

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

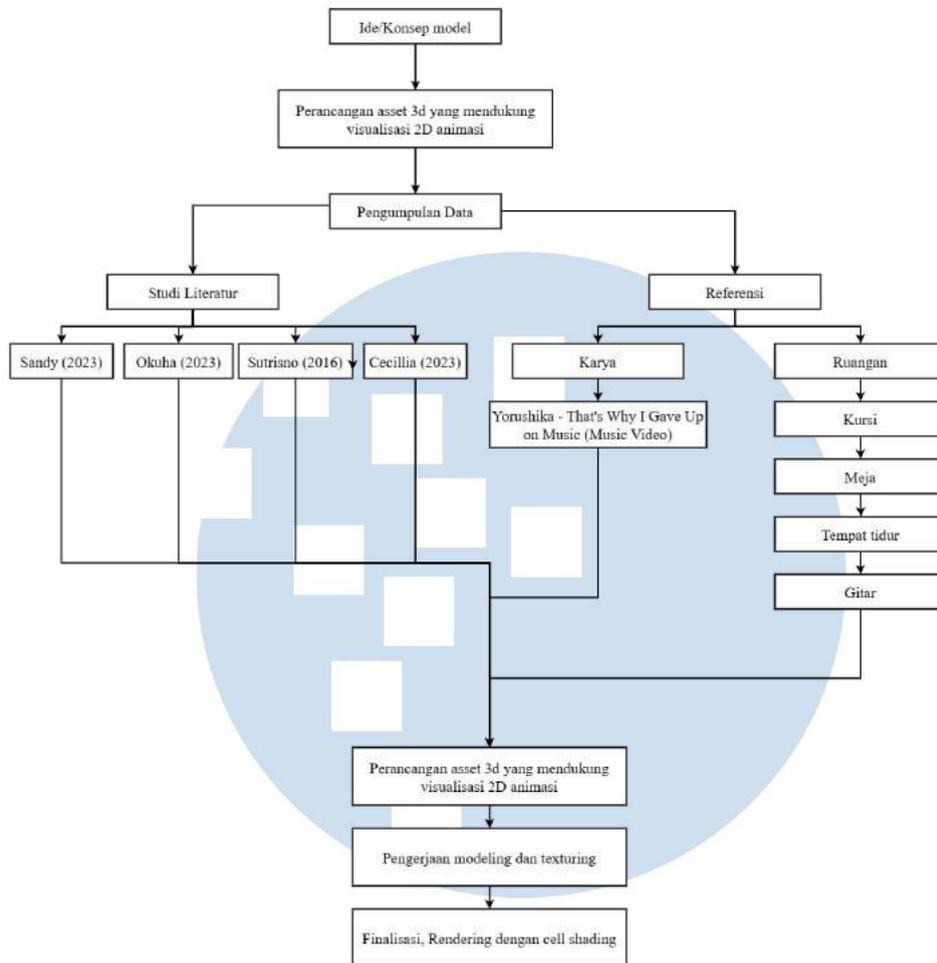
Penulis membuat karya animasi hybrid berjudul MV “The Prettiest Girl” yang bertemakan dengan metafora bergenre romance. animasi hybrid ini di menggunakan metode 2D animasi dan 3D animasi dengan 24 *Frame per second*, teknik *on twos*, *frame by frame* dan resolusi 1920 x 1080 pixel. Pada bidang 3D, pembuatan environment dan animasi beberapa objek yang berinteraksi dengan 2D. Logline dari MV “The Prettiest Girl” yaitu Seorang laki-laki yang jatuh hati dengan seorang perempuan, namun ia harus merelakan perasaannya karena perempuan tersebut menyakitinya.

Konsep Karya

Animasi hybrid berjudul MV “The Prettiest Girl” merupakan karya animasi hybrid *music video* yang menceritakan seorang pria galau yang sudah berpisah dengan kekasihnya dengan cara visual animasi metafora merepresentasikan air sebagai kesedihan dan hanyutnya memori dengan kekasih lamanya. Konsep yang digunakan merupakan Animasi 2D dan Animasi 3D, Untuk 2D menggunakan teknik *On twos*, *frame by frame*. Untuk Konsep penyajian karya, dengan visual berupa kartun kombinasi dengan art style anime, non-realis. Gaya konsep karya ini terinspirasi dari karya MV animasi “*Yorushika - That's Why I Gave Up on Music (MUSIC VIDEO)*”, dan MV animasi dari Indonesia bersumber YouTube, yaitu MV animasi berjudul “Ardhito Pramono - Something New”, Statement pada MV “The Prettiest Girl” ini adalah jangan terlalu larut dalam cinta jika tidak mau terjatuh lebih dalam.

