

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan metode kualitatif. Penulis melakukan riset dengan analisis foto dan lokasi yang menyerupai environment MV di internet, melakukan observasi di lapangan dengan secara langsung datang ke tempat untuk mencari referensi, melakukan analisis karya mengenai beberapa referensi yang digunakan, dan juga melakukan studi literatur.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1. Deskripsi Karya

Karya yang akan kami buat merupakan sebuah *Music Video* (MV) animasi 2D. Perkiraan durasi MV ini adalah sekitar 3 menit, sesuai dengan lagu yang digunakan, yaitu *Dangerous Circle* oleh band *Iconic Tourist*. MV ini akan menceritakan tentang pergaulan yang tidak sehat dan pengaruh buruk mereka bagi seseorang. *Software* utama yang akan digunakan untuk membuat animasi adalah ToonBoom Harmony Premium. Sedangkan untuk membuat *background* digunakan Blender untuk *blocking* 3D, dan juga Adobe Photoshop untuk menggambarnya dalam 2D.

3.2.2. Konsep Karya

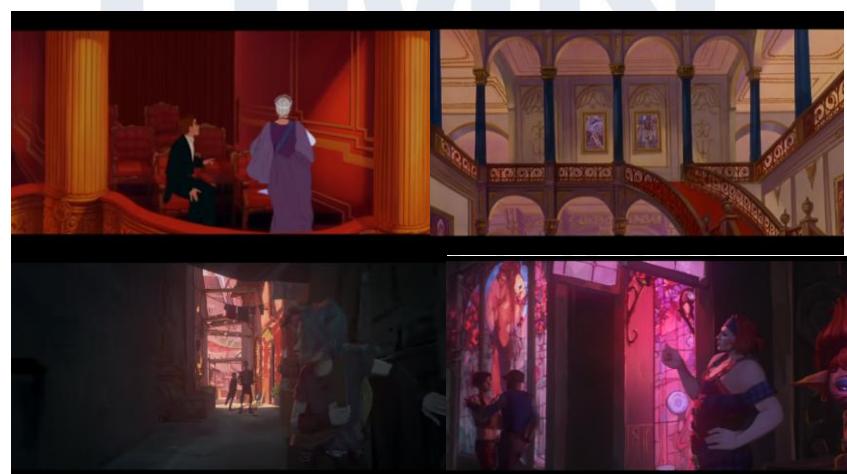
MV ini mengangkat tema dan isu *toxic friend group* dan mengandung beberapa adegan yang terhitung cukup eksplisit dan menggambarkan hal-hal seperti alkohol dan lainnya. Karena ini, *target audience* untuk MV ini adalah untuk penonton yang sudah berumur 18 ke atas. Isu ini diangkat sebagai bentuk peringatan bahwa tidak semua pertemanan sehat, dan bahaya pengaruh buruk bagi seseorang.

Lingkungan yang digambarkan dalam MV ini bertujuan untuk memunculkan intensitas sensorik yang tinggi. Lingkungan utama dalam

MV, yaitu club, digambarkan dengan menggunakan warna yang terang, tanpa pencahayaan alami, dan merupakan ruang yang tertutup untuk membuat suasana yang intens dan padat. Sebaliknya, lingkungan yang kedua, yaitu kamar kecil club memiliki pencahayaan yang berkontras dengan warna ungu terang club. Kontras ini dibuat sebagai bagian dari narasi cerita MV.

Untuk membuat *environment* karya ini, penulis melakukan observasi di dalam sebuah klub, yaitu Lil Tiger Club untuk mencari data tentang karakteristik seperti tinggi ruangan, lebar ruangan, *layout* ruangan, dan bagaimana *environment* ini bisa mempengaruhi pengguna klub.

