Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Penelitian

Dalam menghasilkan *network package* yang berhasil dan tepat untuk UMN TV, maka penulis akan mengadakan pendalaman konsep pada UMN TV untuk menentukan karakter dan pesan yang ingin disampaikan, juga target audiens yang akan dicapai. Penulis juga akan mengadakan penelitian kepada salah satu praktisi *motion graphic* di dunia internasional untuk pendalaman teknis dan *style* dalam *motion graphic* yang sedang populer pada umumnya saat ini. Selain itu penulis juga akan mengadakan observasi terhadap contoh-contoh *network package* dari stasiun TV yang sudah ada, melalui pencarian di internet.

3.2 Hasil Penelitian

3.2.1 Observasi UMN TV

Sesuai yang telah dibahas di BAB II, dalam proses pembuatan *motion graphic* ada tahap *concept development* yang melibatkan pertemuan antara klien dan desainer. Pertemuan ini bertujuan untuk membicarakan keseluruhan info yang dibutuhkan desainer dalam membuat suatu *motion graphic*, mulai dari latar belakang perusahaan, konsep dan pesan yang ingin disampaikan, serta target audiens. Oleh karena itu penulis mengadakan beberapa pertemuan dengan Bapak Oscar

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

Jayanegara, selaku penanggung jawab dan pemimpin direksi dari UMN TV, untuk membahas UMN TV dan pembuatan *network package*-nya.

Gambar 3.1 Logo UMN TV

UMN TV merupakan suatu stasiun TV yang berada di naungan Universitas Multimedia Nusantara, dengan tujuan menayangkan program TV berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi (ICT) yang bersifat edukatif dan menghibur. Sesuai dengan tujuannya tersebut maka UMN TV akan menayangkan program *workshop*, *training*, dan beberapa video hasil karya mahasiswa sebagai sarana praktek ilmu yang didapat. Akan ada pembagian waktu penayangan sebesar 30% dari total waktu penayangan keseluruhan untuk menayangkan acara dari *syndication* network, yang bersifat edukatif juga.

Pada tahap sekarang ini, UMN TV akan mengudara 2 jam setiap harinya, dari pukul 19.00-21.00. Jangkauan siar UMN TV meliputi daerah Gading Serpong dan sekitarnya, dengan target audiens segala suku dari umur 15-60 tahun terutama para siswa-siswi yang terbiasa berpikir kreatif, inovatif, dan imajinatif.

Menurut Bapak Oscar, pesan yang ingin disampaikan oleh UMN TV ialah harapan agar melalui kehadirannya dapat mencerahkan (*to enlighten*) audiensnya. Konsep dan karakter yang diusung ialah edukatif berbasis teknologi (ICT), sesuai juga dengan konsep Universitas Multimedia Nusantara secara umumnya.

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

UMN TV untuk saat ini belum memiliki aturan tetap penempatan dan penggunaan warna logo berdasarkan warna latar (*background*), maka untuk sementara UMN TV mengikuti aturan penggunaan warna logo Universitas Multimedia Nusantara yang menaunginya. Seperti dapat dilihat di gambar 3.2, warna biru logo UMN digunakan apabila warna latar berwarna putih atau warna cerah dan netral lainnya. Untuk latar berwarna gelap dan warna lainnya warna logo UMN akan menjadi putih. Penempatan logo lingkaran dan logotype pun bersifat fleksibel, asalkan tinggi lingkaran dan keseluruhan logotype sama. Jika ada logo Kompas Gramedia, maka panjang logo KG dan tinggi UMN harus sama.

Gambar 3.2 Aturan penggunaan logo UMN

Setelah pembahasan lebih lanjut dengan pihak UMN TV, mereka mengijinkan penulis untuk berksperimen dalam penggunaan warna logo berdasarkan warna latar, dengan harapan dapat membentuk karakter dan aturan bagi UMN TV itu sendiri.

3.2.2 Observasi Praktisi Motion Graphic

Dalam pencarian style desain yang tepat untuk UMN TV, penulis mengadakan observasi medalam melalui wawancara dengan salah satu *motion graphic designer* yang telah cukup berpengalaman di dunia motion graphic internasional.

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

Langkah ini juga merupakan suatu tahapan pendalaman setelah *concept development*, yaitu *research* dengan *context definition project focus*, dimana mengumpulkan data pendalaman melalui pihak sekunder.