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

Tahapan Kerja



Gambar 3 Skema Perancangan
(Dokumentasi pribadi)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Karya yang akan dibuat oleh penulis dan rekannya sudah direncanakan sebelumnya dengan membuat *Hybrid animation*, yang berbentuk 3D dan 2D. Penulis menentukan bentuk model 3D, tekstur non-realis, dan teknik *cell shading* yang dapat mendukung visualisasi terhadap animasi 2D

b. Observasi



Gambar 3.1 Tata letak bentuk denah
(Sumber rekan animator penulis)

Observasi pertama, Pembentukan tata letak objek dan bentuk denah dilakukan oleh rekan animator penulis dengan berukuran 5x5 meter. Kemudian penulis mencari referensi bentuk kamar dan gaya visual sekitar untuk pembuatan environment design. Latar tahun yang akan diterapkan pada karya penulis pada tahun 2023. Tahun 2023 merupakan tahun perkembangan teknologi yang cukup pesat dan memiliki ide visual desain *modern aesthetic*. Referensi yang didapatkan oleh penulis ini sebagai acuan untuk membuat ruang kamar untuk tokoh laki-laki, menurut penulis dengan ruangan kecil, dan simple sudah cocok dengan budget tokoh laki-laki pada karya MV. Dikarenakan tahun modern, latar tempat pada *residence* kontemporer, dari desain pada meja, lemari, dan tempat buku terlihat *modern aesthetic*



Gambar 3.2 Residensial kamar tidur utama, Jakarta barat
(Sumber:<https://interiordesign.id/>)

Observasi yang kedua, penulis mencari referensi bentuk kasur, dan objek sekitar yang sesuai dengan *Three-Dimensional* kehidupan budget tokoh laki-laki yang bernama Matthew



Gambar 3.3 Referensi ruangan bergaya estetik, perumahan cisauk
(Sumber:<https://instagram.com/casaqita/>)

Berikut, penulis mendapatkan sebuah referensi ruangan bergaya estetik di perumahan Cisauk. Dengan model rumah berbentuk yang minim

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4 Contoh referensi kasur

(Sumber:<https://philipsbekasi.id/ide-desain-kamar-tidur-minimalis-tapi-mewah/>)

Three-Dimensional pada tokoh ini adalah orang yang bergaya sederhana tetapi menengah ke atas, dari kedua referensi tersebut sebagai acuan dalam pembuatan tempat tidur untuk tokoh tersebut. dengan bentuk yang simpel dan cukup modern bertekstur kayu.



Gambar 3.5 Contoh referensi meja

(Sumber:<https://www.etsy.com/>)

Penulis mencari referensi meja, yang sesuai dengan karakteristik dan kehidupan budget pada tokoh. dari bentuk yang modern menengah bertekstur kayu dan tidak terlalu tebal dan kuat. Penulis memutuskan untuk menggabungkan dari kedua referensi, dari bentuk kaki pada gambar pertama dan base untuk meja pada gambar kedua



Gambar 3.6 Contoh referensi kursi
(Sumber: <https://shopee.co.id/Kursi-Resto-Kursi-Kantin-Kursi-Plastik>)

Penulis mencari referensi kursi, yang sesuai dengan karakteristik dan kehidupan budget pada tokoh. penulis mendapatkan berbagai bentuk model modern pada kursi, penulis mengambil beberapa yang sesuai dengan deskripsi tokoh. pada gambar referensi ini dengan bentuk yang unik, terlihat simpel dan modern yang hanya 1 objek berlekuk dan kaki kursi. Penulis menemukan banyak Model seperti ini melalui internet dan banyak sekali yang dirancang oleh para *designer* sebagai merepresentasikan bentuk modern. dari kedua observasi ini penulis memutuskan untuk menggabungkan dari bentuk model tempat duduk, dan kaki pada kursi. penulis mengambil referensi kaki pada gambar pertama dan penulis mengambil referensi tempat duduk pada gambar ke dua

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7 Contoh referensi kasar dan objek sekitar yang cocok dengan karakteristik tokoh
(Sumber: <https://guitar-china.en.com>)

Penulis mencari objek referensi terakhir yaitu alat musik gitar, dari kedua observasi ini sebagai acuan penulis untuk membuat sebuah gitar, dikarenakan bentuk karya penulis adalah non-realis dan detail. penulis membuat gitar dengan base yang sama mengubah sedikit untuk kedetailan pada ketebalan senar gitar untuk terlihat non-realis beserta texture model menyerupai kayu yang non-realis



Gambar 3.8 Contoh referensi untuk sebagai acuan pembuatan 3D dari bentuk dan gaya
(Sumber: https://store.steampowered.com/app/837470/Untitled_Goose_Game/)

Observasi ke empat, yaitu penulis mencari referensi 3D yang memvisualkan 2D yang dapat menjadi acuan dalam pembuatan karya animasi

hybrid MV. penulis menggunakan referensi “The Untitled Goose Game”, dari yang berbentuk visual yang flat , non-distorsi dan tidak realis.



