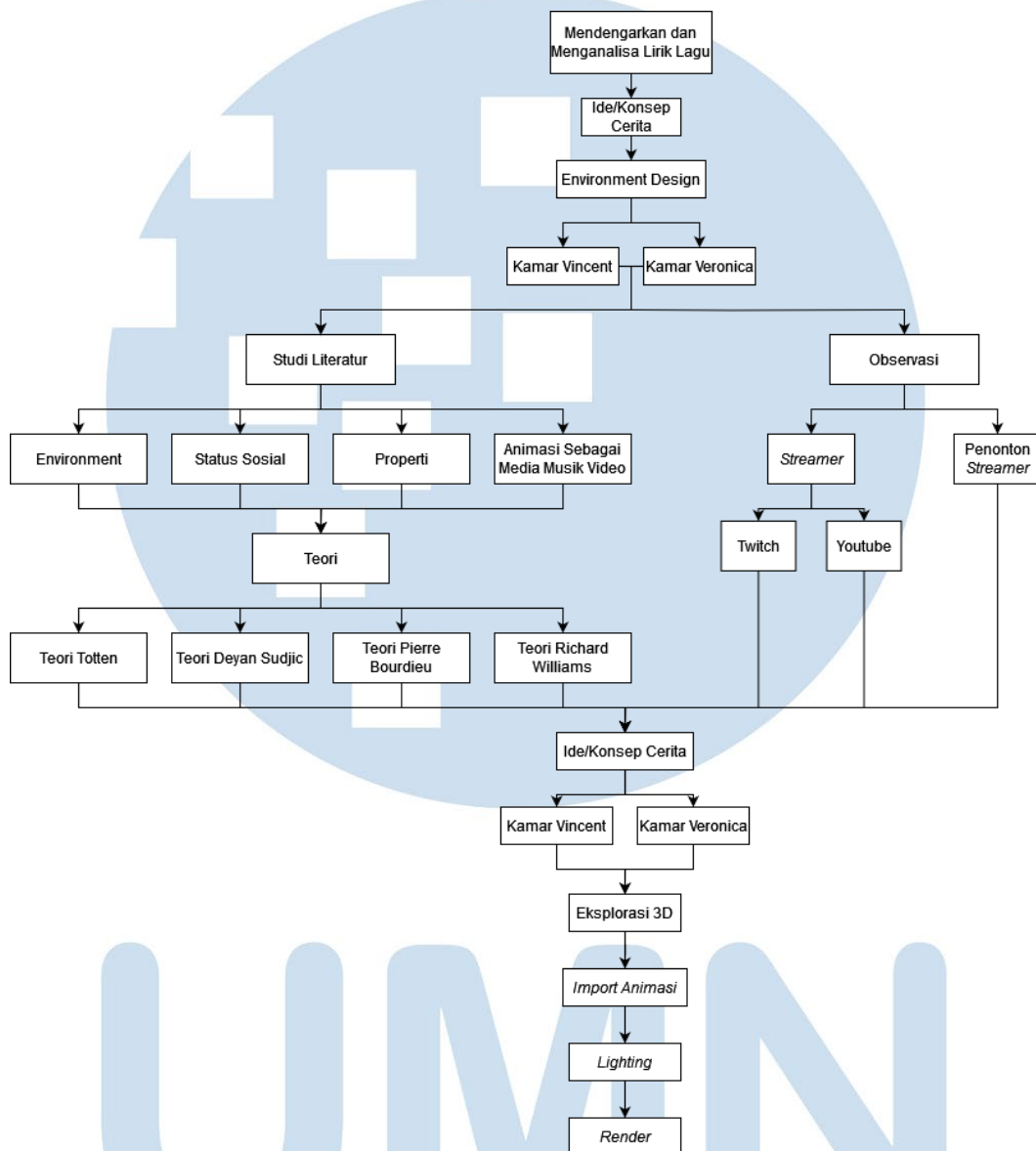


### 3. METODE PENCIPTAAN



Gambar 3.1 Bagan Tahapan Kerja  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

