

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film pendek animasi 3D “Take Away” bercerita tentang seorang remaja bernama Samuel yang hidup dalam kelompok kriminal kelas bawah (*Blue Collar Crime*) sebagai pencopet yang dipandang rendah di lingkungan yang keras. Hingga pada suatu pertemuan dengan seseorang dari berbagai dinamika hidup yang ia lalui, membuatnya mempertimbangkan perubahan dalam kehidupannya sebagai seorang pencopet. Film tersebut bertemakan pemilihan keputusan hidup seseorang dalam lingkungan yang keras dan berdurasi 10 hingga 14 menit.

Konsep Karya

Film pendek “Take Away” berbentuk animasi 3D yang dibalut dengan gaya tekstur *stylized 2D*. Gaya tersebut terinspirasi dari karya-karya Alberto Mielgo seperti *The Witness*, *The Windshiled Wiper*, dan *Jibaro*. Sedangkan untuk *enviromtent* terinspirasi dari *game* “Cyberpunk 2077” yang disesuaikan dengan kondisi Jakarta masa depan yang bertemakan *cyberpunk*. Dalam produksinya, film “Take Away” menggunakan *software* Blender, Photoshop, dan Marvelous Designer. Sedangkan untuk proses *animating* menggunakan bantuan teknologi *motion capture*.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Pada proses perancangan VFX, tekstur, kalkulasi, dan visual yang digunakan adalah realistis. Salah satu VFX yang dibuat dan membangun *mood* film adalah air hujan pada beberapa *scene*. Fungsi hujan disini terinspirasi dari film “The Windshiled Wiper” dan “The Garden of Words” atau dalam bahasa Jepang “Kotonoha no Niwa”. Dalam film “The Windshield Wiper”, hujan digunakan sebagai salah satu elemen yang menggambarkan kesedihan karena masalah cintanya dengan seorang

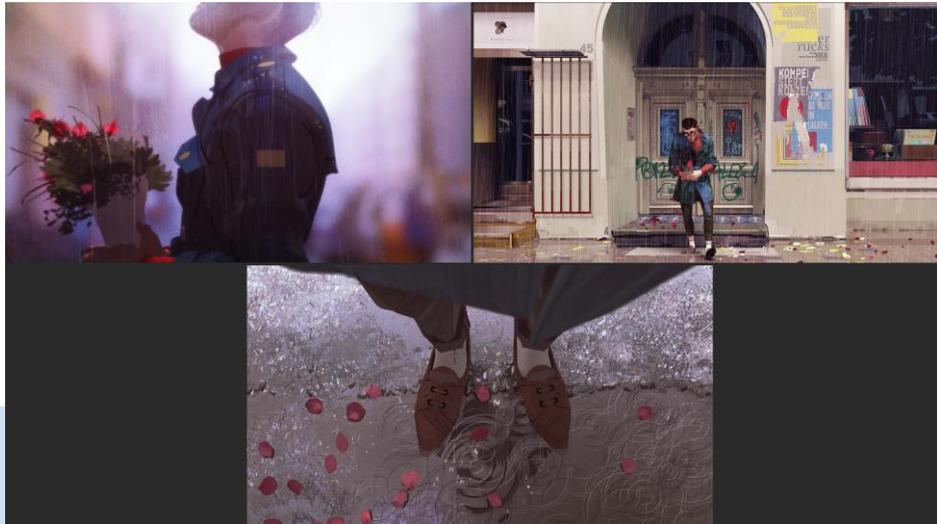
wanita. Sedangkan dalam film “The Garden of Words” penggunaan hujan dengan intensitas tertentu menjadi sebuah pemicu pertemuan kedua tokoh utama, menggambarkan rasa sedih, kenangan, cinta, dan bahagia.



Gambar 3.1 Visual hujan, *droplet*, *ripple* dan *puddle* dari hujan
(The Garden of Words, 2013)

Dari kedua film tersebut membuat penulis terinspirasi untuk menggunakan hujan sebagai salah satu elemen pendukung dalam visual dan cerita yang dapat mempengaruhi *mood* dalam *scene* atau *shot* tersebut. Selain itu pada film-film tersebut terpadat elemen-elemen yang masih berkaitan dengan hujan yang menarik untuk digali sebagai elemen pendukung selain tetesan air hujan.

