

BAB IV

ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN

4.1. Analisis Permasalahan

Masalah yang sudah dianalisis oleh peneliti adalah bagaimana menciptakan *environment* kota Miami dengan gaya *cyberpunk* dan belum ada video musik 3D yang menggunakan *environment* kota Miami dengan gaya *cyberpunk*. Oleh karena itu Peneliti membuat *environment* kota Miami dengan gaya *cyberpunk* sebagai referensi untuk bagaimana kota Miami jika dikombinasikan dengan *cyberpunk* melalui video 360.

4.2. Konsep Visual

Visual yang akan ditampilkan dalam perancangan ini yaitu berupa 3D *environment* dengan latar kota Miami dan gaya *cyberpunk*, yang terbagi dalam empat *scene* yaitu *scene* kota, pantai, restoran, dan *tunnel*. Dalam pembuatan *environment* 3D pencahayaan yang digunakan yaitu *vivid*, *vibrant*, *glowing* dan *colorful*, penggabungan dari cahaya tersebut akan menghasilkan pencahayaan yang hidup, berkilau, dan penuh warna yang menciptakan suasana visual yang dinamis.

4.2.1. Cerita Musik

Konsep video musik Gold Gotta berjudul “*Let me in*” *Cyberpunk* dengan latar kota Miami. Lagu “*Let me in*” bercerita tentang seorang laki – laki yang meminta wanita untuk membuka hatinya lagi. Lagu tersebut bergenre *Rnb*. Dalam pembuatan video musik Gold Gotta terdapat 4 *scene*, yaitu *scene* restoran 80’s *dining car*, *scene* kota malam hari, *scene* pantai sore hari atau *sunset*, dan *tunnel* dengan *runway walk mirror stage raisers* dan logo Gold Gotta.

4.2.2. Setting Kota Miami

Kota Miami, Florida memiliki kontur tanah yang *relative* datar dengan beberapa perbedaan ketinggian. Iklim kota Miami memiliki iklim sub tropis lembap, dengan musim panas yang panas dan musim dingin yang sejuk dan kering. Suhu rata – rata tahunan di Miami berkisaran antara 24 – 28 derajat Celsius. Musim hujan berlangsung dari bulan Mei hingga Oktober, sementara musim kemarau

berlangsung dari bulan Oktober hingga Mei. Vegetasi kota Miami memiliki beragam jenis vegetasi, termasuk pohon palem, pohon mangrove, dan berbagai jenis tanaman tropis. Daerah sekitarnya juga dikenal dengan keberadaan hutan dan lahan basah yang penting secara ekologis.

Gaya busana di kota Miami cenderung memakai pakaian seperti kaos, kemeja, celana pendek dan celana panjang, dengan penggunaan pakaian yang ringan dan berwarna cerah. Miami dikenal dengan pantai – pantainya yang indah, sehingga pakaian pantai seperti bikini, kaftan dan sandal menjadi pilihan yang populer di kota ini. Selain pantai kota Miami juga dikenal dengan kehidupan malamnya, sehingga pakaian malam seperti gaun dan sepatu hak tinggi sangat populer untuk acara – acara malam di kota ini.