#### Deskripsi Karya

*Music video* “Simpin’ for U” menceritakan tentang seorang pemuda bernama Vincent yang terobsesi dengan seorang *streamer* wanita yang ia temukan di platform *live streaming*. Setiap harinya Vincent tak lupa untuk selalu menonton *streaming* Veronica. Segala cara Vincent lakukan untuk mendapatkan atensi dari

sang idola mulai dari berkomentar pada *streaming* Veronica, memberi donasi uang dan bahkan membeli semua *merchandise* yang baru dirilis oleh Veronica. Hal ini semata-mata ia lakukan untuk membuktikan bahwa dirinya adalah fans sejati. Namun semua itu sia-sia karena apa yang dipikirkan Vincent selama ini tidak sesuai dengan kenyataan. Vincent tenggelam dalam sebuah obsesi sampai-sampai ia tidak menyadari bahwa cintanya bertepuk sebelah tangan. *Music video* ini direncanakan berdurasi sekitar 3 menit 49 detik dan akan disajikan dengan format layar 16:9 *Full HD* 1080P.

### **Konsep Karya**

Proses pembuatan *Music video* “Simpin’ for U” diawali dengan mendengarkan dan menganalisis makna lirik lagu. Setelah mendapati makna dari lirik lagu, penulis dan tim menentukan konsep. Dikarenakan lagu ini membahas tentang pemuda yang terobsesi dengan *streamer*, maka penulis melakukan riset terhadap *environment* dari *streamer-streamer* yang ada di berbagai *platform*. *Style* yang ditentukan untuk *environment* yaitu *semi realistic stylized* dengan *output* 3D, yang sudah disepakati oleh penulis dan tim.

### **Tahapan Kerja**

#### 1. Pra produksi

##### a. Ide atau gagasan

Jauh sebelum tahap pengerjaan *environment*, anggota Mushroom Animation menentukan peran masing-masing dalam proyek “Simpin’ for U”. Setelah semua anggota mengetahui perannya masing-masing, kita mendengarkan lagu “Simpin’ for U” dan membedah setiap lirik yang ada. Dari lirik tersebut kita menentukan 3 *dimentional character* dari kedua karakter yang ada pada lirik tersebut. Barulah dari tahap 3 *dimentional character* tersebut dapat dibentuk konsep dari *environment music video* “Simpin’ for U”. Kedua *environment* ini sangat menggambarkan bagaimana keseharian dari kedua karakter. Karakter Vincent banyak

menghabiskan waktunya di dalam kamar untuk menonton *streamer* favoritnya.

b. Observasi

1. *Streamer*

Penulis melakukan observasi terhadap *streamer* baik itu *environment*, properti, dan juga kebiasaan dari para *streamer*. Penulis mengobservasi beberapa *streamer* perempuan yang tersebar di dua *platform streaming* yaitu Twitch dan Youtube. Banyak dari mereka menggunakan elemen warna pink dan ungu. Elemen warna tersebut diaplikasikan pada alat-alat pendukung *live streaming* mereka seperti kursi, *headset*, dan juga *keyboard*. Tak hanya itu, kebanyakan dari mereka juga menggunakan lampu led dengan warna pink dan juga ungu. Lampunya pun beragam, mulai dari *ring light* untuk *highlight* wajah, *led strip*, dan juga *custom neon sign light*.

Jika dibandingkan dengan *streamer* yang baru memulai karirnya, mereka masih menggunakan alat seadanya yang tentunya berpengaruh terhadap kualitas visual dan audio nya.



Gambar 3.2 Referensi Ruangan *Streaming* 1

(Britny Ellen, 2023)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.3 Referensi Ruangan *Streaming* 2  
(SaltShakerness, 2024)

## 2. Penonton *streamer*

Penulis juga melakukan observasi terhadap penonton *streaming* yaitu orang sekitar penulis dan juga melalui *live streaming*. Penonton *streaming* suka berinteraksi baik dengan *streamer* ataupun sesama penonton melalui *comment section*. Banyak dari mereka yang suka memberi donasi kepada *streamer* favoritnya bahkan rela membeli semua *merchandise* yang di rilis oleh idola mereka.

