

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

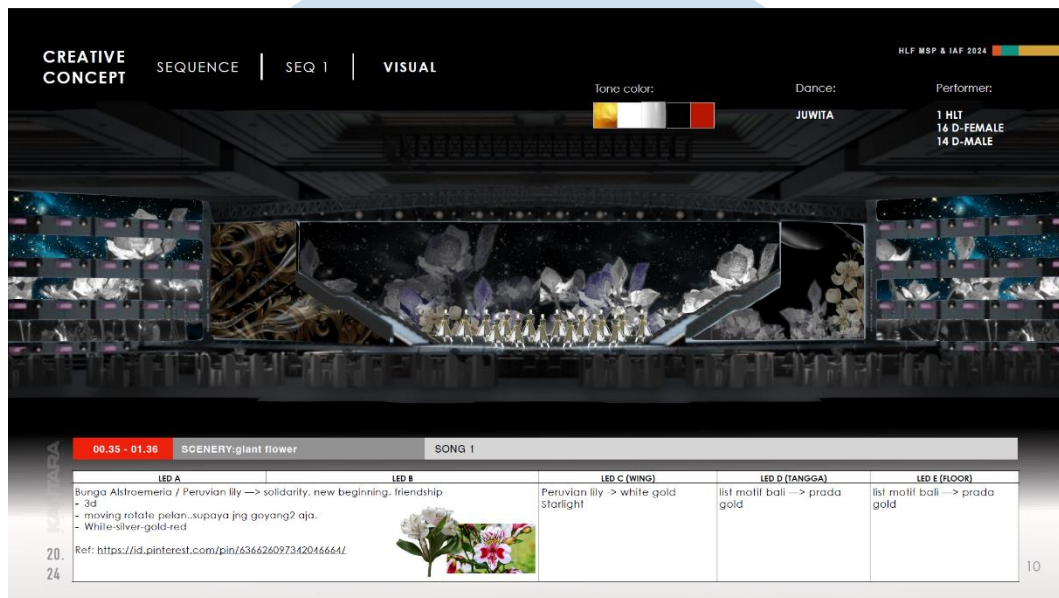
Karya yang dikerjakan oleh penulis merupakan pembuatan 2 aset bunga, yaitu Bunga *Alstroemeria* dan Bunga Melati. Kedua bunga ini digunakan untuk *visualizer* aset pada *Event Indonesia Africa Forum (IAF) 2024*. Event ini dilakukan untuk menekankan betapa pentingnya untuk mendorong kedaulatan, keadilan, kemitraan yang setara, kepentingan bersama, dan kerja sama antara Indonesia dan Afrika. Indonesia membangun hubungan yang kuat dengan Afrika berdasarkan prinsip-prinsip ini. Sehingga aset-aset yang ditampilkan terinspirasi berat dari kedua negara tersebut.

Secara lebih detail, penulis sebagai 3D Generalis mengerjakan aset dari kedua bunga ini untuk mempercantik dan mengisi latar dari artis yang tampil. Seluruh perancangan pembuatan aset kedua bunga ini adalah untuk mencapai referensi yang diberikan oleh klien, serta untuk dapat menciptakan hasil yang realistis seperti bunga aslinya. Laporan berjudul “Perancangan Aset 3D untuk *Visualizer Event Indonesia Africa Forum (IAF)* di Imajiwa Creative Studio” ini disusun oleh penulis dengan fokus pada aspek 3D modeling dan tekstur untuk mencapai tampilan realistis yang mendetail, terutama pada warna dan tekstur kelopak. Penulis menggunakan metode kualitatif, di mana data diperoleh dari studi literatur melalui buku, jurnal, dan artikel resmi. Dengan pendekatan ini, karya ini diharapkan menyajikan informasi teoritis yang memiliki dasar yang jelas.

