

### **BAB III**

#### **METODE PENCIPTAAN**

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan cukup pesat, melampaui batasan-batasan diantara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Teknologi pada perkembangannya saat ini juga bukan hanya sebagai barang konsumsi namun juga menjadi barang produksi. Seperti halnya perkembangan video yang pada awalnya hanya sebagai media teknologi siaran dari gambar gerak menggunakan media perekam, kini berkembang dengan berbagai macam media.

Seni video yang awalnya lahir sebagai kritik terhadap budaya televisi kini berkembang sesuai zamannya. Dan dalam proses penciptaan karya seni video setiap orang mempunyai cara atau metodenya masing-masing dalam mengekspresikan gagasan serta idenya, sama halnya seperti pembuatan karya seni lainnya.

Begitupun yang penulis alami, dalam pembuatan karya seni dipengaruhi oleh berbagai macam faktor dari dalam diri sendiri maupun dari luar atau lingkungan yang secara tidak langsung mempengaruhi dalam proses pembuatan karya seni. Penciptaan karya digambarkan pada bagan alur penciptaan.

### Bagan Proses Penciptaan



Bagan 1.1  
Proses Penciptaan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### A. Kontemplasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kontemplasi berarti renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh. Dalam proses ini ketertarikan penulis terhadap bangunan-bangunan peninggalan bersejarah di kota Bandung dengan bentuk yang mempunyai ciri khas tersendiri menjadi ide yang bisa di kembangkan untuk dijadikan karya seni. Dan penulis memilih Gedung *villa isola* atau yang sekarang dikenal dengan Bumi Siliwangi

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selanjutnya penulis mengumpulkan informasi tentang objek dari gedung isola tersebut dengan ditambah imajinasi sehingga visual yang ditampilkan lebih menarik. Hasilnya adalah pembuatan karya seni video dengan menampilkan objek gedung *villa isola* dengan pengabungan animasi serta *motion graphic* kedalam karya seni video yang berbeda dari karya seni video lainnya dengan unsur futuristik. Dan dalam pembuatan karya seni video ini penulis tidak menggambarkan secara detail dari kajian sejarah gedung isola, namun beberapa hal yang mewakili isola dari segi visual, yaitu bentuk bangunan isola yang mengadopsi candi hindu serta letaknya, sebagai simbol pendidikan dan sebagai tempat pengasingan.

## **B. Stimulus**

Stimulus berkarya muncul seiring perjalanan berkarya video, karena *basic* penulis sebelum menempuh pendidikan di seni rupa yaitu informatika maka kecenderungan berkarya penulis yaitu multimedia. Dalam kekaryaannya awalnya membuat karya video editing menggunakan media perekam dan berkembang ke teknik animasi dan *motion graphic* hingga *video projection art* atau seni video menggunakan media proyeksi terhadap suatu objek atau lebih dikenal dengan istilah *video mapping*. Dari perjalanan berkarya tersebut maka timbul keinginan untuk menciptakan kekaryaannya dengan teknik proyeksi terhadap salah satu bangunan *heritage*.

Seni video dengan teknik *holographic* merupakan salah satu gagasan yang dipilih untuk eksekusi akhir karya. Karena kecenderungan penulis menyukai film dengan genre *sci-fi* seperti *star wars* yang mempunyai alat hologram tiga dimensi, maka menjadi tantangan tersendiri untuk penulis ingin menciptakan karya seperti itu. Penulis sendiri memiliki riwayat membuat seni video menggunakan teknik proyeksi dengan media proyektor, dan dari pengembangan teknik proyeksi tersebut penulis mendapatkan pengembangan teknik proyeksi tersebut dengan membiaskan tampilan dari media pemutar video terhadap kaca. Disisi lain penulis juga ingin mengeksplorasi karya seni video terhadap media lain selain media yang konvensional. Karena alasan itulah penulis memilih seni video sebagai karya skripsi penciptaan.

**Rudi Kurnia, 2015**

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### C. Pengolahan Ide

Pengolahan ide yang diawali penulis ialah pembuatan sketsa serta perhitungan ukuran dari kemasan karya hologramnya terlebih dahulu pada selembar kertas berukuran A4 dengan media pulpen. Perhitungan dilakukan untuk menentukan sudut miring dari kaca yang akan di proyeksikan oleh media pemutar video yaitu televisi, lalu menentukan ukuran yang akan dibuat yang disesuaikan dengan media televisi. Kemudian untuk lebih meyakinkan ukuran pasti dari hologram tersebut penulis merancang bentuk dan ukurannya pada computer menggunakan bantuan perangkat lunak tiga dimensi yaitu *sketch up 3d*.