4.2.3. Referensi

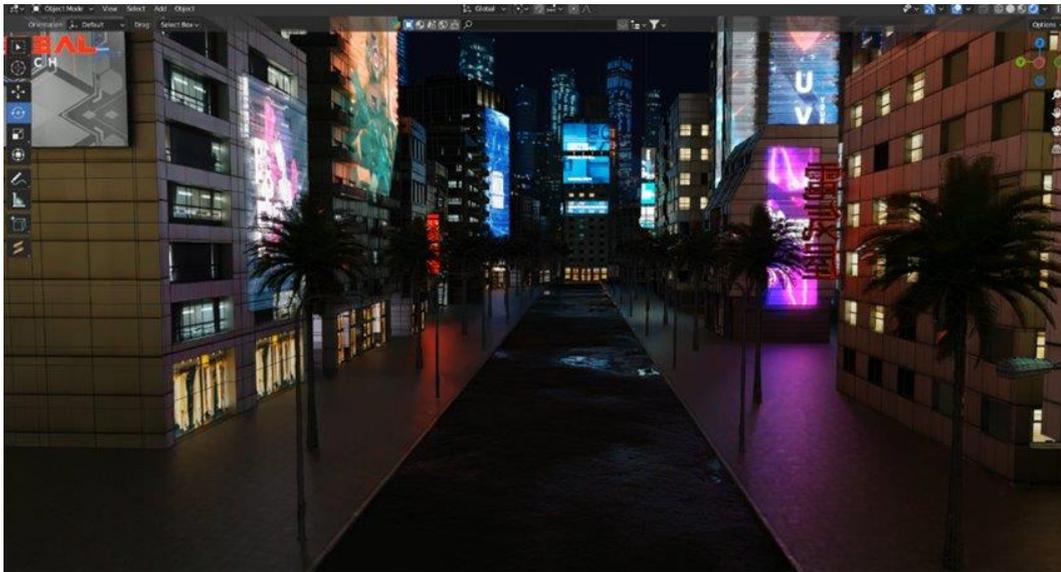
Referensi adalah sumber informasi atau gambar yang digunakan seniman 3D sebagai panduan atau inspirasi untuk membuat model 3D. Referensi tersebut dapat berupa foto, sketsa, gambar konsep, atau representasi fotografi lainnya dari objek atau *environment*.

cylinder modeling. Adapun aset yang menggunakan *image to plane* seperti gedung, daun, dan neon *sign*, untuk jalan menggunakan metode *plane* modeling. Aset – aset tersebut dibentuk sesuai dengan bentuk aslinya.



Gambar 4. 2 Modeling Aset Kota Miami

Tekstur pada aset tersebut disesuaikan dengan tekstur objek aslinya menggunakan *procedural texturing*. *Image to plane* mengikuti tekstur gambar sudah tersedia. Tekstur pada jalan dibuat ada sedikit genangan air. Penambahan kabut menggunakan *principle volume* yang digabungkan dengan *volume scatter* untuk menambah kesan misterius sesuai dengan gaya *cyberpunk* itu sendiri. Tekstur neon *sign* menggunakan material *emission* untuk menambahkan cahaya tambahan. *Lighting* menggunakan cahaya HDRI malam yang menyorot semua *environment*, ditambahkan dengan cahaya sisi – sisi gedung untuk membuat *ambient lighting*. Lampu pencahayaan menggunakan area, spot, dan *point lighting* dengan warna *cyberpunk*.



Gambar 4. 3 Lighting Kota Miami



Gambar 4. 4 View Render Kota Miami

4.3.2 Produksi Aset Scene Pantai

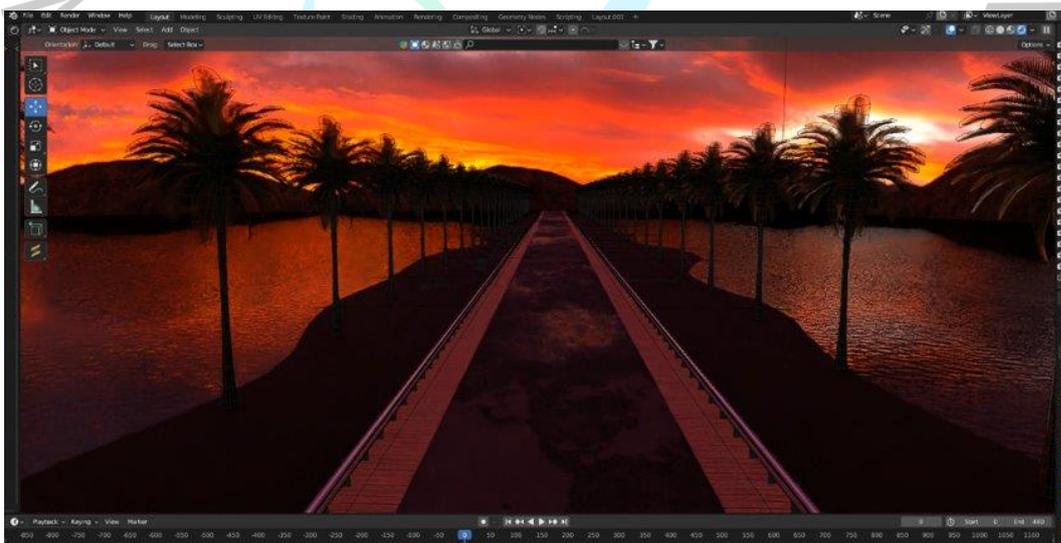
Pada pembuatan *scene* pantai, aset – aset yang dibuat sesuai dengan referensi. Metode pembuatan aset disesuaikan dengan *base* bentuk pada objek yang akan dibuat. Untuk pembuatan torotoar dan laut menggunakan metode *box modeling* dengan penambahan *modifiers ocean*, selain itu untuk aset pohon menggunakan metode *cylinder modeling*. Adapun aset yang menggunakan *image to plane* seperti gunung, untuk jalan dan pembatas jalan menggunakan metode