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

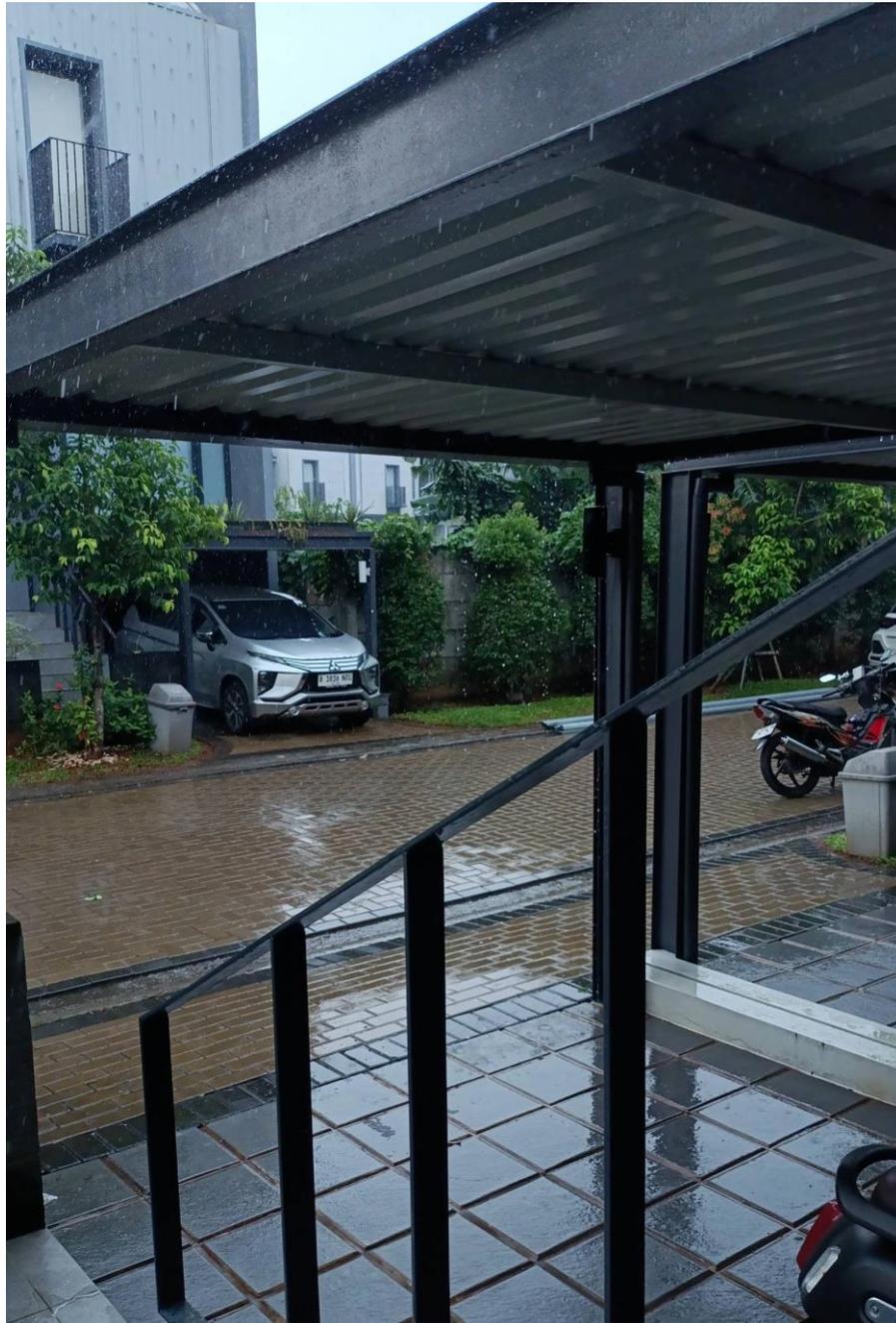


Gambar 3.2 Seorang pria yang sedih karena wanita pujaannya tidak menjawab panggilannya
(The Windshield Wiper, 2021)