Gambar 3.9 Contoh referensi ke dua dengan teknik cell shading
(Sumber:Yorushika - That's Why I Gave Up on Music (MUSIC VIDEO) (youtube.com))

Penulis juga menemukan referensi yang ke 2 dari music video “Yorushika - That's Why I Gave Up on Music”. pada referensi ini menyerupai dengan gaya “The Untitled Goose Game” yang berbentuk non-realis, dan flat, akan tetapi pada referensi ini ditambahkan dengan teknik *cell shading* dan bayangan pada objek

c. Studi Pustaka

Penulis menjabarkan studi pustaka yang sudah di dapatkan dari berbagai sumber, berikut adalah tabel teori yang akan digunakan sebagai acuan perancangan karya:

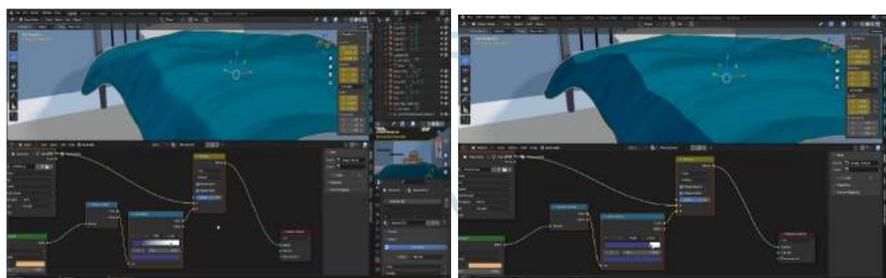
Tabel 3.1. Jabaran Studi Pustaka

No.	Penulis (Tahun)	Teori Mengenai	Penggunaan Teori
1	Sandy (2023)	3D Modeling	Sebagai acuan dalam pembuatan sebuah 3D model, melalui teori konsep dasar 3D modeling

2	Okuha (2023)	<i>Cell-Shading Lighting</i>	Sebagai acuan untuk merancang pembentukan <i>Cell-Shading</i> pada karya
3	Sutrisno (2016)	<i>Texturing</i> , Pemberian material pada objek 3D sebagai bentuk permukaan dan bahan pada objek 3D	Sebagai acuan untuk merancang pembuatan material dan tekstur yang akan dibuat pada karya
4	Cecilia (2023)	Tekstur visual dicirikan sebagai meniru tekstur pada tingkat visual. metode ini adalah efek atau ilusi pada objek.	

d. Eksperimen *Cell shading*

Penulis melakukan beberapa eksperimen untuk membuat sebuah *cell shading* pada object maupun environment untuk karya animasi hybrid MV “The Prettiest Girl” ini. eksperimen ini menggunakan *nodes* dari *shader editor* pada Blender, pada *nodes* diberikan *Mix color*, *Shader to RGB*, dan *Color Ramp*. metode ini cukup mudah melakukannya hanya memerlukan 1 lighting saja, akan tetapi terdapat kelebihan dan kekurangannya,



Gambar 3.10 Contoh eksperimen cell shading

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Eksplorasi Bentuk Tekstur/Material dan 3D Model

