

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia perfilman dan animasi di masa kini berkembang dengan sangat pesat. Salah satu perkembangan yang sangat signifikan yaitu animasi 3D yang tidak hanya terbatas oleh film animasi namun meluas ke industri iklan, permainan video, simulasi dan pembelajaran interaktif. Dengan banyaknya *software* yang berbasis 3D, semakin memungkinkan berkembangnya industri 3D. Seiring dengan berjalannya waktu, abad ke-21 berkembang teknologi AI yang mampu membuat model 3D baik untuk *asset* animasi atau pun desain interior. Namun sejauh ini tetap memerlukan sumber daya manusia dalam membuat animasi 3D.

Pada *Music video* “*Simpin’ for U*”, Mushroom Animation menggunakan *software* berbasis 3D dalam pengerjaannya. “*Simpin’ for U*” merupakan sebuah *music video* yang mengisahkan tentang seorang pemuda bernama Vincent yang ingin bertemu dengan seorang *streamer* pujaannya, namun dibatasi oleh sosial media. Dalam *music video* “*Simpin’ for U*” penulis dan rekan-rekan lain ingin menggambarkan bagaimana karakter Vincent berusaha sekeras mungkin untuk mendapatkan perhatian dari Veronica dengan berbagai cara. Salah satu caranya dengan melakukan donasi dan membeli *merchandise*. Vincent yang hanya seorang mahasiswa yang menghabiskan waktunya di kamar, berpikir keras untuk selalu bisa melakukan donasi dengan menjual barang pribadinya. Pada tahap ini, penulis merancang bentuk dan isi dari kamar Vincent berdasarkan status sosialnya.

Menurut Glebas (2018), latar tempat tak hanya menjadi konteks visual yang membuat cerita lebih mudah dipahami, namun juga menjadi pembangun atmosfer, merefleksikan kepribadian karakter, dan mendukung perkembangan plot. Dalam pembuatan latar tempat atau *environment design* tentunya ada beberapa langkah yang harus dilakukan. Langkah-langkah tersebut yaitu menentukan konsep dan tema, membuat desain sketsa, menentukan ruang dan skala, *modelling*, *texturing*, dan pencahayaan. Untuk mencapai semua itu, diperlukan seorang 3D *environment artist* yang tentunya memahami cerita dan teknis.

Penulis sebagai *environment artist*, membagi latar tempat berdasarkan *script* menjadi 3 latar tempat. Namun, *music video* “*Simpin’ for U*” memiliki dua latar tempat yang menjadi latar utama. Kedua latar tempat tersebut ialah kamar Vincent dan kamar dari *streamer* bernama Veronica. Pada skripsi ini, penulis ingin membahas proses dalam merancang *environment* kamar kedua karakter pada *music video* “*Simpin’ for U*”, yaitu kamar Vincent dan Veronica berdasarkan status sosial.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana merancang 3D *environment* pada animasi *music video* ‘*Simpin for U*’ berdasarkan status sosial?”

1.2.BATASAN MASALAH

Batasan topik dari *music video* “*Simpin’ for U*” dalam skripsi ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Pengaruh status sosial terhadap bentuk, luas, dan properti dari kamar Vincent dan Veronica pada *music video* “*Simpin’ for U*”.
2. Pemilihan properti yang mendukung sebuah latar tahun 2023 pada kamar Vincent dan Veronica.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Merujuk kepada rumusan masalah yang ada di atas, maka penulis bertujuan untuk menunjukkan serta menjelaskan bagaimana *environment* dapat menggambarkan sebuah status sosial dalam *music video* “*Simpin’ for U*”.

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