b. Observasi

Sebelum memulai produksi, penulis melakukan observasi terhadap air hujan. Seperti kecepatan, intensitas, karakteristik fisik, sifat, dan interaksinya dengan objek. Penulis mengobservasi secara langsung bagaimana tetesan air jatuh hujan dari langit hingga menyentuh permukaan objek padat, cair, tahan air hingga membuat *splash*, dan objek yang menyerap air. Selain itu juga terdapat tetesan kecil atau *droplet* yang perlahan turun setelah air hujan jatuh di kaca, tembok, dan atap.

U M V N
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 3.3 Dokumentasi observasi langsung
(Dokumentasi pribadi)

Penulis juga melakukan observasi secara digital dengan menonton video tetesan air hujan *slow motion* sehingga detail-detail yang berlangsung cepat dapat dilihat lebih lambat seperti pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Visual tetesan air hujan dalam *video slow-motion*
(Rain Drop Slowmo, 2023)

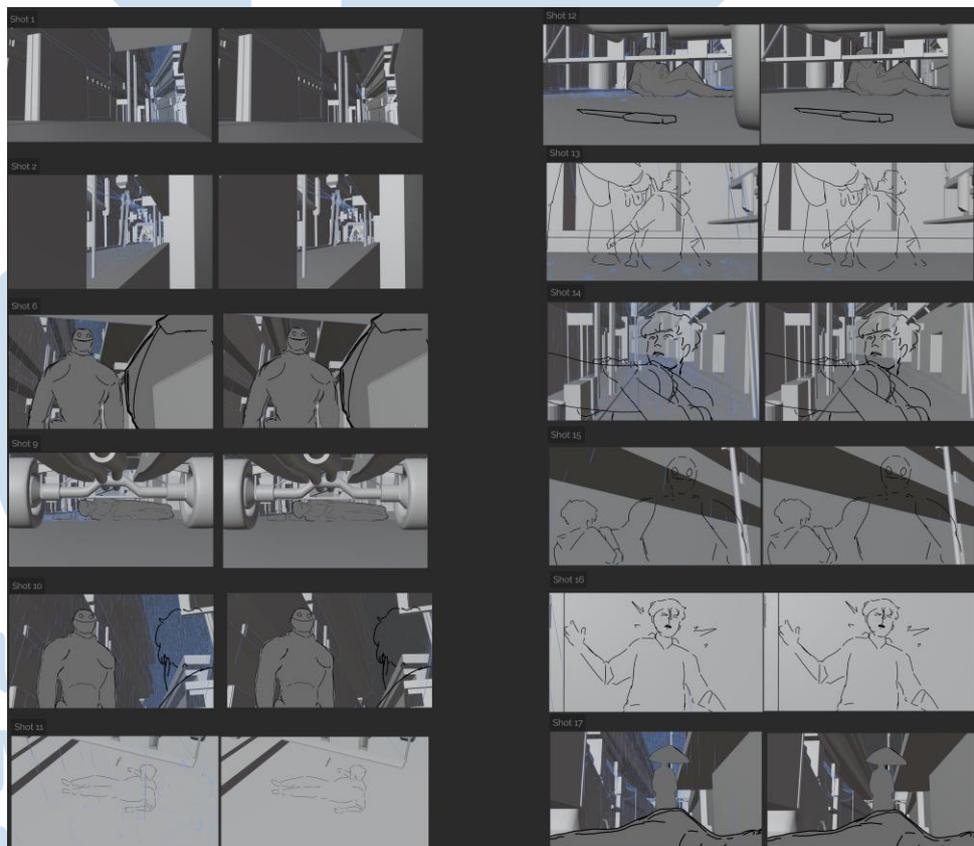
Dari video dan beberapa artikel yang penulis observasi penulis juga mencari tahu tentang parameter *velocity*, *density*, *altitude*, dan sifat hujan lainnya yang bermacam-macam. Membuat aset untuk efek visual diperlukan riset yang mendalam, seperti bagaimana objek tersebut dibuat, bahan apa saja yang terdapat pada obyek hingga teksturnya yang menjadi ciri khas (Prayogo, & Aditya, 2020)