Laury Santoso adalah seorang *Art Director, Designer*, dan *Animator* yang saat ini berdomisili di Los Angeles, California. Beliau mendapatkan gelar BFA dari OTIS College, dan telah bekerja *full-time* di bagian *motion graphic design* untuk salah satu jaringan TV besar di Amerika, Direct TV. Beliau juga pernah berkerja di beberapa studio terkenal seperti Royale, NAU, Buster, Digital Kitchen, Loyal Kaspar, Visual Creatures dengan status *freelance*. Saat ini beliau bekerja sebagai *freelance* di Nathaniel James studio, studio milik salah satu rekan kerjanya terdahulu. Laury telah menghasilkan *motion graphic* untuk klien besar seperti Nickelodeon, NBC, NFL Madden, dan sebagainya. Beliau juga telah memenangkan beberapa penghargaan dalam bidang *motion graphic*, info lain dan contoh dari beberapa karyanya dapat diakses di www.laurystudio.com.

Penulis melakukan wawancara melalui *skype*, dikarenakan masalah jarak dan waktu. Penulis mencoba mengajukan beberapa pertanyaan mendalam terkait *style* populer saat ini dan pengaplikasiannya terhadap UMN TV, yang dapat dilihat detailnya di lampiran transkrip wawancara. Menurut Laury, ada dua style desain *motion graphic* populer saat ini yaitu darkened background dengan material glossy dan illustration dalam bentuk 3D. Menurut beliau, *style* yang cocok diterapkan pada UMN TV ialah style darkened background dengan material *glossy*. Alasannya style dark tersebut memberikan kesan yang lebih elegan dan serius. material glossy cocok untuk menggambarkan kesan modern atau masa saat

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

ini. Hal tersebut didukung dengan beberapa referensi karya, yang memiliki kemiripan konsep dengan UMN TV.

Gambar 3.3 Contoh storyboard *darkened background* dan material *glossy*
(sumber : http://www.blind.com/work/project/thunder-valley-casino-2/)

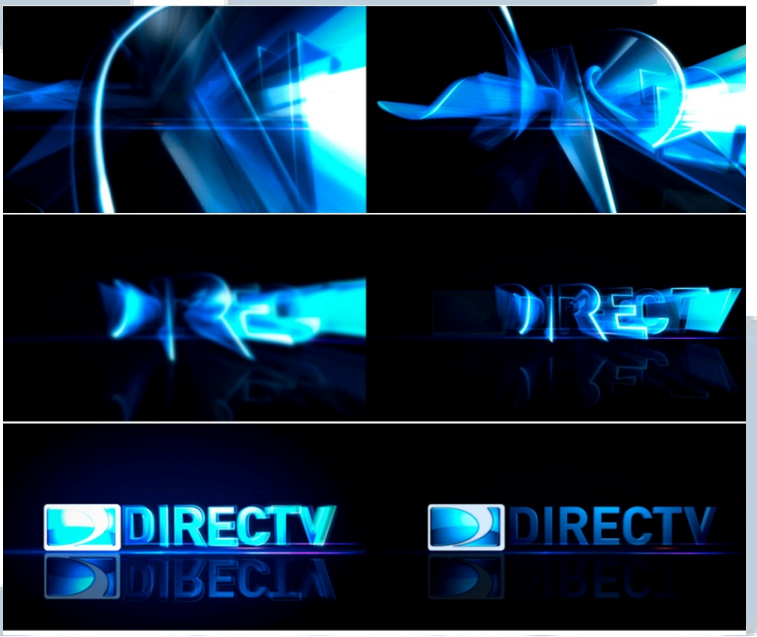
Gambar 3.4 Contoh *storyboard* style *illustration*
(sumber : http://www.buck.tv/work/nike-world-basketball-festival/)

Gambar 3.5. Foto kutipan saat wawancara dan penjelasan dari Laury.

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

3.2.3 Observasi Karya Motion Graphic Lainnya

Setelah mendapatkan informasi dari praktisi *motion graphic*, maka penulis melanjutkan pengayaan referensi dengan mengamati semua elemen secara keseluruhan dari karya *motion graphic* lain, baik secara visual dan audio. Contoh karya-karya yang dilampirkan ini dipilih dari sekian jumlah karya *motion graphic* yang diobservasi, karena karya-karya ini dinilai cukup mendekati konsep UMN TV secara keseluruhan. Di ketiga karya ini banyak ditampilkan elemen teknologi dan kesan modern.