Selain itu, penulis menggunakan 3 referensi, yaitu *Anastasia* (1997), *Bojack Horseman* (2014), dan *Arcane* (2021). *Anastasia* digunakan untuk referensi berdasarkan latar belakangnya, yaitu sebuah teater. *Arcane* digunakan sebagai referensi warna dan juga *lighting* karena *Arcane* memiliki beberapa adegan yang menampilkan pencahayaan terang dan neon. *Bojack Horseman* digunakan sebagai referensi utama, karena *environment* dalam MV akan menyerupai *environment* dalam *Bojack Horseman*, yaitu dengan *lineart* dan pewarnaan yang relatif simpel.





Gambar 3.1. Anastasia, Arcane, dan Bojack Horseman
(Sumber: YouTube dan Netflix)

3.2.3. Tahapan Kerja

1. Pra-Produksi

a. Ide atau gagasan

Pada awalnya, kelompok berdebat untuk memilih dari beberapa lagu dari beberapa band berbeda, namun akhirnya memilih lagu “Dangerous Circle”. Ide untuk MV “Dangerous Circle” datang dari kelompok setelah mendengarkan lagu “Dangerous Circle” tersebut dan setelah perbincangan dengan bandnya sendiri yang menjelaskan tentang asal dan alasan lagu tersebut ditulis. Lagu ini ditulis oleh band tentang seorang rekan yang pergi dan kemudian menjelaskan tentang band. Setelah *brainstorming*, kelompok akhirnya menetapkan narasi yang sekarang digunakan meski sedikit berbeda dari cerita band, namun memiliki kesan yang sama, yaitu *toxic friendships*.

b. Observasi

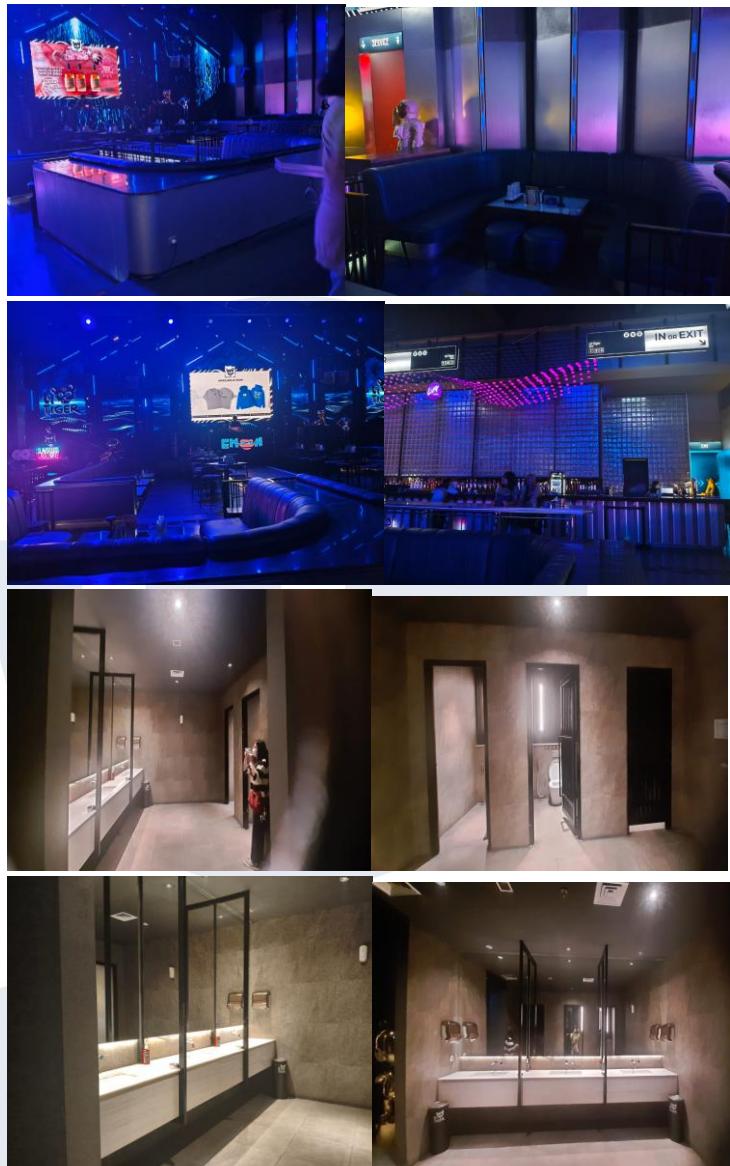
Penulis melakukan observasi untuk membuat *environment* dalam MV, yaitu dengan observasi langsung ke lapangan.



