis. Sehingga penulis terinspirasi dari warna tokoh ini untuk pengembangan warna dari tokoh Vincent.

b. Veronica

Dalam merancang dan membuat tokoh Veronica, penulis menggunakan *YouTube* sebagai tempat mencari referensi *streamer*. Ada 2 *streamer* yang menarik perhatian penulis yaitu ada Cookie Red yang memiliki *subscriber* 245 ribu per Mei 2024. Dan satu lagi yaitu

Allyc yang merupakan *brand ambassador* dari *teamrrq* yang memiliki *subscriber* 38.7 ribu per Mei 2024.



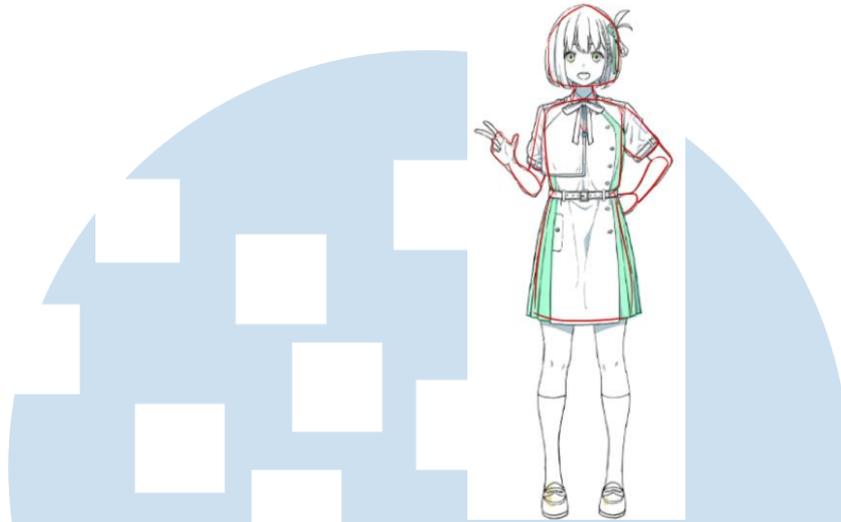
Gambar 3.4. *Cookie Red* (kiri) dan *Allyc* (kanan)

(Sumber: *Youtube*)

Sementara itu *Veronica* yang berasal dari Bali, Indonesia merupakan sebuah *streamer*. Berdasarkan referensi yang dicari melalui website bernama *YouTube*, profesi *streamer* tidak semudah yang dibayangkan orang-orang. Seorang *streamer* harus dapat berpenampilan semenarik dan memiliki tokoh tersendiri, memiliki komunikasi yang baik dan lainnya.

Dengan menariknya seorang *streamer* dan berbeda dari *streamer* lainnya dapat menarik perhatian penonton sehingga bisa mendapatkan kesempatan lebih tinggi untuk ditonton. Hal ini sejalan dengan cerita yang memiliki kondisi dimana para penonton sangat menyukai *Veronica* ini. Dimulai dari ada yang memberikan donasi, membeli *merchandise* yang dijual *Veronica*, bahkan hingga berlomba untuk mendapatkan perhatian dari *Veronica*.

Gaya rambut dari *Veronica* adalah rambut pendek dikarenakan cuaca tropis Indonesia yang cenderung panas sehingga dapat membuat gerah. Penggunaan pakaian yang cenderung *casual* kaos dengan motif Bali dan celana pendek sesuai dengan norma masyarakat Indonesia. Pakaian yang digunakan cenderung nyaman untuk melakukan aktifitas *streaming*.



Gambar 3.5. Analisis bentuk tokoh *Chisato Nishikigi* dari *Lycoris Recoil*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis terinspirasi dari tokoh *Chisato Nishikigi* dalam perancangan bentuk tokoh *Veronica*. Dikarenakan *Chisato* sendiri merupakan tokoh yang termasuk ceria menurut penulis sehingga ingin direplika ke tokoh *Veronica*. Namun dalam animenya *Chisato* sendiri merupakan sejenis agent rahasia terlepas dari perawakannya. Maka dari itu juga banyak bentuk kotak yang menggambarkan tokoh *Chisato* ini.



Gambar 3.6. Tokoh *Chisa Kotegawa* dari *Grand Blue*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Sementara itu, untuk warna penulis terinspirasi dari tokoh *Chisa* untuk merancang warna dari tokoh *Veronica*. *Chisa* dengan warna putih yang

menunjukkan atau menggambarkan suci, polos, baik dan warna biru yang menunjukkan kedewasaannya. Didalam animenya *Chisa* sendiri digambarkan sebagai anak yang polos, baik namun mengerti tentang hal-hal yang jelek seperti alkohol dan mesum.