plane modeling dengan penambahan *modifiers solidify*. Aset – aset tersebut dibentuk sesuai dengan bentuk aslinya.

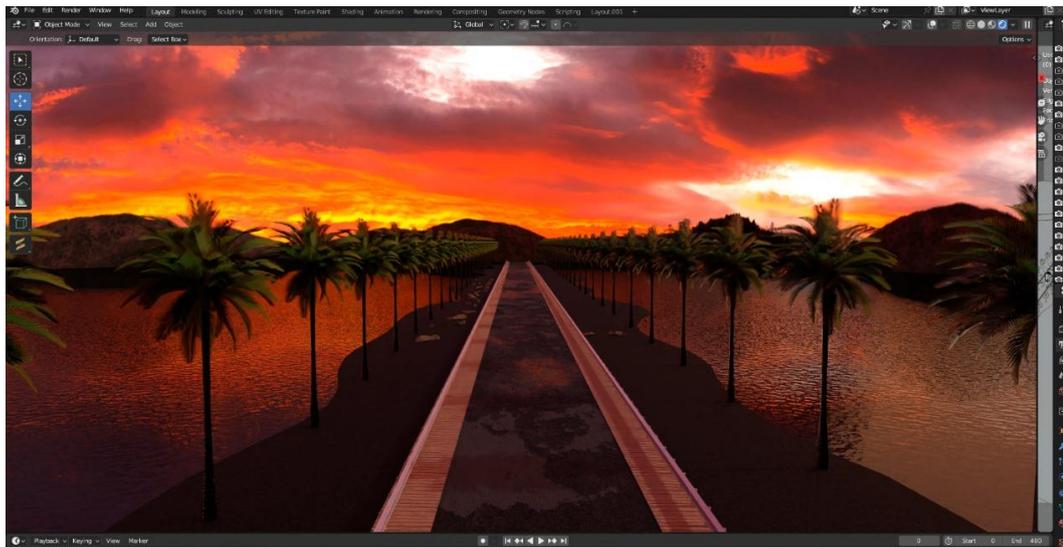


Gambar 4. 5 Modeling Aset Scene Pantai

Tekstur pada aset tersebut disesuaikan dengan tekstur objek aslinya menggunakan *procedural texturing*. *Image to plane* mengikuti tekstur gambar sudah tersedia. *Lighting* menggunakan cahaya HDRI *sunset* yang menyorot semua *environment*, ditambahkan dengan cahaya *sun lighting*.