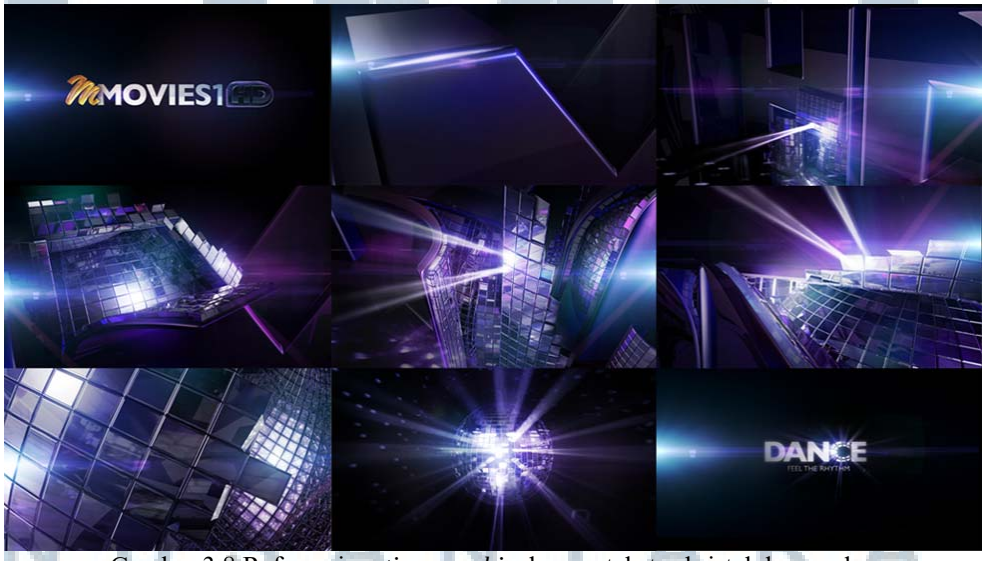


Gambar 3.6 Contoh storyboard station ID Direct TV tahun 2012
(sumber : http://www.twelve02.com/index.php?/2012/directv-network-id-02/)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Sesuai dengan referensi dari Laury, maka penulis melihat station ID milik Direct TV, sebagai acuan *style* dan warna, karena *style* dan warna dari logo kedua stasiun TV ini sama. Penulis juga menemukan sebuah referensi dalam memainkan bentuk bola 3D, untuk dapat dikembangkan dengan lingkaran dari logo UMN TV. Animasi semacam ini cukup cocok untuk diaplikasikan pada logo UMN TV, untuk memberikan gerakan yang *fun* dan berkesan teknologi.

Gambar 3.7 Referensi *storyboard motion graphic* dengan animasi bola.
(sumber : http://nathanielhowe.com/L-EDITION-SPECIALE)



Gambar 3.8 Referensi *motion graphic* dengan tekstur kristal dan modern.
(sumber : http://www.thisismonarchy.tv/work/mnet_dance_ident.php)

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

Penulis juga menemukan referensi tepat dalam menghadirkan kesan teknologi dan dunia modern, yaitu station ID MNET yang mengangkat isu konsep stasiun TV dengan teknologi terbaru, High Definition. Sesuai dengan hasil wawancara dengan praktisi *motion graphic*, *style darkened background* dengan material *glossy* cukup populer saat ini dan cocok untuk tema konsep teknologi.

Di ketiga karya ini, musik yang dihadirkan bertemakan *genre techno* dengan efek suara sesuai material tiap objek bergerak ataupun berinteraksi satu sama lain. Efek suara tersebut ditambah dengan suara *ambience*, seperti suara *chimes* pada cahaya dan suara angin. Setiap efek suara tersebut dihadirkan dalam suasana *techno*, jadi ketika satu objek kaca bertubrukan maka suara kaca yang dihasilkan memiliki efek *techno*, bukan suara kaca natural pada umumnya. Hal tersebut berguna dalam menekankan kesan hidup dan atmosfir yang disampaikan, terbukti dengan ketika penulis mematikan suara dari karya tersebut maka kesan hidup dan totalitas akan berkurang.

3.3 Proses Pengerjaan

3.3.1 Brainstorming

Sesuai dengan dasar teori yang telah didapat di BAB II, setelah mendapatkan info yang dibutuhkan dari klien dan teknikal dari praktisi maka penulis memulai *brainstorming* untuk mencari ide dalam proses visualisasi *network package* ini. Melalui proses *brainstorming* penulis akan memecah UMN TV menjadi beberapa bagian untuk menemukan kata kunci, yang akan dijadikan dasar dalam visualisasi karya *motion graphic* ini.