Gambar 3.2. *The 21 Club* dan *Immigrant*
(Sumber: Google Maps)

Sebelum melakukan observasi di lapangan dengan mengunjungi klub asli, penulis melakukan analisis foto dengan cara mencari di internet tentang klub-klub yang menyerupai klub dalam MV. Setelah beberapa revisi dan diskusi dengan kelompok berulang-ulang, penulis akhirnya menemukan 2 tempat yang akan digunakan sebagai referensi utama, yaitu klub *Immigrant* sebagai referensi utama untuk atmosfer dan interior dan juga tingkat kepadatan. Penulis kemudian juga menemukan klub lain, yaitu *The 21 Club* sebagai referensi utama eksterior klub yang berbentuk simpel dan modern. Karena eksterior bangunan klub hanya muncul dalam satu shot, eksterior klub bukanlah menjadi fokus penulis dalam perancangan.

Penulis memilih klub *Immigrant*, walaupun *Immigrant* lebih menyerupai *lounge and bar* dan bukan klub, penulis menemukannya lebih cocok untuk dijadikan referensi karena walaupun *Immigrant* tidak memiliki sebuah *dance floor*, *Immigrant* masih merupakan pusat hiburan malam hari. Interior *Immigrant* yang berdominan memiliki warna merah tua yang digunakan untuk menggambarkan kemewahan juga cocok.



Gambar 3.3. Lil Tiger Club dan Restroom Lil Tiger Club
(Sumber: Dokumentasi Pribadi dan Kelompok)

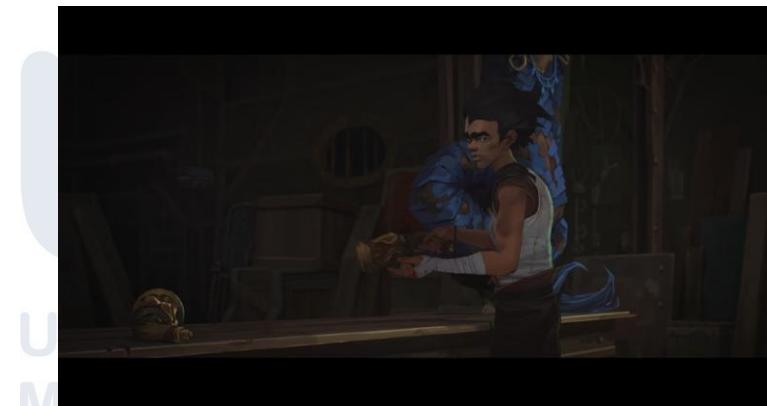
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pada tanggal 11 September, *director*, *character designer*, dan penulis mengunjungi sebuah klub di Tangerang, yaitu Lil Tiger Club, untuk observasi. Observasi yang dilakukan adalah penulis mengambil foto-foto latar yang akan muncul dalam MV, yaitu ruangan utama klub dan juga kamar kecil klub. Penulis mengambil gambar dengan *background* yang akan digunakan, seperti bar dan sofa. Kelompok mencari klub yang menyerupai klub yang ingin

digambarkan dalam MV, yaitu tidak terlalu besar, namun relatif mewah dan mahal.

Dari observasi ini, penulis mengidentifikasikan ciri-ciri atmosfer yang ada dalam klub. Observasi ini memberi info tentang elemen-elemen dalam klub klub dan bagaimana *layout* gedung dan juga pencahayaan digunakan dalam klub. Dari observasi ini, konsep klub yang pertama direvisi. Karena klub yang dikunjungi memiliki tema *metro station*, penulis dan kelompok memutuskan untuk mengadaptasi klub tematik tersebut dalam MV sehingga *environment* memiliki tema yang berhubungan dengan cerita, yaitu Teater yang memiliki keterikatan kuat dengan topeng yang memiliki peran besar dalam cerita.