Gambar 4. 6 Lighting Scene Pantai



Gambar 4. 7 View Render Scene Pantai

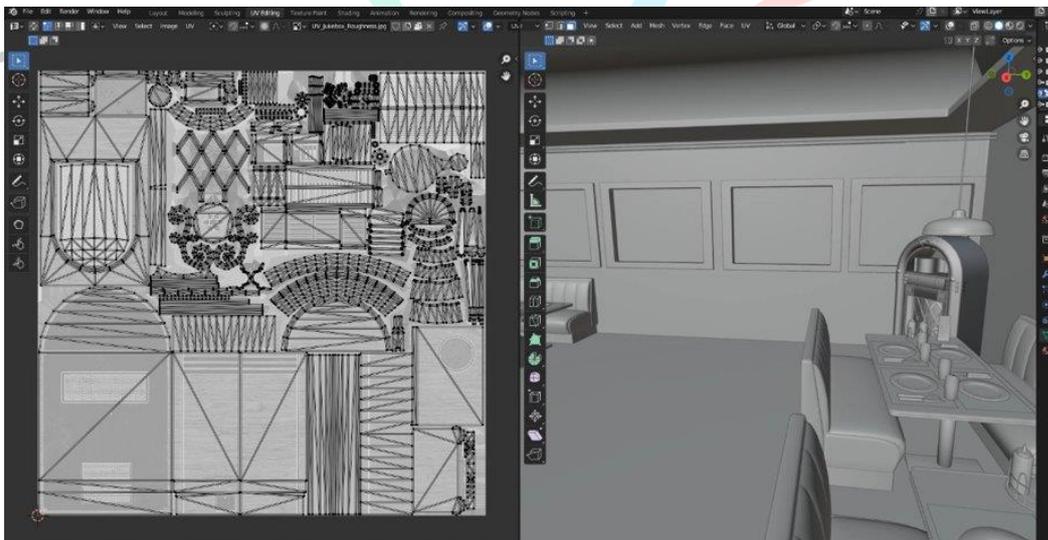
4.3.3 Produksi Aset Scene Restoran

Pada pembuatan *scene* pantai, aset – aset yang dibuat sesuai dengan referensi. Metode pembuatan aset disesuaikan dengan *base* bentuk pada objek yang akan dibuat. Untuk pembuatan alat makan, bangku, meja, jendela, *juke box*, kasir, dan *kitchen set* menggunakan metode *box modeling*, selain itu untuk aset bangku bulat, piring, gelas dan lampu menggunakan metode *cylinder modeling*. Adapun aset yang menggunakan *image to plane* seperti gedung dan poster. Aset – aset tersebut dibentuk sesuai dengan bentuk aslinya.



Gambar 4. 8 Modeling Aset Scene Restoran

Tekstur pada aset tersebut disesuaikan dengan tekstur objek aslinya menggunakan *procedural texturing*. *Image to plane* mengikuti tekstur gambar sudah tersedia. Tekstur pada *juke box* menggunakan *UV Mapping* diambil dari tekstur yang sudah ada dan diedit di Photoshop. Lampu pencahayaan menggunakan *point lighting* dengan warna *vivid*.