c. Studi Pustaka

Dari referensi, ide, dan gagasan yang telah dirancang dan ditentukan sebelumnya tentunya hal ini berkaitan juga dengan teori-teori sebelumnya. Penulis menggunakan bantuan komputer untuk mengerjakan efek visual secara digital dengan membuat simulasi partikel. Pengimplementasian efek visual hujan pada film “Take Away” yang disesuaikan parameternya dengan kebutuhan terutama pada adegan yang terjadi pada *scene 13* ditujukan sebagai salah satu elemen yang mempengaruhi *mood*, meningkatkan daya tarik secara visual, dan memberikan efek hiperbola atau melebih-lebihkan sebuah kejadian dalam film yang berupa tragedi, aksi, dan misteri.

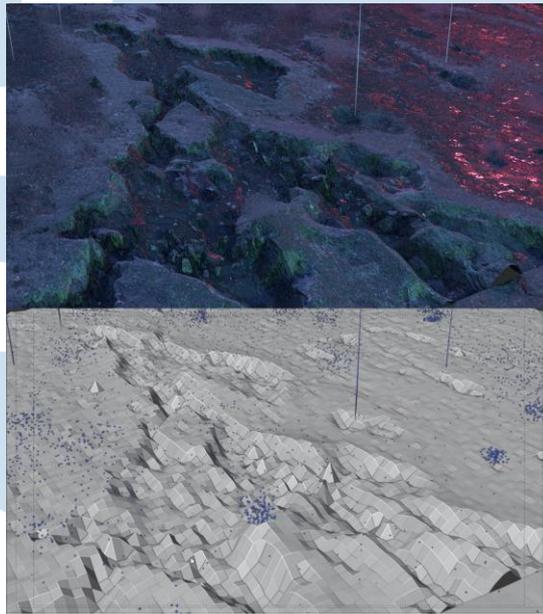
d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Setelah melalui beberapa eksperimen, penulis menggunakan *add-on* Bagarain untuk melakukan simulasi hujan yang *base*-nya merupakan *geometry* node sehingga penulis dapat dengan mudah melakukan modifikasi terhadap simulasinya. Penulis mencoba membuat beberapa variasi hujan untuk beberapa *scene* yang salah satunya adalah scene 13. Variasi hujan yang dibuat penulis adalah hujan deras yang ditandai dengan parameter *density* yang tinggi dan ukuran *droplets* lebih besar. Kedua adalah hujan gerimis dengan *density* yang lebih rendah dan ukuran *droplets* yang lebih kecil karena hanya berupa rintik-rintik hujan. Variasi tersebut dibuat untuk membandingkan hujan seperti apa yang cocok digunakan dalam *scene* tersebut dan kesesuaiannya dengan *mood* yang ingin dibangun. *Shot-shot* pada *scene* 13 yang dapat menjadi perbandingan simulasi hujan deras dan hujan gerimis dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Perbandingan *shot-shot* hujan deras dan gerimis
(Dokumentasi pribadi)