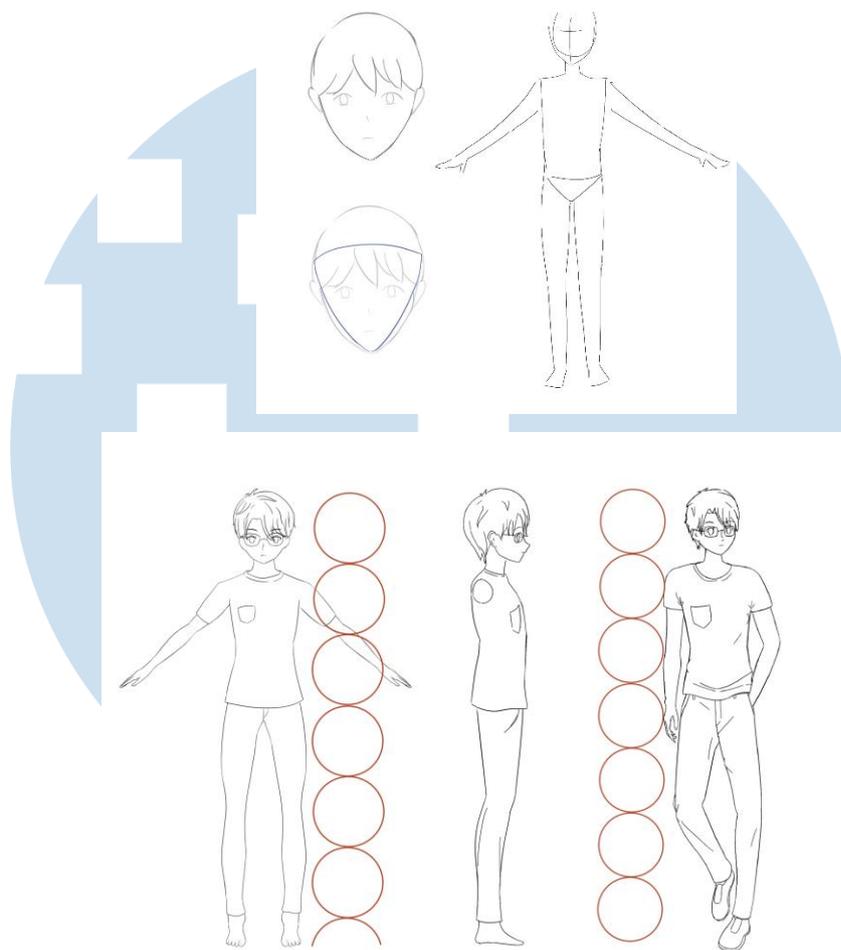
d. Studi Pustaka

Dalam pembuatan skripsi ini penulis mengumpulkan teori-teori yang berkaitan dengan topik pembahasan desain tokoh. Teori utamanya menjelaskan tentang *character design* itu sendiri seperti *three-dimensional character*, *style*, *color*, dan *shape*. Serta penggunaan teori teknis seperti proporsi dan tinggi kepala. Untuk mendukung proses cerita suatu tokoh maka dipergunakan teori pendukung. Teori tersebut adalah *symbolism* yang menginterpretasikan suatu simbol itu ada untuk suatu alasan, yaitu dalam menyampaikan suatu arti kepada penonton. Serta penggunaan teori pendukung *parasocial* yang merupakan sebuah fenomena sosial yang sedang dialami oleh Vincent.

e. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Penulis melakukan berbagai riset, observasi, dan studi pustaka yang juga diikuti dengan arahan dari *director*. Berikutnya akan dilakukan pengembangan *visual development* dari tokoh Vincent yang akan didukung dengan teori-teori yang relevan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