3.2. Konsep Karya

Konsep karya dari *Visualizer Event Indonesia Africa Forum (IAF)* awal berasal dari Kantara Creative, klien perantara yang merupakan perusahaan ekosistem kreatif, yang memberikan eksekusi proyek kepada IMAJIWA Creative Studio. Karena acara ini merupakan acara untuk mengingat hubungan antara Indonesia dan Afrika, aset yang digunakan sebagai *visualizer* event ini terinspirasi berat dari unsur-unsur

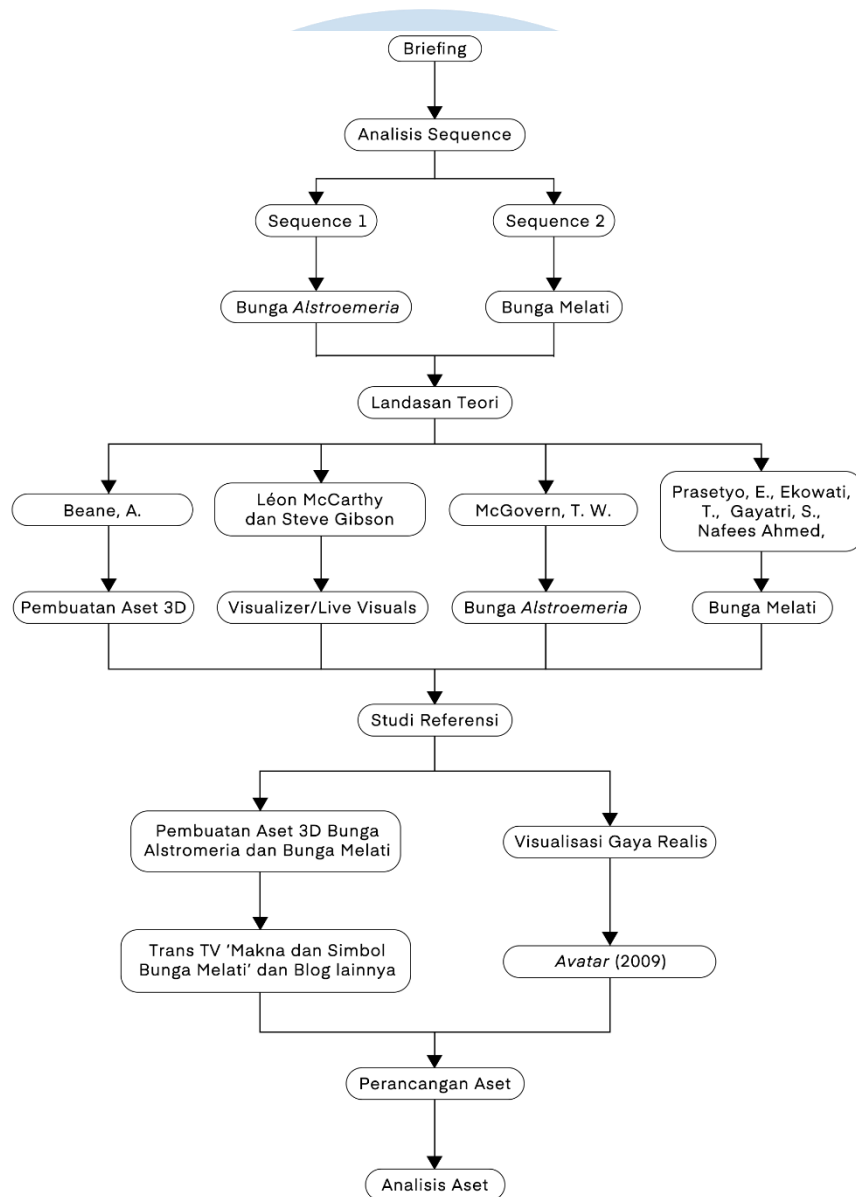
kedua negara dan keindahannya. Unsur aset yang banyak ditunjukkan adalah unsur alam, yang nanti digunakan pada event tersebut yang diselenggarakan di Bali.



Gambar 3.1 Creative Deck Sequence 1
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024)

Dari dua sequence yang dikerjakan, aset yang diminta adalah Bunga Alstroemeria dan Bunga Melati. Kedua bunga ini dipilih karena makna, asal-usul, warna, dan bentuknya yang selaras dengan konsep acara. Bunga-bunga tersebut melambangkan keindahan, persahabatan, dan solidaritas antara Indonesia dan Afrika. Bunga Melati, yang mewakili Indonesia, juga mencerminkan makna budaya dan lokasi acara Indonesia Africa Forum. Pemilihan bunga disesuaikan untuk mendukung estetika dan visual acara, sehingga penting untuk merancanginya menyerupai aslinya agar mudah dikenali.