Kemudian penulis juga melakukan analisis karya dengan mengambil beberapa *shot* dari film animasi lainnya sebagai referensi visual dan juga referensi artistik.



Gambar 3.4. Scene dalam Arcane
(Sumber: Netflix)

Dalam animasi *Arcane* terdapat beberapa adegan dimana latar terlihat berwarna *earth tone* dan gelap, namun kemudian diterangi dengan pencahayaan terang berwarna neon seperti ungu atau biru.

Kontras warna yang digunakan dalam *Arcane* cocok dengan rencana MV yang akan dibuat.



Gambar 3.5. Scene beberapa detik kemudian
(Sumber: Netflix)

Style yang digunakan dalam *Arcane* merupakan animasi dengan *style* gabungan antara 3D dengan tekstur dan penggambaran yang membuatnya terlihat 2D. *Style* ini berbeda dengan yang ingin digunakan dalam MV dan penulis mengambil contoh *Arcane* hanya untuk konsep warna dan pencahayaan yang mungkin diterapkan dalam *environment* MV



Gambar 3.6. Scene dalam film Anastasia
(Sumber: YouTube)

Selanjutnya penulis mengambil referensi dari film *Anastasia* karena latarnya, yaitu sebuah teater yang besar dan juga megah. Penulis mengamati bentuk, peletakkan barang, penggunaan warna dan juga dekorasi yang digunakan dalam sebuah teater.



Gambar 3.7. Scene teater dalam film *Anastasia*
(Sumber: YouTube)

Referensi teater digunakan untuk membuat klub bertema teater yang lebih akurat, dengan dekorasi, *props*, serta *layout*. Warna yang akan digunakan dalam *environment* klub nantinya akan menyerupai kedua klub dan juga teater, dengan menggantikan warna putih atau krem dalam teater menjadi hitam seperti klub umumnya.



Gambar 3.8. Scene pesta dalam *Bojack Horseman*
(Sumber: Netflix)

Referensi utama MV ini adalah *Bojack Horseman*. Dalam *Bojack Horseman*, teknik pewarnaan dan juga pembuatan *lineart* untuk *backgroundnya* relatif lebih simplistik. Terdiri hanya dengan warna dan tekstur yang memberi kesan *watercolor*. Kemudian *lineart* yang digunakan juga simpel dan tidak rapi, alih-alih lebih terlihat berantakan dan tidak terorganisir. Maka dari itu, *style* yang digunakan *Bojack Horseman* cocok dengan MV yang ingin dibuat

karena temanya yang dewasa dan bagaimana film dengan *background* yang tampaknya simpel bisa menjadi film yang memiliki pesan-pesan emosional dan dalam dan mengangkat tema yang serius.

c. Studi Pustaka

Penulis melakukan riset dalam bentuk studi pustaka agar bisa menggambarkan *environment* yang bisa mendukung narasi dan cerita karakter dalam MV. Penulis melakukan riset tentang beberapa teori, terutama teori *Environment Psychology* oleh De Groot (2019). Selain itu, penulis juga menggunakan teori *Architecture Design* oleh Ammar (2024) yang mencakupi bagaimana bentuk dan desain sebuah bangunan serta interiornya dapat mempengaruhi kesehatan mental penghuninya.

Untuk menggambarkan *environment* yang bisa mendukung narasi dalam MV, penulis menggunakan teori *Environment Psychology* dan juga *Narrative Theory* oleh Poznin (2017), lebih spesifiknya mengenai penggunaan *background* sebagai metafora yang bisa mendukung cerita dan menciptakan konteks.