Berikutnya penulis melakukan pengolahan ide untuk karya video dengan membuat *storyline* untuk garis besar dari alur video dan dilanjutkan *storyboard* terlebih dahulu pada kertas berukuran A4 dari masing-masing karya. *Storyboard* tersebut menjadi acuan untuk pembuatan video dengan bantuan komputer.

### D. Persiapan alat dan bahan

Untuk mempersiapkan alat dan bahan dibutuhkan peralatan sebagai berikut:

a. Alat dan bahan pembuatan sketsa

1) Kertas A4

Kertas A4 digunakan untuk membuat rancangan-rancangan karya dan pencatatan dalam membuat tahapan-tahapan proses penciptaan karya.



Gambar 3.1 Kertas HVS A4  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 2) Pulpen dan spidol

Pulpen dan spidol adalah alat tulis atau alat gambar berbasis tinta yang digunakan untuk menebalkan garis pada sketsa.



Gambar 3.2 Spidol, pensil dan drawing pen)  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 3) Penggaris

Selain sebagai alat bantu dalam membuat garis, penggaris digunakan untuk menentukan ukuran garis yang akan di ubah menjadi skala pembesaran.



Gambar 3.3 Penggaris  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

**Rudi Kurnia, 2015**

*OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

#### 4) Laptop

Laptop digunakan untuk proses pembuatan sketsa 3D

Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*) dalam laptop:

- *Processor: Intel Core i3-3217U 1,80 GHz*
- *Memory (RAM) 4 GB*
- *Hardisk 1 Terra*
- *Memory VGA 2 GB*
- *DVD-R/+RW Sup. MTI*
- *USB 2.0 Drive 3 slot, USB 3.0 Drive 1 slot*



Gambar 3.4 Labtop pembuatan sketsa 3D  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Alat dan bahan pembuatan Video Hologram

1) Laptop

Laptop digunakan untuk pembuatan animasi dan *motion graphic*

Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*) dalam laptop:

- *Processor: Intel Core i3-3217U 1,80 GHz*
- *Memory (RAM) 4 GB*
- *Hardisk 1 Terra*
- *Memory VGA 2 GB*
- *DVD-R/+RW Sup. MTI*
- *USB 2.0 Drive 3 slot, USB 3.0 Drive 1 slot*



Gambar 3.5 Labtop pembuatan *motion graphic*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Televisi

Untuk menampilkan video

Spesifikasi :

TV LED 24 inch dengan slot USB.

**Rudi Kurnia, 2015**

**OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.6 Televisi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 3) LCD monitor

Untuk menampilkan Video

Spesifikasi :

LCD monitor 7 inch dengan slot USB



Gambar 3.7 LCD Monitor  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



#### 4) Ipad

Berfungsi sebagai alternative lain untuk memutar video yang akan dibiaskan terhadap media screen. Kelebihan dari penggunaan IPAD yaitu resolusi layar lebih tajam dan cahaya yang dibiaskan lebih terang. Kelemahannya dalam pengoperasian agak cukup sulit.



Gambar 3.8 Ipad  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 5) *Speaker Portable*

Digunakan pada karya pertama untuk lebih mempertajam suara yang dihasilkan.



Gambar 3.9 *Speaker Portable*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

6) *Headphone*

Digunakan untuk mendengarkan audio effect pada karya ke dua dan ketiga



Gambar 3.10 *Headphone*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

**Rudi Kurnia, 2015**

**OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

### 7) Kaca

Fungsi dari kaca sebagai media untuk membiaskan cahaya dari televisi, pemilihan kaca dikarenakan karakter dari kaca yang memiliki dua sifat. Yang pertama kaca bening tidak menghalangi untuk melihat bagian dalam kaca atau benda dibelakang kaca. Yang kedua sifat kaca dapat membiaskan cahaya dari televisi ke mata kita.



Gambar 3.11 Kaca  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 8) Akrilik

Fungsi dari akrilik sebagai media untuk membiaskan cahaya dari televisi, pemilihan kaca dikarenakan karakter dari kaca yang memiliki dua sifat. Yang pertama kaca bening tidak menghalangi untuk melihat bagian dalam kaca atau benda dibelakang kaca. Yang kedua sifat kaca dapat membiaskan cahaya dari televisi ke mata kita.



Gambar 3.12 Akrilik  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 9) *Flashdisk*

Berfungsi sebagai media penyimpanan data video.