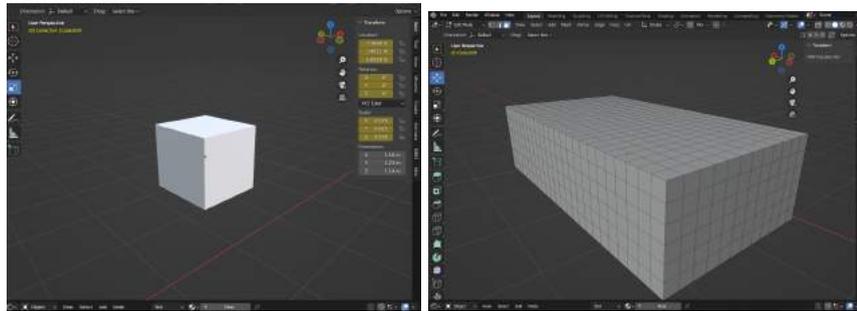
Penulis mengeksplor dan mencari bentuk tekstur yang akan digunakan. Dikarenakan bentuk karya yang akan dibuat oleh penulis tidak realis, penulis membuat tekstur kayu yang memvisualisasikan kartun 2D dengan menggunakan Photoshop untuk mempermudah pewarnaan dan banyak berbagai macam brush yang dapat membantu penulis untuk membuat corak atau gaya tekstur di aplikasi Photoshop, setelah pembuatan tekstur penulis akan dimasukan kedalam 3D object dan menggunakan smart uv unwrap dari blender, untuk meratakan tekstur pada objek. penulis memilih tekstur kayu karena mengikuti keestetikan visual pada perumahan zaman modern yang saat ini banyak yang digunakan, tidak hanya keestetikan tekstur kayu memberikan kesan suasana yang hangat, dan nyaman. penulis mengikuti pattern pada referensi kayu,



Gambar 3.11 Mengeksplor dan mencoba tekstur ke dalam objek
(Sumber: Dokumentasi Pribadi dan Google)

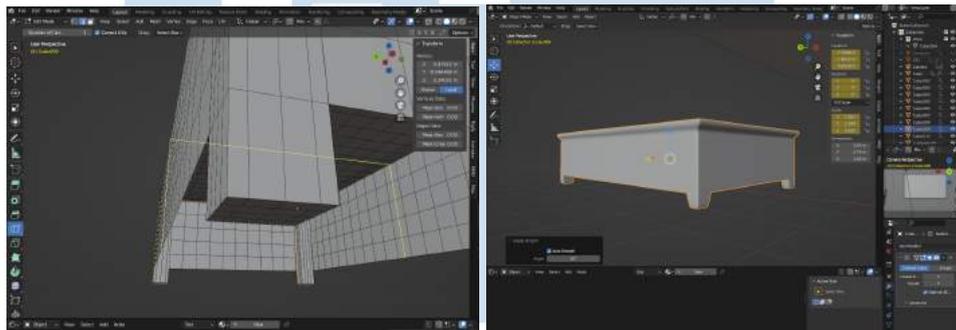
2. Produksi:

Diawali environment design. Pengerjaan environment design menggunakan 3D dengan aplikasi Blender, pada tahap ini mendesain yaitu ruangan kamar tidur, meja, kursi, dan kasur dan sebagainya. Penulis membuat model 3D utama yaitu tempat tidur, diawali dengan pembuatan base pada kasur, dalam pembuatan penulis menggunakan mesh berbentuk kubus yang nantinya akan di-*subdivide*.



Gambar 3.12 Pembuatan base tempat tidur
(Dokumentasi Pribadi)

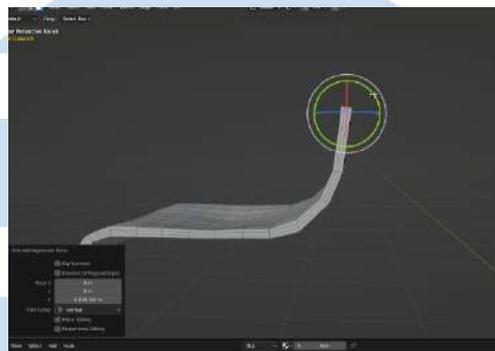
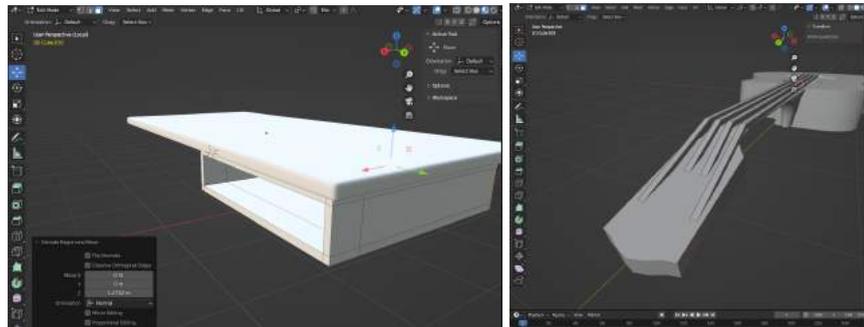
Setelah *subdivide*, penulis dapat membentuk mesh dengan mudah, dengan menggeser, rotasi, *extrude*, dan menggabungkan antar *vertex*, *edge*, maupun *face* atau wajah pada mesh. begitu pula dengan objek lainnya.