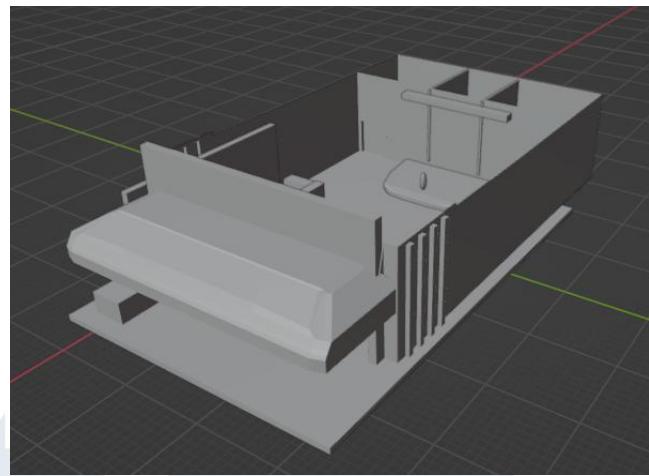
d. Eksplorasi Desain

Dalam pembuatan MV “Dangerous Circle” ini, terjadi banyak perubahan dan revisi dalam desain, terutama dalam desain *environment* sebelum sampai pada produk akhir. Sebelumnya penulis mendesain dan juga membuat *blocking* 3D desain klub untuk mempermudah perspektif saat pembuatan *background*.



Gambar 3.9. Sketsa warna klub pertama dan referensi Little Tokyo Blok M
(Sumber: Dokumentasi Pribadi dan Google)

Sketsa awal klub yang tampilannya memiripai bar atau *pub* karena referensi asli yang merupakan sebuah bar. Referensi ini diambil dari *director* yang mengusulkan tempat Little Tokyo tersebut sebagai referensi karena pengalamannya yang sudah pernah mengunjungi tempat tersebut dan cocok dengan visi *director* tentang bagaimana tampilan *environment* ingin dibuat. Konsep klub awal ini merupakan konsep yang paling pertama dari konsep MV kelompok dimana belum ditetapkan latar sebagai klub, namun masih menyerupai bar dengan *live music*. Untuk mempermudah penggambaran *environment*, penulis membuat model *blocking* 3D dalam aplikasi *Blender*.



Gambar 3.10. Blocking 3D environment pertama
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Namun desain ini pada akhirnya tidak sesuai dengan MV yang ingin dibuat, karena bentuknya yang menyerupai *bar* dan bukan klub yang tidak cocok dengan visi yang ingin digambarkan dalam MV. Setelah kelompok memastikan latarnya sebagai *klub*, penulis kemudian melakukan riset lagi. Penulis menganalisis foto dan lokasi di internet mengenai klub-klub yang memenuhi standar yang diinginkan, dan menemukan *The 21 Club* yang kemudian digunakan sebagai referensi eksterior klub.



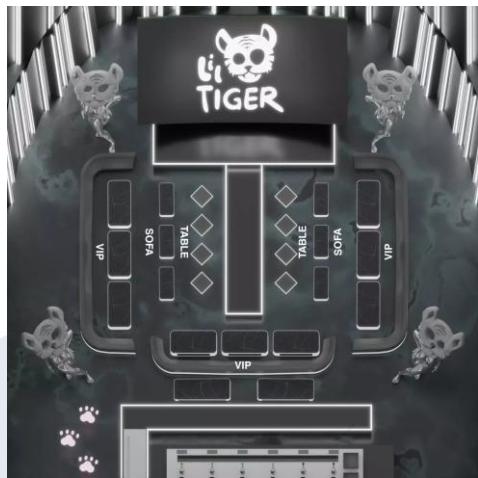
Gambar 3.11. Sketsa eksterior klub kedua
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis kemudian membuat sketsa eksterior klub yang kedua yang kemudian disetujui kelompok yang tidak menyerupai bar. Dari eksterior ini penulis kemudian membuat sketsa kasar *floorplan* dan juga konsep interior klub.