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.2 Bagan Tahapan Kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

1. Briefing

Sebelum mengerjakan pekerjaan yang diberikan, penulis diberikan briefing terlebih dahulu oleh Direktur kantor, Yedutun Linus dan Achmad Ali G. Selama pengerjaan, penulis juga di-brief dan di-supervise oleh Supervisor anak magang kreatif, Dicky Raka Putra. Penulis memiliki waktu 2 minggu sebelum acaranya mulai. Pada brief pertama, di minggu pertama, penulis

diberikan sequence ke-1, yaitu untuk membuat bunga *Lily Peru*, atau yang dikenal sebagai bunga *Alstroemeria*.

Pada minggu kedua, penulis diberikan brief untuk mengerjakan bunga Melati. Bunga ini dibuat dengan varian susunan yang berbeda. Penulis dijelaskan bahwa bunga Melati akan digunakan dalam keseluruhan *frame*, maka dari itu perlu dibuat beberapa opsi untuk disusun dalam *composition* akhir. Pada masa brief, penulis juga membahas referensi yang digunakan dengan *Supervisor* anak magang kreatif, Dicky Raka Putra, agar proses pengerjaan aset lancar dan sesuai.

2. Analisis Sequence

a. Sequence 1

Sequence ini akan dimulai dengan kain muncul dari bawah layar yang akan melayang ke atas. Kain ini akan menutupi semua LED (*Light Emitting Diode*) screen bergerak hilang ke atas untuk memperlihatkan scene bunga *Alstroemeria* yang tumbuh pada bawah screen. Sehingga detail bunga dari tangkai, daun, bagian luar petal harus diperhatikan pada pembuatan aset untuk menunjukkan wujud bunga *Alstroemeria*. Selain itu, layar LED yang lebar memiliki banyak space, sehingga pembuatan aset bunga harus lebih dari 1 tangkai.

b. Sequence 2

Sequence ke-2 akan digunakan pada tengah layar LED dan juga di layar sampingnya yang akan meng-showcase artis yang sedang tampil. Pada sequence 2, aset akan digunakan untuk memenuhi bagian tengah dan ujung bawah kanan kiri layar tengah. Penulis harus membuat aset dengan cukup banyak opsi dari segi susunan bunga, berapa banyak bunga yang ada, dan juga susunan tangkainya.

3. Landasan Teori

Dibawah ini merupakan tabel teori-teori yang digunakan dalam penulisan perancangan karya.

Tabel 3.1 Landasan Teori yang digunakan

No.	Penulis	Teori	Penerapan Teori
1	Beane, A.	Pembuatan Aset 3D	Untuk memahami proses perancangan pengerjaan aset 3D pada acara
2	Léon McCarthy, Steve Gibson	<i>Visualizer/Live Visuals</i>	Untuk mengerti kegunaan dari Aset 3D yang dibuat, dan warna-warna yang digunakan sesuai dengan layar Visualizer
3	McGovern, T. W.	Bunga <i>Alstroemeria</i>	Untuk memahami bentuk, warna, dan karakteristik dari bunga yang akan digunakan sebagai aset 3D
4	Prasetyo, E., Ekowati, T., Gayatri, S., Nafees Ahmed, Yousef A. Hanani, Shabana Y. Ansari, & Sirajudheen Anwar	Bunga Melati	Untuk memahami bentuk, warna, dan karakteristik dari bunga yang akan digunakan sebagai aset 3D



4. Studi Referensi

a. Pembuatan Aset 3D Bunga Alstroemeria dan Bunga Melati



Gambar 3.3 Referensi Aset 3D Bunga *Alstroemeria* dan Melati

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=fPLMBQLZCvo>, thetutuguru.com.au)

Sebelum mengerjakan aset, penulis melakukan riset mendalam untuk memahami bentuk dan warna asli bunga, batang, dan daun agar dapat mereplikasi keasliannya secara akurat. Referensi mengenai Bunga Alstroemeria diperoleh dari berbagai blog dan video di internet, sedangkan informasi tentang Bunga Melati diambil dari dokumentasi Trans TV berjudul Makna dan Simbol Bunga Melati serta beberapa blog lainnya. Penggunaan referensi Trans Tv membantu penulis mendapat pengetahuan umum mengenai bunga melati di Indonesia. Dan secara spesifik, aset Bunga Melati yang dihasilkan pada perancangan 3D aset ini adalah *Jasminum sambac (L.)*. Untuk penggunaan referensi Alstroemeria terbatas karena source yang tidak banyak, namun referensi dari blog atau video tersebut cukup untuk mendapat gambaran besar bentuk dan karakteristik Bunga Alstroemeria. Pemahaman mendalam tentang dasar bentuk dan karakteristik warna bunga ini menjadi hal penting dalam proses modeling dan teksturing untuk menghasilkan aset yang realistis dan autentik.