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

3.3.2 Rough and Thumbnails

Dalam mendesain suatu karya, tentunya ada tahapan awal dimana desainer membuat sketsa kasar dari bentuk desain yang akan dibuat. Konsep desain yang dibuat merupakan pengembangan dari yang telah didapat dalam proses *brainstorming* sebelumnya.

3.3.3 Storyboard and Mock-Ups

Seorang desainer tidak mempresentasikan karya yang akan dibuatnya pada klien dalam bentuk sketsa kasar, mereka akan membuat *storyboard* yang telah di *touch-up* baik secara tradisional (*marker, color pencil*) ataupun digital (menggunakan *software*). Dalam kasus ini penulis akan membuat *digital storyboard* untuk *station ID, lineups*, dan *bumper*, berdasarkan konsep cerita dan sketsa pada tahap sebelumnya, untuk dapat dipresentasikan ke pihak UMN TV. Penulis memutuskan untuk membuatnya dalam bentuk *digital storyboard* karena hasil akhir dan model objek yang akan digunakan dalam *motion graphic* akan terlihat lebih jelas, sehingga ketika klien melihat *storyboard* ini mereka dapat langsung menanggapi apa yang kurang dan sesuai dengan yang mereka inginkan.

3.3.4 Teknis Pengerjaan

Sesuai dengan informasi yang didapat dari praktisi professional dan observasi *network packages* lainnya tentang *style* dan teknis yang sedang populer saat ini, penulis memutuskan akan membuat *network package* UMN TV mengunakan teknik 3D. Adapun *software* yang akan penulis gunakan dalam pengerjaan sebagai berikut:

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

- Maxon Cinema 4D

  Cinema 4D merupakan software 3D, yang dibuat untuk mendukung pengerjaan *motion graphic* dalam 3D. Hal ini terlihat dari berbagai fitur-nya yang banyak dipakai dalam *motion graphic*, seperti *cloner object*, *random effector*, bahkan ada satu kumpulan fitur yang disebut *MOGRAPH Effector*. Penulis cukup merasa nyaman menggunakan Cinema 4D, karena telah cukup memiliki pengalaman dan studi kasus menggunakan *software* ini. Penulis juga menemukan hasil fitur standar 3D (seperti *lighting*, *texture*, *render*) dari Cinema 4D lebih efisien dan memuaskan, dari segi visual dan waktu yang diperlukan, dibandingkan dengan fitur standar *software* 3D lainnya. Salah satu pertimbangan lainnya ialah Cinema 4D memiliki kelebihan dapat merender *multi-pass* tiap *effect-layer* dalam bentuk data mentah, untuk kemudian diekspor dan di-*compose* di After Effects ataupun compositing *software* lainnya, seperti Combustion, Shake, Digital Effects.

- Adobe After Effects

  Software produksi Adobe ini memiliki banyak fungsi, baik untuk membuat suatu animasi, *video-editting*, dan juga *compositing*. Penulis memerlukan *software* ini sebagai sarana untuk memberi berbagai efek tambahan, seperti efek partikel, *lens flare*, juga berbagai sentuhan akhir dalam memenuhi keindahan visual karya. Penulis juga akan melakukan *compositing* di *software* ini, yaitu proses penyatuan semua *sequence* dari 3D beserta memberikan efek suara dan *background* music.

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

Dalam menghasilkan karya 3D, tentunya ada tahapan proses pengerjaan dari awal hingga hasil akhir. Adapun tahapan proses pengerjaan dalam 3D yang akan penulis kerjakan dalam membuat *network package* ini sebagai berikut:

- *Modelling*

  Modelling merupakan langkah paling awal dalam proses pengerjaan di *software* 3D, yaitu membuat suatu model atau objek. Dalam pembuatan *network package* menggunakan Cinema 4D ini penulis akan menggunakan *primitive object modelling*, untuk bentuk objek dasar seperti *sphere*, *cube*, dan sebagainya sebagai model dasar. Dalam pengembangannya terdapat banyak fitur dan deformer untuk membantu pengerjaan *modelling*, seperti *cloner object*, *displace deformer*, dan fitur lainnya. Selain itu penulis juga akan menggunakan teknik *NURBS (Non-Uniform Rational Basis Spline) modelling*, seperti *extrude NURBS* dan *lathe NURBS* untuk pembuatan objek yang tidak dapat dilakukan dengan *object primitive modelling*.