Gambar 3.12. Sketsa kasar interior dan konsep klub kedua
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah observasi ke lapangan dengan mendatangi klub *Lil Tiger*, penulis memutuskan untuk membuat klub dalam MV memiliki tema dan latar spesifik, yaitu teater. Dengan persetujuan kelompok, pilihan ini dibuat karena kelompok merasa gambaran klub yang memiliki tema teater dan topeng sesuai dengan motif topeng yang muncul dalam MV. Sesuai dengan observasi yang dilakukan dimana *Lil Tiger Club* diperkirakan memiliki ukuran lebar 6 meter, tinggi 5 meter, dan panjang 6.5 meter. Ukuran ini tidak ditemukan oleh penulis dalam sumber manapun sehingga penulis menggunakan estimasi dan perbandingan tinggi individu dan juga ukuran dekor yang ada dalam klub. Untuk tinggi dari klub sudah lebih hampir 2 kali lipat dari minimal untuk tinggi bangunan sesuai peraturan Undang-Undang, yaitu 2.7 meter.

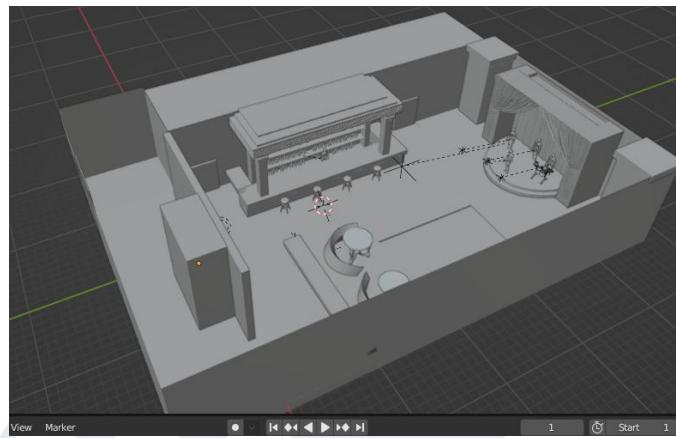


Gambar 3.13. Floorplan Lil Tiger Club BSD
(Sumber: Lil Tiger Club)

Layout yang baik pada umumnya diartikan untuk memiliki hirarki yang jelas dalam ruangan. Tanpa hirarki yang jelas, seperti peletakan tempat duduk dan juga *layout* yang tidak memiliki *focal point*, atau hal spesifik dalam desain bisa menyebabkan disorientasi spasial, dimana pengguna ruangan, dalam kasus ini adalah pengunjung klub, kesulitan untuk menentukan posisi atau arah dan menjadi bingung (Sutantio et al., 2022).

Dengan konsep tersebut, penulis merancang *environment* agar bisa menimbulkan rasa disorientasi tersebut dengan tidak memberi ruang klub sebuah *focal point* dan layout yang jelas, dimana *focal point* seharusnya merupakan panggung dalam klub.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



*Gambar 3.14. Blocking 3D klub kedua
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)*

Setelah konsep dasar sudah dibuat, penulis membuat *blocking* 3D sesuai dengan *floorplan* yang direncanakan dengan beberapa penyesuaian dan revisi, seperti letak kamar kecil. Penulis sengaja membuat klub relatif kecil dan sempit untuk memberi kesan yang menyesakkan. Dari sini, penulis akan mengatur kamera untuk perspektif yang berbeda-beda sesuai *scene* dan menggambar *environment* 2D diatas *blocking* 3D. Tujuan penulis membuat *blocking* 3D adalah untuk mengestimasi ukuran klub dan barang-barang yang diperlukan, sehingga saat digambar dalam 2D, tidak ada yang tidak proporsional.



*Gambar 3.15. Mockup warna dan pencahayaan klub
(Sumber: Google dan Dokumentasi Pribadi)*

Penulis membuat sebuah *mockup* bentuk klub. Dalam gambar, penulis mengambil foto sebuah teater opera yang semula berwarna kuning emas dan merah. Penulis kemudian mengganti warna kuning emas menjadi hitam dan memberi pencahayaan ungu. Hasilnya adalah seperti dalam gambar. Walau bentuknya seperti opera, warnanya lebih mendekati klub pada umumnya. Tujuan *mockup* adalah agar penulis bisa memperkirakan hasil akhir dari klub.