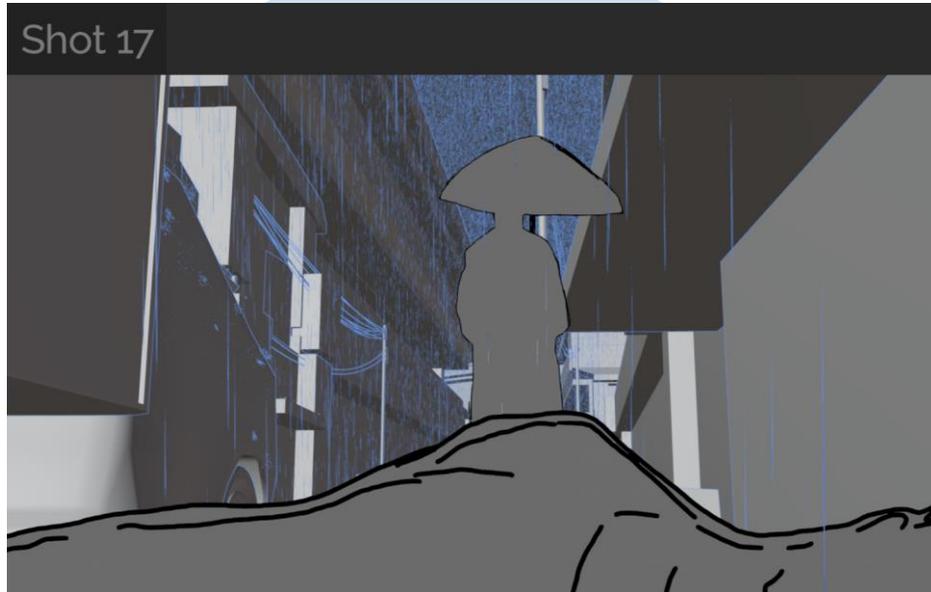
Selain simulasi hujan dengan *geometry node particles*, penulis juga membuat *ripple* atau *puddle* dengan menggunakan *modifier displacement* dengan *texture map* dan *shader node* sehingga partikel dari simulasi yang jatuh mengenai objek *occlusion* dan “*floor*” terlihat lebih realistis seperti pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Simulasi partikel menabrak *occlusion* berupa aspal dan membentuk *puddle*
(Dokumentasi pribadi)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Setelah melakukan eksperimen keputusan dari dua opsi variasi hujan adalah dengan menggabungkan keduanya untuk *scene 13*. Diawali dengan simulasi hujan gerimis yang sudah berlangsung cukup lama hingga ada sedikit genangan air di permukaan jalanan yang berlubang dan perlahan-lahan turun lebih deras. Hingga pada *shot 9* hujan mulai turun deras hingga akhir *scene 13* pada *shot 17* seperti pada gambar 3.7.



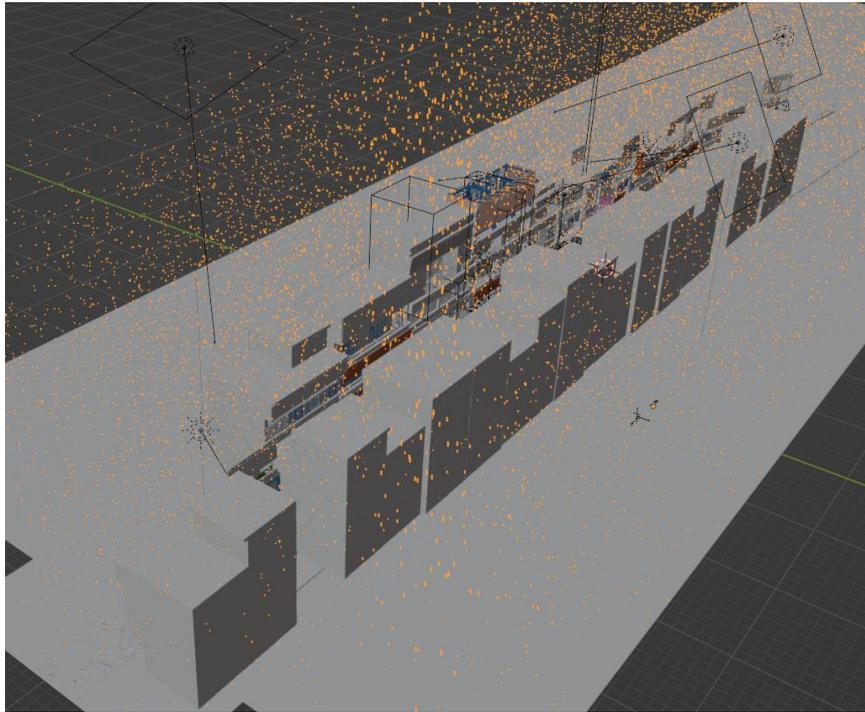
Gambar 3.7 *Shot 17* dengan simulasi hujan deras
(Dokumentasi pribadi)

Alasan dibalik penggabungan kedua variasi hujan tersebut adalah agar tampak lebih dinamis, realistis, dan sesuai dengan intensitas dan *mood* yang ingin dibangun secara bertahap dalam *scene* tersebut.