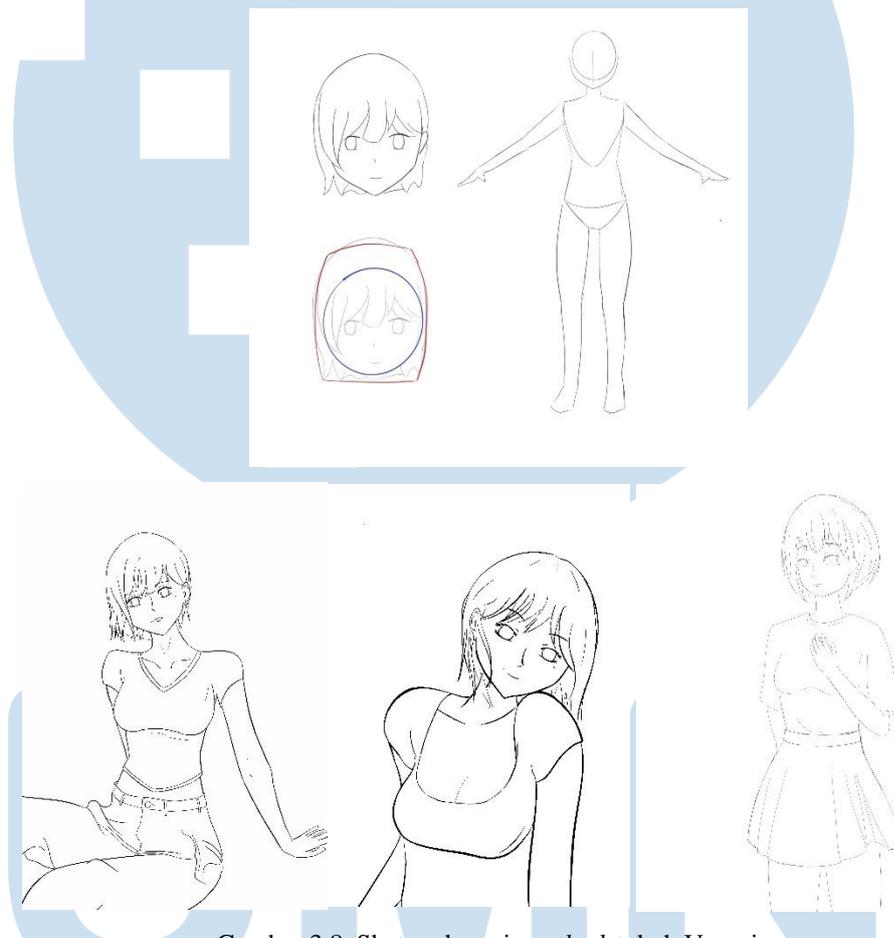


Gambar 3.7. Sketsa eksperimen tokoh Vincent

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam diskusi dengan tim *production house*, tokoh Vincent merupakan seorang mahasiswa biasa yang memiliki ketertarikan berlebihan kepada seorang *streamer*. Dalam pembuatannya perlu dilakukan beberapa eksperimen agar dapat memenuhi ekspektasi. Sketsa ini juga berkembang beriringan dengan *script* yang masih dalam proses pembuatan. Bagi tim dan penulis, Vincent yang menggunakan ukuran kepala enam setengah kurang sebelah kiri masih terlalu muda dan tidak terlihat seperti remaja. Sementara itu Vincent yang menggunakan 7 kepala lebih terlihat lebih dewasa sebelah kanan. Sehingga tim menyarankan untuk mencari *value* yang ditengah-tengah, namun condong ke dewasa seperti enam setengah lebih.

Vincent digambarkan dengan memakai kacamata, rambut yang sedikit berantakan, dan memiliki badan yang kurus tidak terlalu bidang. Begitu juga pakaian yang digunakan Vincent juga *casual* yang tidak menarik perhatian. Sikap Vincent yang cenderung agresif jika berhubungan dengan Veronica maka wajahnya akan dibuat segitiga. Dan badannya akan dibuat kotak yang menggambarkan kekakuan dirinya.



Gambar 3.8. Sketsa eksperimen *look* tokoh Veronica
(Sumber: dokumentasi pribadi)

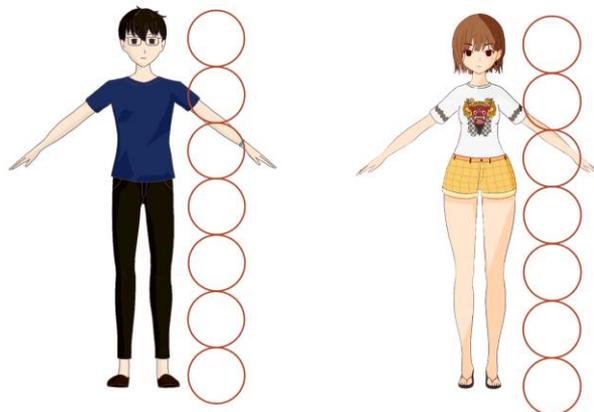
Sebagai *streamer* Veronica harus bisa terlihat menarik dimata penonton. Veronica dalam *music video* ini digambarkan sebagai seorang yang dipuja-puja oleh *fan base* miliknya, tak terkecuali Vincent. Untuk itu dibanding membuat *character sheets* penulis menganggap akan lebih cepat jika dibuat seperti foto *potrait*. Sama seperti Vincent penulis akan mencoba

menggunakan enam setengah kepala seperti Vincent agar mirip dalam segi proporsi dan juga umur mereka hanya berbeda 4 tahun.