Maka dari itu, penulis menyimpulkan bahwa rata-rata penonton *streaming* memiliki status sosial menengah karena mampu untuk membeli *merchandise*. Hal ini menjadi acuan ruang Vincent yang memiliki komputer sebagai salah satu alat untuk menonton *streamer* favoritnya. Namun, ada juga penonton yang menengah ke bawah hanya menggunakan hp sebagai alat menonton *streamer* favoritnya. Dan biasanya mereka hanya menyumbang jumlah *viewers* dan *comment section*.

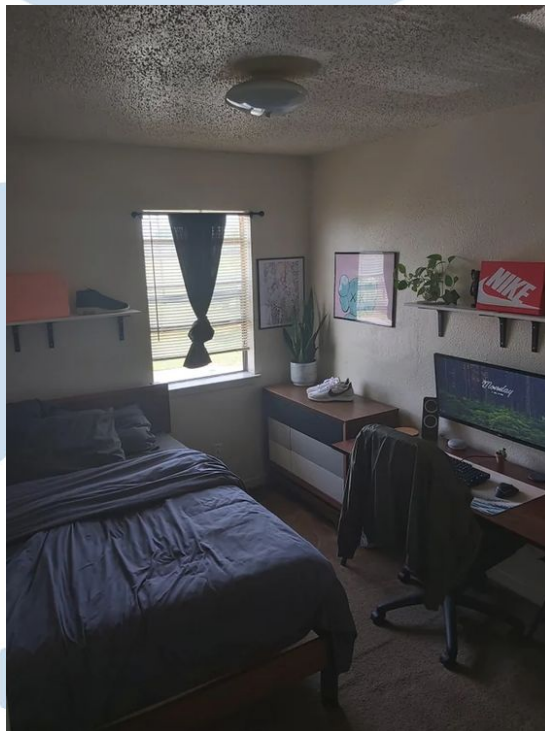
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A





Gambar 3.4 Referensi Ruang Kamar Vincent  
(Gaming Bed Ideas, 2023)


Penulis mencari beberapa referensi terkait kamar remaja laki-laki dengan status sosial menengah ke atas yang memiliki komputer di dalam kamarnya. *Environment* kamar remaja laki-laki kebanyakan meletakkan meja komputer berseberangan dengan kasur dan bersebelahan dengan jendela. Hal ini yang membantu penulis untuk melakukan *layouting* pada *environment* kamar Vincent.



Gambar 3.5 Referensi Ruang Kamar Vincent  
(Reddit, 2020)

### 3. List Properti

Berikut merupakan list properti dari kedua *environment* pada musik video Simpın' for U.

KAMAR VINCENT		
No	Nama Barang	Gambar
1	Monitor	
2	PC	
3	Meja	
4	Speaker	
5	Keyboard	
6	Mouse	
7	Gelas	
8	Kursi Kerja	
10	Hp / Ipad	
11	Kasur	
12	Bantal	
15	Tong sampah	






Gambar 3.6 & 3.7 List Properti Kamar Vincent

(Dokumentasi Pribadi, 2024)



			KAMAR VERONICA	
No	Nama Barang	Gambar		
16	Alarm Clock		1	Monitor (Double) 
17	TV		2	Meja 
18	Xbox / PS		3	Mouse 
19	Wardrobe Cabinet		4	Keyboard 
20	Sofa		5	Mic 
21	Drawer			