- *Texturing*

  Pemberian tekstur bertujuan untuk memberikan warna dan sifat (halus, kasar, reflektif) suatu objek, dalam *software* 3D pemberian tekstur biasanya menggunakan *material*. Cinema 4D memiliki berbagai macam *preset* untuk *material*, baik *material* alami (kayu, batu, tanah) ataupun *architectural* (karpet, kaca). Namun dalam pengerjaan ini penulis akan membuat *material* sendiri, agar sesuai dengan konsep desain dari *network package* UMN TV. Suatu trik yang penulis temukan dalam proses *material* dalam Cinema 4D ialah penggunaan fitur *illumination* pada *material* yang digabungkan dengan

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

render-efffects ambient occlusion,untuk menghasilkan objek terlihat lebih realis dengan adanya bayangan yang jatuh di sekitar objek tanpa menggunakan *lighting* apapun.

- *Lighting*

  Pencahayaan merupakan faktor yang cukup fatal dalam pengerjaan 3D, karena melalui pencahayaan tekstur dan sifat dari suatu objek dapat diperjelas. Bayangan dan kekontrasan juga dihasilkan melalui adanya *lighting*, sehingga menentukan *value* (salah satu prinsip desain dalam bab II). Dalam proses pengerjaan ini sebenarnya penulis tidak perlu banyak bermain *lighting*, karena menggunakan trik *illumination* dari proses *material*. Namun dalam praktiknya penulis menggunakan *volumetric lighting*, pencahayaan yang terlihat jelas dan bervolume, sehingga penulis harus tetap menggunakan *standard lighting* sebagai *ambience lighting*. Namun pada *lighting* tersebut penulis tidak perlu mengatur parameter *shadow* lagi, karena *shadow* telah didapat dari *material*.

- Animation

  Dalam proses penggerakan ini teknik yang digunakan bermacam-macam, mulai dari pergerakan standard seperti posisi dan rotasi baik dari objek ataupun kamera (sesuai dengan *spatial considerations* dari bab II), sampai pergerakan *advanced* menggunakan fitur dari Cinema 4D. Fitur-fitur *effector* dalam *software* ini banyak memberikan kemudahan dan luasnya kemungkinan untuk berskplorasi dalam menggerakkan suatu objek. Salah satu fitur yang akan penulis gunakan ialah *step effector*, suatu fitur yang memungkinkan kumpulan suatu objek dapat dinanimasikan posisi, rotasi, dan skalanya secara

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

bertahap dari masing-masing objek sehingga terlihat seperti rangkaian suatu pergerakan.

- Rendering

  Saat objek 3D tersebut telah selesai didesain dan dianimasikan, maka hal terakhir yang perlu dilakukan dalah proses pengerjaan 3D ialah *render* atau proses pengumpulan dan perubahan data 3D tersebut menjadi suatu film, baik dalam bentuk *movie clip* ataupun *sequence* gambar. Untuk *movie clip* terdapat berbagai pilihan format seperti .mov (*Quicktime*), .avi (*Windows Media*), .mp4 (*MPEG Layer 4*), dan untuk *sequence* terdapat pilihan beberapa jenis *bitmap image* seperti .psd (*Photoshop data*), .jpeg, .tiff, dan .png untuk kemudian dapat disatukan dalam *compositing software*. Dalam hal ini penulis memilih menggunakan .png *sequence* dengan pertimbangan .png merupakan pilihan format *image* yang paling efisien untuk resolusi layar dan memori. Alasan penggunaan *sequence* pun dikarenakan jika data telah di-*render* dan ada hal yang dirasa kurang atau salah pada bagian tertentu penulis tidak perlu me-*render* ulang semua dari awal, cukup pada bagian yang ingin dirubah saja. Pada proses render ini efek seperti *ambient occlusion*, *motion blur*, *global illumination* dapat ditambahkan.

Setelah selesai dengan pengerjaan pada *software* 3D, maka penulis akan memasuki proses *compositing* menggunakan After Effects. Pada proses *compositing* ini efek tambahan visual seperti pengeditan warna, penambahan blur, *lens flare*, dan partikel akan diberikan. Selain itu, tulisan info nama acara dan jam tayang yang akan ditampilkan di *lineups* akan diberikan pada saat *compositing* ini.

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012

Hal ini dikarenakan jika penulisan diberikan di *software* 3D, maka objek yang perlu di-*render* semakin banyak dan memakan waktu. Efek audio juga akan ditambahkan pada saat *compositing*, untuk memberikan kesan hidup dari animasi *motion graphic* ini.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pembuatan network package..., Andronikus Glen, FSD UMN, 2012