Tahap selanjutnya membuat *character sheets* beserta warna yang dipakai. Veronica akan memiliki *figure* yang ramping, muka yang membulat tidak lancip, rambut pendek berwarna cokelat tua dan mata yang besar. Dengan begitu Veronica akan memberikan kesan yang *friendly* atau ramah kepada penonton. Rambutnya akan didesain kotak sehingga akan menggunakan rambut pendek. Veronica sendiri adalah perempuan yang tinggal secara mandiri. Sehingga perlu untuk menggambarkan hidup mandiri dari Veronica.

2. Produksi:

Dalam fase produksi penulis memerlukan sedikit penyesuaian dengan apa yang diminta oleh tim. Begitu juga dengan desain yang telah ada akan ditingkatkan untuk ke tahap final.



Gambar 3.9. Ukuran kepala tokoh Vincent (kiri) dan Veronica (kanan)

(Sumber: dokumentasi pribadi)

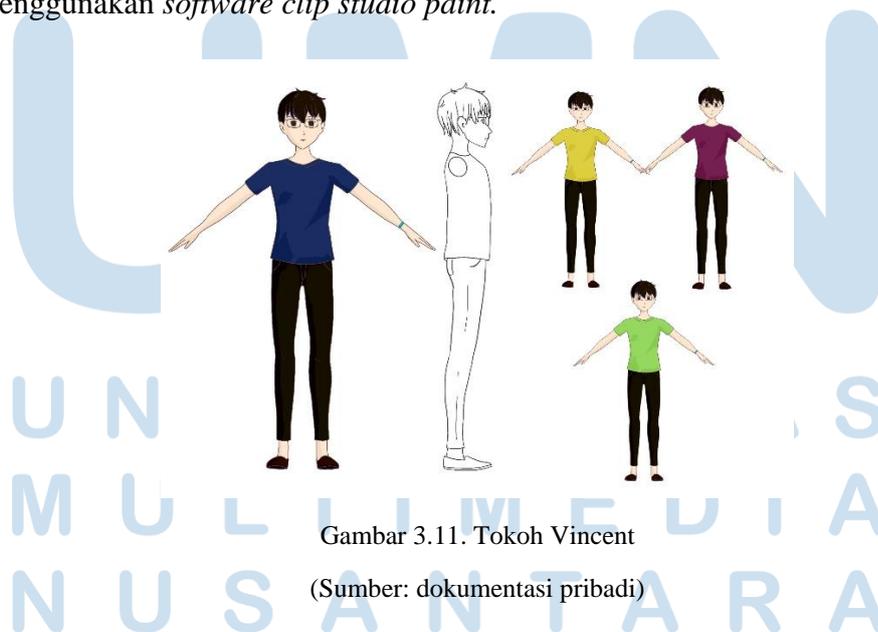
Setelah diputuskan ini adalah bentuk *final* dari tokoh Vincent dan Veronica yang akan digunakan dalam *Music Video*. Vincent dan Veronica menggunakan proporsi enam setengah kepala. Penulis menggunakan *style stylized* dalam mendesain tokoh final ini. Penulis tetap mempertahankan beberapa poin penting pada masa pra-produksi dan memperbaikinya dimasa

produksi ini. Hal yang ditambah pada tokoh Vincent adalah gelang *merchandise* Veronica yang dipakai pada tangan kirinya.



Gambar 3.10. Hasil eksplorasi *color palette* tokoh Vincent dan Veronica
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Vincent sendiri didominasi dengan warna gelap karena warna gelap menggambarkan emosi negatif. Sementara itu Veronica keterbalikan dari Vincent yaitu menggunakan warna-warna cerah. Warna cerah secara dominan menggambarkan emosi-emosi positif (Jonaskaite, Parraga, Quiblier, Mohr, 2020). Proses eksperimen bentuk dan warna yang dilakukan penulis ini menggunakan *software clip studio paint*.



Gambar 3.11. Tokoh Vincent
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Tokoh Vincent dalam *music video* akan mengganti pakaiannya sesuai dengan perkembangan cerita dalam *MV* itu sendiri. Sehingga Penulis membuat 4 warna yang berbeda untuk pakaian yang akan digunakan oleh Vincent. Pewarnaan tokoh Vincent dilakukan dengan metode *cell shading* untuk memberikan *shadow* kepada beberapa bagian dari tokoh. Kemudian tokoh ini akan *dimodeling* menggunakan *software* 3D.