Gambar 3.13 *Flashdisk*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 10) Model Miniatur

Model miniatur tiga dimensi gedung isola dan model miniatur buku



Gambar 3.14 Model miniatur isola dan buku  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

**Rudi Kurnia, 2015**

*OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC*  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## 11) Software

Program atau *Software* merupakan elemen yang sangat berperan penting dalam pembuatan media video. Pemilihan *Software* sangat menentukan dalam tahap produksi. Beberapa *Software* yang digunakan dalam pembuatan video adalah sebagai berikut:

### a) *Adobe After Effects CS6*



Gambar 3.15 *Adobe After Effects CS6*  
(Sumber: <http://images.getprice.com.au/>)

*Adobe After Effects* adalah sebuah software yang sangat profesional untuk kebutuhan *Motion Graphic Design*. Dengan perpaduan dari bermacam - macam *software design* yang telah ada, *Adobe After Effects* menjadi salah satu *software design* yang handal. *Standart Effects* yang mencapai sekitar 50 macam lebih, yang sangat bisa untuk mengubah dan menganimasikan obyek. Disamping itu, membuat animasi dengan *Adobe After Effects*, juga bisa dilakukan dengan hanya mengetikkan beberapa kode *script* yang biasa disebut *Expression* untuk menghasilkan pergerakan yang lebih dinamis.

*Adobe After Effects* memiliki fitur - fitur penting, misalnya *Adobe After Effects* memiliki alat untuk membuat *shape* (seperti yang terdapat pada *Adobe Photoshop*). Pada *Adobe After Effects* terdapat *Keyframe* seperti yang terdapat pada *Adobe Flash* (cara menganimasikannya juga hampir sama). Terdapat juga *Expression* yang hampir mirip dengan *Action Script* pada *Flash*, dan masih banyak lagi yang lain.

*Adobe After Effects* digunakan dalam proses pembuatan motion grafis dan efek dari video.

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b) *Cinema 4D*



Gambar 3.16 *Cinema 4D*  
(Sumber: <https://ecs7.tokopedia.net/>)

*Cinema 4D* atau biasa di singkat *C4D* merupakan software 3D animasi dan motion graphic buatan *Maxon*. *Maxon* sendiri adalah perusahaan software yang berkedudukan di Jerman. Seperti halnya dengan software 3D lainnya, tentunya *C4D* bisa menangani semua pembuatan seperti modeling, lighting, animation, texturing, rendering dan lainnya.

*Cinema 4d* digunakan untuk pembuatan modeling gedung isola dan pembuatan animasi.

c) *Google Sketchup*



Gambar 3.17 *Google sketchup*  
(Sumber: <http://www.clickgratis.com.br>)

SketchUp adalah sebuah model 3D program yang dirancang untuk arsitektur, sipil, dan insinyur mekanik serta pembuat film, game, dan profesi terkait. Program ini sangat mudah sekali dalam penggunaannya.

SketchUp dikembangkan oleh perusahaan Boulder, Colorado yang bersama didirikan pada tahun 1999 oleh Brad Schell dan Joe Esch.

SketchUp pertama kali dirilis pada bulan Agustus 2000 sebagai alat konten 3D tujuan penciptaan umum, dengan "3D untuk Semua Orang" tagline dan merumuskan sebuah program perangkat lunak "yang akan memungkinkan para profesional desain untuk menggambar apa yang mereka ingin, pikirkan sesuai cara dan kebebasan dengan sebuah pena yang akan menyenangkan untuk digunakan. SketchUp juga memiliki user friendly tombol untuk membuatnya lebih mudah untuk digunakan.

d) *Fruity Loops*



Gambar 3.18 *Fruity Loops*  
(Sumber: <http://2.bp.blogspot.com/>)

*FL Studio* (lebih dikenal sebagai *Fruity Loops*) adalah sebuah aplikasi untuk komputer yang digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. *FL Studio* dikembangkan oleh perusahaan asal Belgia bernama *Image-Line*. *FL Studio* mempunyai produksi musik berarsitektur terbuka, fitur lengkap, yang mampu merekam *audio*, *composing*, *sequencing* dan *mixing*, untuk menciptakan musik berkualitas profesional.

*FL Studio* digunakan untuk membuat *background* serta sound effect dari tiap-tiap video.