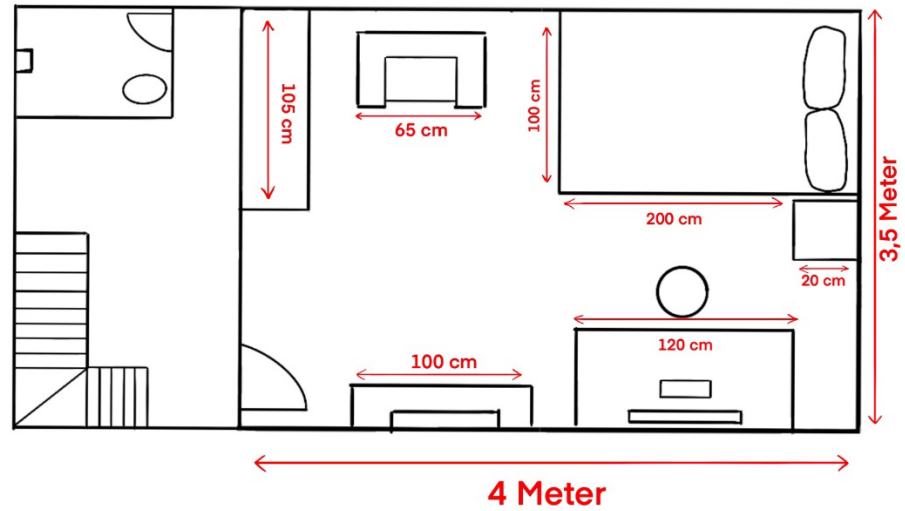
Gambar 3.8 & 3.9 List Properti Kamar Vincent dan Kamar Veronica  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

6	Kasur	
7	Bantal	
8	Drawer	
9	Lampu neon	
10	Vas bunga (Buat di atas drawer)	

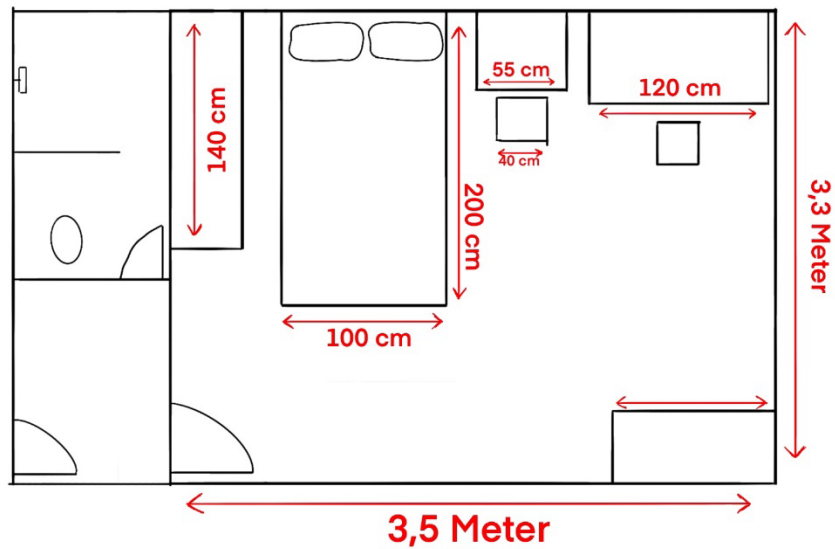
Gambar 3.10 List Properti Kamar Veronica  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

#### 4. Floorplan

Berikut merupakan gambaran *floorplan* untuk kedua *environment* pada musik video *Simpin' for U* :



Gambar 3.11 *Floorplan* Ruang Kamar Vincent  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.12 *Floorplan* Ruang Kamar Veronica  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)



c. Studi Pustaka

Dalam proses merancang *environment*, penulis menggunakan beberapa teori sebagai acuan yaitu *environment*, simbol status sosial, dan properti. Teori *environment* digunakan sebagai acuan dari bentuk lingkungan hidup secara umum. Teori status sosial digunakan untuk menentukan seperti apa lingkungan yang harus dibangun berdasarkan status sosial dari masing-masing karakter. Teori properti digunakan sebagai acuan atas properti apa saja yang harus dimasukkan ke dalam *environment* agar terlihat seperti latar tahun 2023 dan juga dibatasi oleh status sosialnya.