Dalam desain ini ada dua hal yang memperkuat kesukaan Vincent kepada Veronica. *Symbolism* disini membantu Vincent bercerita dengan menggunakan sebuah gelang yang merupakan *merchandise* dari Veronica. Dalam *music video* juga Vincent memiliki poster-poster dari Veronica. Dan terakhir adalah penggunaan kacamata yang dianggap bahwa mata dari Vincent mengalami miopia karena secara berlebihan menatap layar dalam waktu yang lama.



Gambar 3.12. Tokoh Veronica

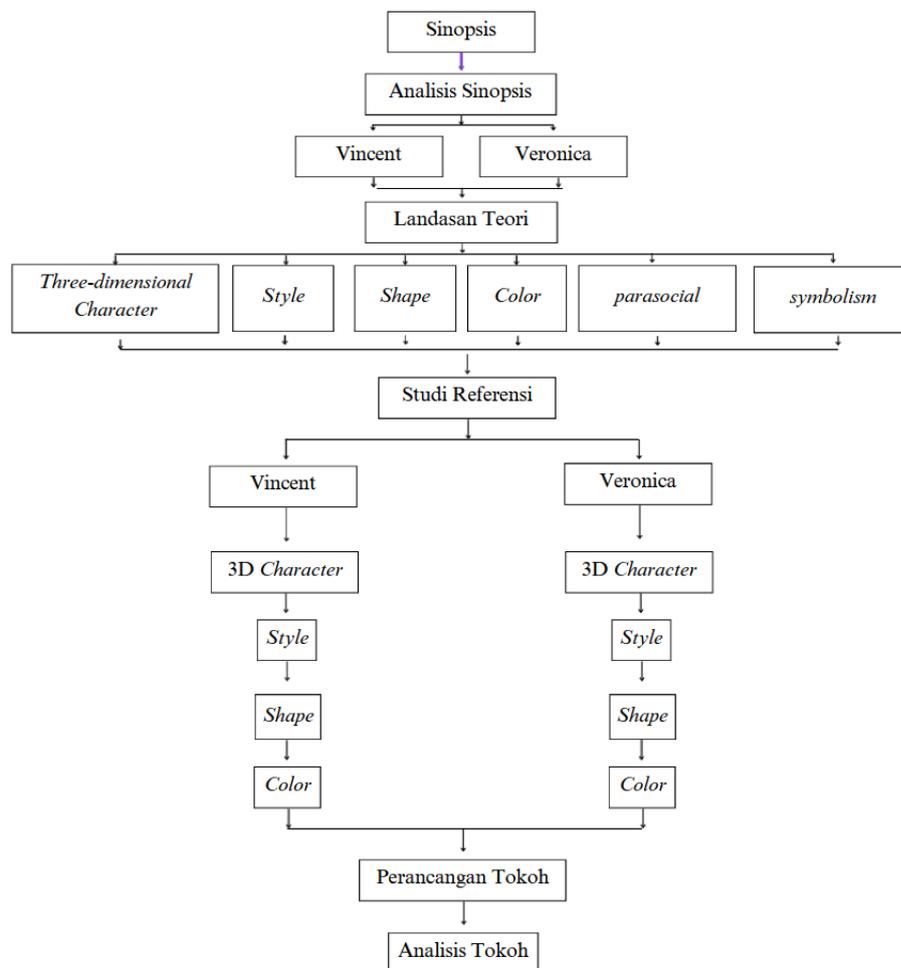
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pewarnaan pada tokoh Veronica juga dimulai dengan warna dasar yang dilanjutkan dengan *cell shading*. Walau pada akhirnya nanti desain ini juga akan *dimodeling* kedalam *software* 3D. Pewarnaan disini hanya sebagai referensi untuk pengaplikasian tekstur pada *software* 3D juga sebagai pembandingan antara kesesuaian dengan bentuk 3D nya. Dalam pemilihan warna

tokoh Veronica menggunakan ornamen barong pada baju dan warna yang cerah sebagai dasarnya.

3. Pascaproduksi:

Setelah selesai merancang tokoh Vincent dan Veronica versi 2D maka akan dilanjut dengan proses *modeling* menggunakan software 3D. Selama proses *modeling*, *character sheet* akan digunakan sebagai acuan. Hasil dari *modelling* ini akan digunakan dalam pembuatan *music video*. Hasil karya ini akan juga dilampirkan dalam sebuah *pitch deck* dan *artbook* dari *music video Simpın' for U*.



N U S A N T A R A
Gambar 3.13. Skematik tahapan penelitian

(Sumber: dokumentasi pribadi)