Gambar 4. 9 UVW Juke Box



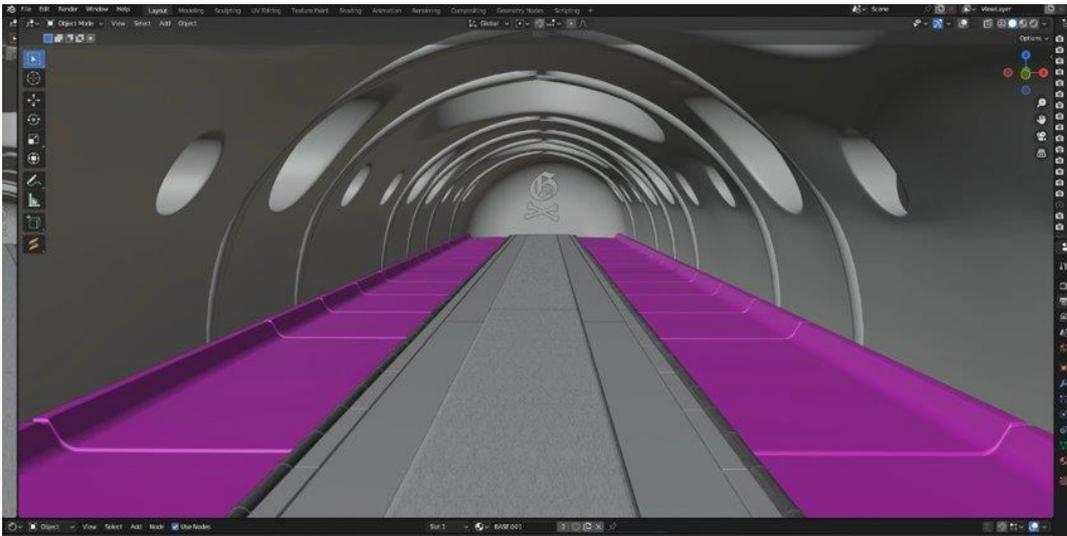
Gambar 4. 10 Lighting Scene Restoran



Gambar 4. 11 View Render Scene Restoran

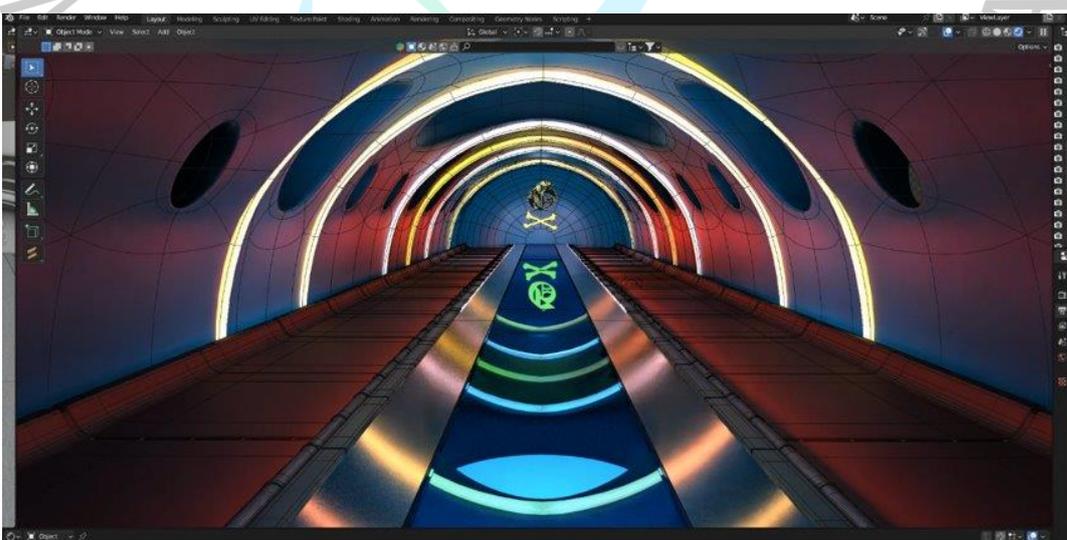
4.3.4 Produksi Aset Scene Tunnel

Pada pembuatan *scene tunnel*, aset – aset yang dibuat sesuai dengan referensi. Metode pembuatan aset disesuaikan dengan base bentuk pada objek yang akan dibuat. Untuk pembuatan *runway walk* menggunakan metode *box modeling*, selain itu untuk aset terowongan metode *cylinder modeling*. Aset – aset tersebut dibentuk sesuai dengan bentuk aslinya.



Gambar 4. 12 Modeling Aset Scene Tunnel

Dalam scene ini berbentuk setengah lingkaran yang diberi tekstur metal, pencahayaan terowongan menggunakan cahaya dari lampu neon dan logo Gold Gotta dibelakang terowongan yang menggunakan tekstur *emission*. *Runway walk* tersebut diberikan *texture* kaca seperti *mirror stage risers* dan *base* terowongan yang berbentuk setengah lingkaran diberikan tekstur metal lalu di terowongan ditambah tekstur *emission* yang berbentuk setengah lingkaran. Pada *scene* ini warna – warna cahaya menggunakan warna *vibrant*.



Gambar 4. 13 Lighting Scene Tunnel



Gambar 4. 14 View Render Scene Tunnel

4.3.5. Rendering

Setelah semuanya selesai, tahap terakhir yaitu *rendering*, *rendering* untuk menghasilkan gambar dari masing – masing *scene* yang sudah dibuat dalam bentuk *sequence*. Pada proses ini hanya menggunakan *render engine* yang disediakan oleh blender yaitu *cycle* dengan *output png sequence*.

4.3.6. Compositing

Pada tahap *compositing* umumnya digunakan untuk menyatukan hasil *render png sequence* dan efek visual. Selain itu, *compositing* juga merupakan bagian dari pembuatan dan perancangan animasi 3D, di mana *environment* dan efek visual lainnya digabungkan secara sinematik.

4.3. Hasil Perancangan

4.3.1. Video



Gambar 4. 15 Hasil Perancangan Environment Video Musik Gold Gotta

P E M B A N G U N A N J A Y A