Dari hasil pengamatan studi referensi bunga Alstroemeria dan bunga melati, penulis dapat memahami karakteristik dari kedua bunga. Penulis dapat melihat bahwa Bunga Alstroemeria memiliki 3 kelopak luar yang memiliki warna dan bentuk yang sama, dan 3 kelopak bagian dalamnya selalu memiliki dua warna dan bercorak atau berbintik. Bunga ini memiliki tiga warna utama: merah, pink, dan kuning, yang mungkin memiliki garis-garis warna ungu, putih, salmon, atau aprikot. Kelopak bagian dalamnya selalu memiliki dua warna dan bercorak atau berbintik.

Untuk Bunga Melati, penulis dapat mengetahui bahwa petal bunga tersebut indentik dan memiliki warna putih dengan ujung dalam yang sedikit kuning/hijau, Bunga melati juga tumbuh secara berkelompok, yang bisa terdiri dari 3–12 bunga pada ujung cabang dan memiliki 5–9 kelopak. Hasil studi referensi ini akan membantu penulis dalam perancangan dan analisis pembuatan karya dari segi pengerjaan modeling dan teksturing aset.

b. Visualisasi Gaya Realis



Gambar 3.4 Referensi Visualisasi Gaya Realis
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=IX-FIFY2Nng>)

Referensi gaya realis untuk pembuatan aset bunga *Alstroemeria* dan Melati diambil dari sejumlah *beauty shot* dalam film *Avatar*. Film tersebut menampilkan banyak latar alam, dengan berbagai flora yang dirancang secara rinci dan hidup. Penulis memilih film ini sebagai acuan utama karena keunggulan dalam menampilkan warna, bentuk, dan tekstur flora yang realistis. Inspirasi ini digunakan untuk menghasilkan visual bunga yang mendekati realisme, dengan tujuan menciptakan kualitas visual yang harmonis dan memikat sesuai dengan konsep acara secara keseluruhan.

Hasil pengamatan studi referensi ini membantu penulis dalam mengenal aset 3D bunga dengan gaya realis yang baik. Film ini menggunakan media 3D animasi secara keseluruhan dan visual mereka juga condong ke gaya visual realis. Sehingga detail pada tumbuhan menyerupai detail bunga yang ada pada dunia nyata. Penulis dapat melihat bagaimana mereka bisa membuat model bentuk kelopak dan daun yang benar, serta teksturing detail kecil lainnya pada bunga seperti bitnik-bintik, corak, dan garis yang ada pada setiap tumbuhan. Hasil studi referensi ini akan sangat membantu penulis dalam mendapatkan gambaran besar hasil aset 3D realis yang baik.

5. Perancangan Aset

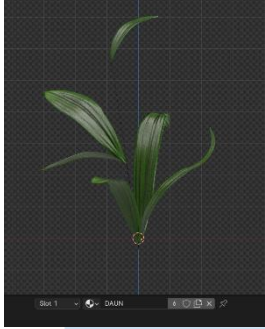

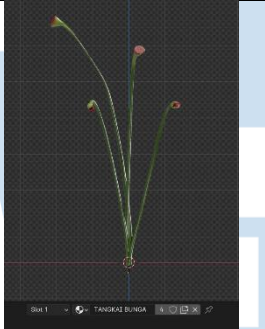







Proses penulis dalam merencanakan pembuatan aset 3D dari bunga yang akan digunakan pada event adalah untuk mempertimbangkan *workflow* yang digunakan dalam waktu yang singkat. *Workflow* yang tepat dapat menghasilkan karya yang baik dan efisien dengan waktu yang diberikan. Agar dapat mencapai hal tersebut, penulis melakukan berbagai RnD (*research and development*) untuk teknis pada awal pengerjaan, serta pencarian *high-res image* dalam membantu proses teksturing penulis.