2. Produksi:

Memasuki tahap produksi, penulis mengumpulkan semua data eksperimen dan eksplorasi sebelumnya untuk mengimplementasikan semua kalkulasi dan konsep-konsep yang sudah disetujui dan melalui tahap *trial and error* sebelumnya. Penulis membuat simulasi dengan skala yang cukup besar seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.8.

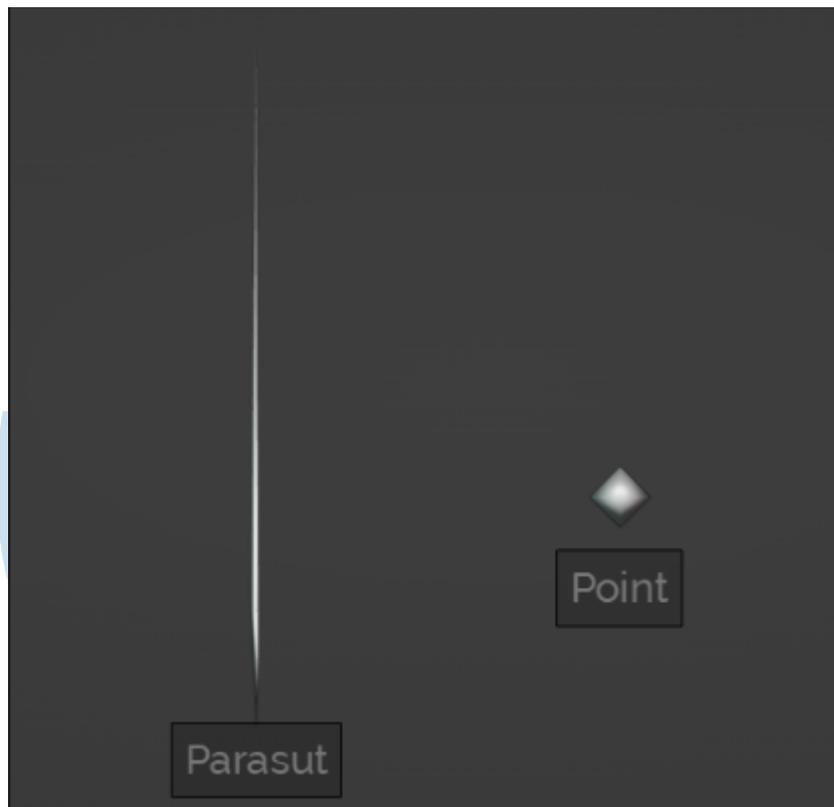
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.8 Skala simulasi
(Dokumentasi pribadi)

Untuk membuat hujan gerimis di bagian awal, penulis menggunakan parameter *density* 0,08 dan *rain speed* 15 dengan ukuran *droplet* berdiameter 0,3 mm hingga 0,5 mm berbentuk seperti parasut yang belum terbuka seperti pada gambar 3.10. Selain itu untuk menambahkan efek angin atau *force*, penulis membuat tingkat kemiringan hingga 5 derajat.