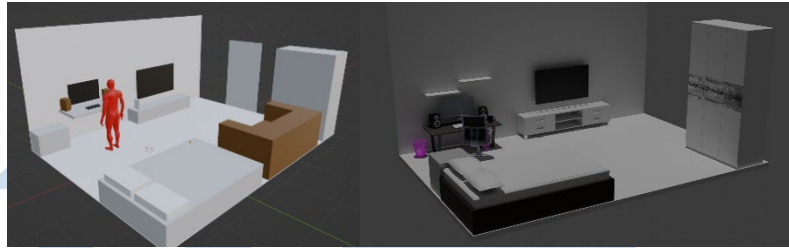
Status sosial seseorang dapat dilihat dari lingkungan dan desain rumah. Lingkungan rumah dari karakter Vincent mengambil lingkungan *cluster* yang biasa memiliki fasilitas lengkap seperti *club house* dan memiliki keamanan 24 jam. *Cluster* dengan fasilitas seperti ini biasanya dihuni oleh status sosial menengah ke atas seperti karakter Vincent. Desain rumah Vincent seperti *cluster* yang ada pada Gading Serpong, dimana memiliki bentuk yang modern.

Sedangkan untuk karakter Veronica, lingkungan yang dihuni adalah *apartment* dengan lokasi di pusat kota. Seperti kebanyakan apartemen, terdapat fasilitas umum seperti keamanan, kolam renang, gym, dan lain-lain. Dengan lokasi apartemen Veronica yang berada di pusat kota dan luas apartemen, menggambarkan status sosial Veronica yang merupakan menengah ke atas.

d. Eksperimen dan Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Setelah mengumpulkan dan mengobservasi beberapa referensi kamar *streamer*, maka penulis melakukan eksplorasi dengan membuat *blockingan* dan properti pada *setting* kamar Vincent dan juga Veronica.

1) Kamar Vincent

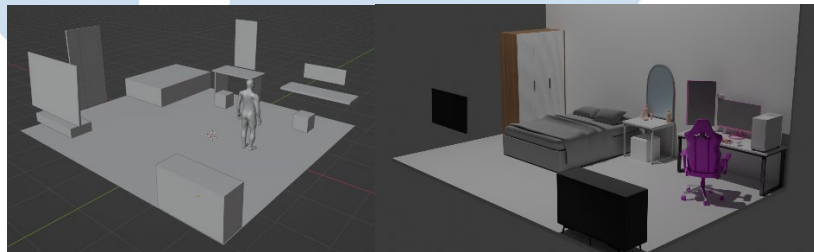


Gambar 3.13 & 3.14 Kamar Vincent

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Gambar di atas merupakan hasil eksplorasi penulis yang digunakan sebagai *blocking* penempatan properti-properti yang akan digunakan. Setelah tahap *blocking*, penulis mulai mencari dan membuat properti-properti yang dibutuhkan untuk memenuhi *environment* kamar Vincent.

## 2) Kamar Veronica



Gambar 3.15 & 3.16 Kamar Veronica

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah mengobservasi kamar para *streamer* baik itu di Twitch maupun di Youtube, penulis melakukan eksplorasi dengan membuat *blocking* penempatan properti yang sesuai dengan yang ada pada *streaming*.

## 2. Produksi

Pada tahap produksi *music video* animasi 3D “Simpin’ for U”, penulis dan tim menggunakan *software* Blender sebagai alat untuk tahap *modeling*, *layouting*, *texturing*, *lighting*, dan *render*. Untuk tahap *rigging* dan *animating*, penulis dan tim menggunakan *software* Autodesk Maya. Setelah penulis selesai

mengerjakan *environment* di Blender, penulis mengekspor fbx ke dalam Autodesk Maya sebagai acuan menganimasikan karakter.

### 3. Pascaproduksi

Pada tahap pascaproduksi, Mushroom Animation menggunakan *software* Adobe After Effects dan Adobe Premiere Pro sebagai penjahit setiap *shot* yang sudah diproduksi di *software* Autodesk Maya dan Blender. Pada *software* After Effects, penulis menggunakan *tracker* dan *keylight* untuk merubah *green screen* dan diisi dengan *footage* yang sudah ditentukan. Dan juga akan sebagai *online editor*, penulis akan menambahkan beberapa *effect* dan juga pencahayaan pada *shot-shot* yang sudah ditentukan.