Karena perancangan kedua *sequence* juga akan berhubungan dengan tahap animasi, penulis juga harus memikirkan pengerjaan aset yang efektif yang dapat digunakan pada tahap berikutnya. Dengan referensi bunga yang ada, penulis melakukan breakdown secara mandiri untuk kebutuhan setiap

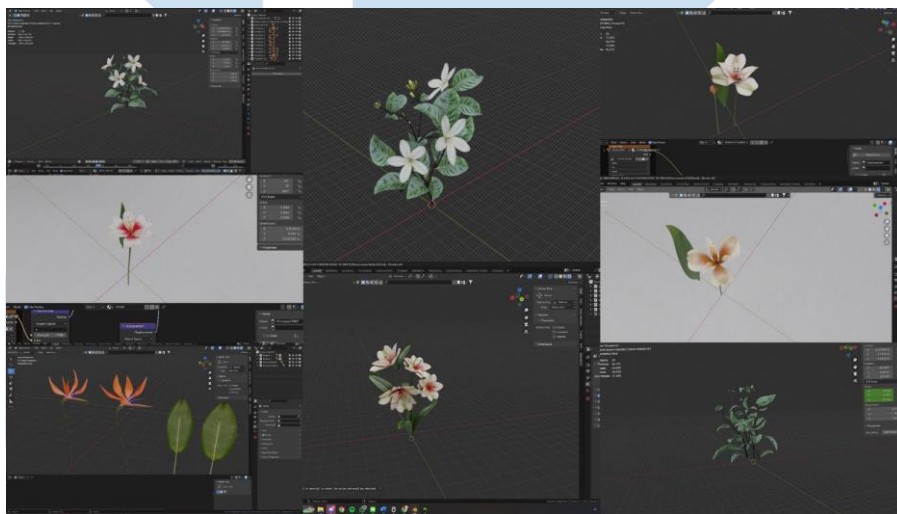
obyek pada aset. Selain itu, pada program 3D, cara menganimasikan sesuatu hal juga akan medeterminasikan aset apa saja yang butuh di gabungkan atau dipisahkan. Dalam proses perancangan aset, penulis mengajukan referensi gambar kepada *Supervisor* dan *Lead* agar pengerjaan berjalan lancar. Bentuk aset bunga yang dibuat pada tahap modeling juga perlu di periksa oleh Supervisor dan Direktur sebagai gambaran bentuk awal. Berikut merupakan tabel pemisahan aset beserta dengan perbandingan model dan tekstur pada referensi asli.

Tabel 3.2 Komparasi Hasil Pembagian Aset dengan Referensi

Hasil Pembagian Modeling & Teksturing	Referensi/Acuan Visual	Deskripsi
		3 Model kelopak luar Bunga <i>Alstroemeria</i>
		2 Model kelopak identik dalam Bunga <i>Alstroemeria</i>
		1 Model kelopak dalam Bunga <i>Alstroemeria</i>

		<p>Daun Bunga <i>Alstroemeria</i></p>
		<p>Batang Bunga <i>Alstroemeria</i></p>
		<p>1 Model kelopak untuk keseluruhan Bunga Melati</p>
		<p>Model <i>flower buds</i> Bunga Melati</p>
		<p>Daun Bunga Melati</p>

Penulis mengalami beberapa revisi karena petal yang terlalu berbentuk. Ini bisa mengakibatkan proses animasi kedepan tidak fleksibel, sehingga bentuk awal harus disediakan lebih flat. Ketebalan aset juga sangat diperhatikan karena obyek yang dibuat organik. Penulis mengalami beberapa feedback untuk lekukan dan gelombang kelopak agar aset terlihat lebih natural. Dari segi warna, penulis menyesuaikan palet dengan referensi asli dan estetika tampilan di layar. Karena panggung visual dikerjakan menggunakan layar LED, tidak perlu ada penyesuaian saturasi warna berlebih karena layar sudah menampilkan warna sesuai aslinya. Beberapa proses tekstur juga dapat dipercepat menggunakan gambar beresolusi tinggi sehingga hasilnya lebih akurat. Penulis juga melakukan beberapa eksplorasi warna melalui pengerjaan aset tekstur untuk aset dari anak magang lainnya. Eksplorasi ini fokus kepada warna-warna bunga karena bunga *Alstroemeria* memiliki beberapa warna.



Gambar 3.5 Bunga Pada Viewport Blender
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

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