U M N
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



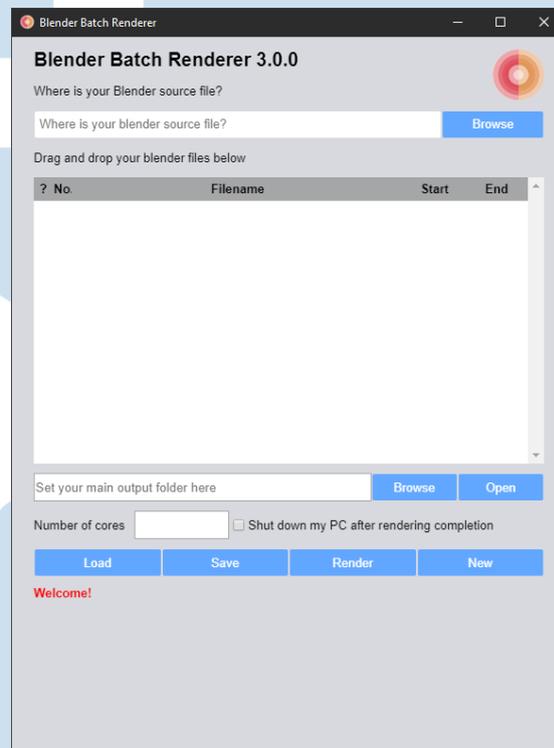
Gambar 3.9 *Droplet Shape*
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya, memasuki pertengahan scene 13 atau shot 6 penulis menambahkan keframe hingga frame 1034 atau shot 17 untuk membuat perlahan-lahan semakin deras. Pada frame 1034, penulis menggunakan parameter rain density 1, rain speed 20, dan diameter droplet 0,6-2 mm. Selain itu penulis juga membuat angle droplet menjadi 15 derajat.

Selanjutnya bila hasil yang diharapkan sudah selesai, penulis mulai *render* beberapa *shot* dan *frame* yang sudah dikombinasikan dengan *lighting* dan menggunakan *render engine* Cycles agar terlihat *final looks* dari *shot* yang dibuat apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan. *Environment* yang telah disusun sedemikian rupa beserta aset benda-benda kecil hingga bangunan, *lighting*, *volumetric (fog)*, efek visual air hujan yang jatuh, *puddle*, *ripple*, dan

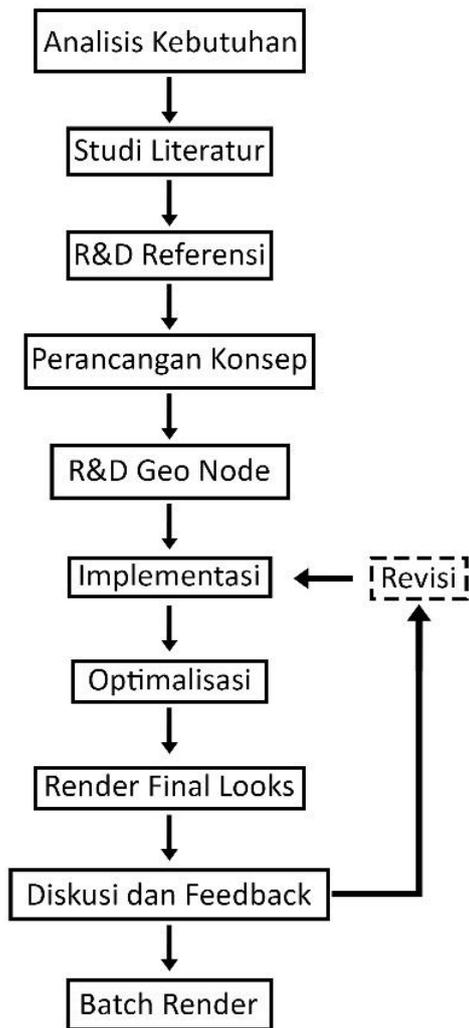
permukaan jalanan yang basah saling melengkapi untuk menciptakan *looks* dan membentuk *mood*.

Pada tahap *rendering*, ketika *final looks* dan animasi simulasi sudah disetujui dan tidak ada revisi lagi, maka penulis memulai tahapan *batch render* dengan menyiapkan semua *file* yang sudah tersusun dan siap di-*render* dengan menggunakan aplikasi Blender Batch Renderer. Aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 3.8 tersebut adalah aplikasi pihak ketiga untuk melakukan proses *render* menggunakan *cm datu command prompt* tanpa harus membuka *file* Blender.



Gambar 3.10 Tampilan aplikasi Blender Batch Renderer
(Dokumentasi pribadi)

Sehingga waktu dan *resource hardware* yang dikeluarkan untuk membuka Blender dan me-*display* simulasi dan hal-hal lain yang berat sebelum melakukan proses *render* tidak diperlukan.



Gambar 3.11 Bagan Tahapan Kerja
(Dokumentasi pribadi)

U W I N
 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