Gambar 3.13 Mendetail base tempat tidur
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis melanjutkan membuat sebuah kursi, meja, dan gitar, dengan cara yang sama dengan menggunakan mesh, menggeser, rotasi, *extrude*, dan menggabungkan antar *vertex*, *edge*, maupun *face* atau wajah pada *mesh*.

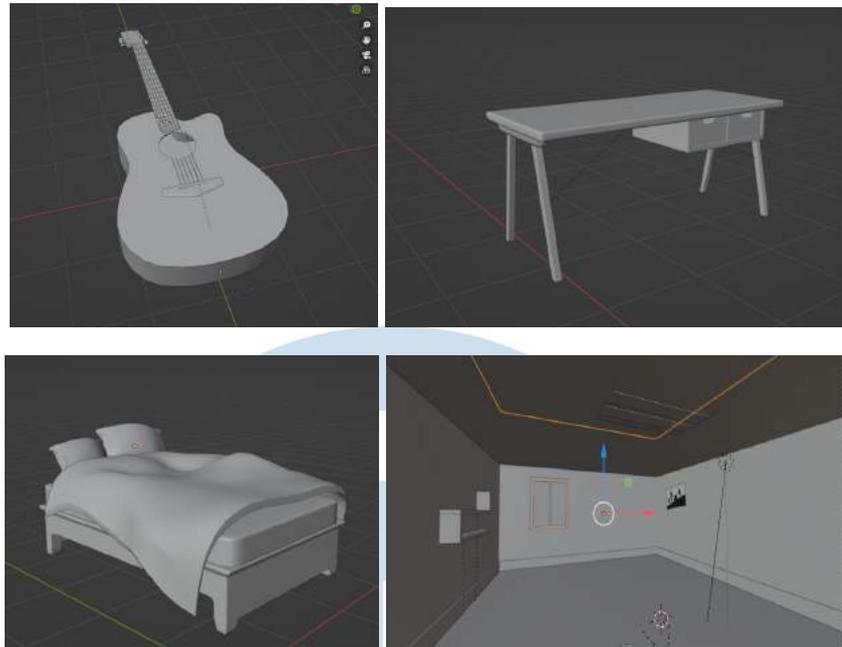
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14 Modeling asset meja, gitar dan kursi
(Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah hasil awal pada pembuatan 3D model kursi, ruangan, tempat tidur, meja, dan gitar.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



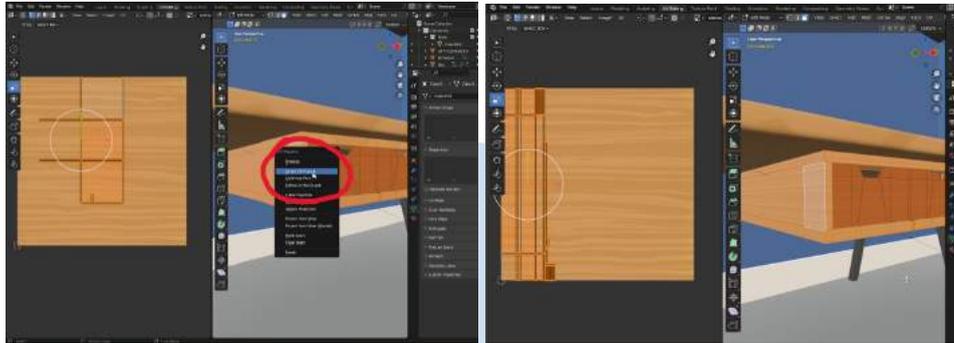
Gambar 3.15 3D Model awal asset meja, gitar dan kursi
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis melanjutkan pada pembuatan tekstur objek seperti kursi, meja, dan tempat tidur tokoh. menggunakan teori teknik tekstur visual dengan cara menirukan tekstur pada kayu dengan memberikan perbedaan dengan *style* non-realis. sebelumnya penulis sudah melakukan tahap ini pada tahap eksplorasi, penulis langsung memasukan tekstur yang sudah di buat ke dalam objek.



Gambar 3.16 Pemberian tekstur pada objek
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian, penulis meratakan tekstur dengan menggunakan “*smart uv unwrap*” pada blender. setelah melakukan unwrap. penulis memulai meratakan bagian yang menjanggal pada objek.



Gambar 3.17 *Smart uv unwrap* pada objek
(Dokumentasi Pribadi)

3. Pascaproduksi:

Penulis menata tempat pada ruangan tempat tidur tokoh yang sudah direncanakan lokasi penempatan objek oleh rekan penulis. penulis mengikuti arahan denah yang sudah dibuat oleh rekannya