## E. Proses Pembuatan Karya

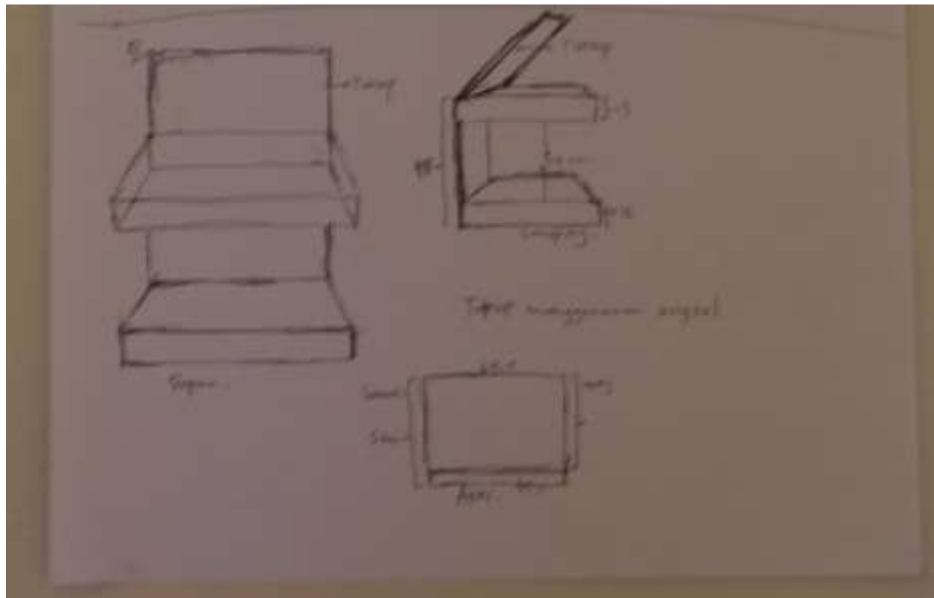
### 1) *Storyline*

*Storyline* adalah sebuah naskah cerita dalam bentuk teks sebagai rancangan awal menentukan konsep dan alur video.

### 2) Pembuatan sketsa

Sketsa atau rancangan dasar dari video yang akan dibuat merupakan acuan bagi penulis dalam membuat karya. Dalam membuat sketsa penulis membuat beberapa sketsa, diantaranya :

#### a. Sketsa Box hologram



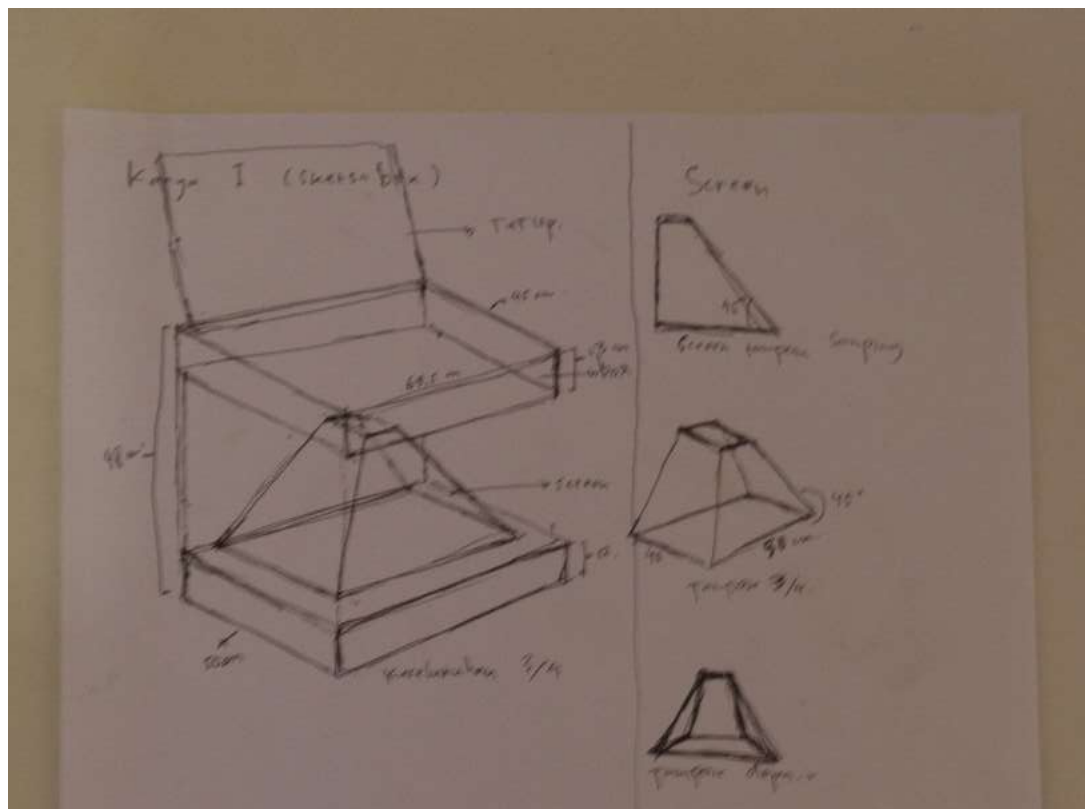
Gambar 3.19 Sketsa box hologram  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada karya hologram yang pertama karena mempunyai tampilan tiga sisi maka box dengan media *screen* untuk membiaskan visual dari televisi dibuat terpisah.

#### b. Sketsa media *screen*

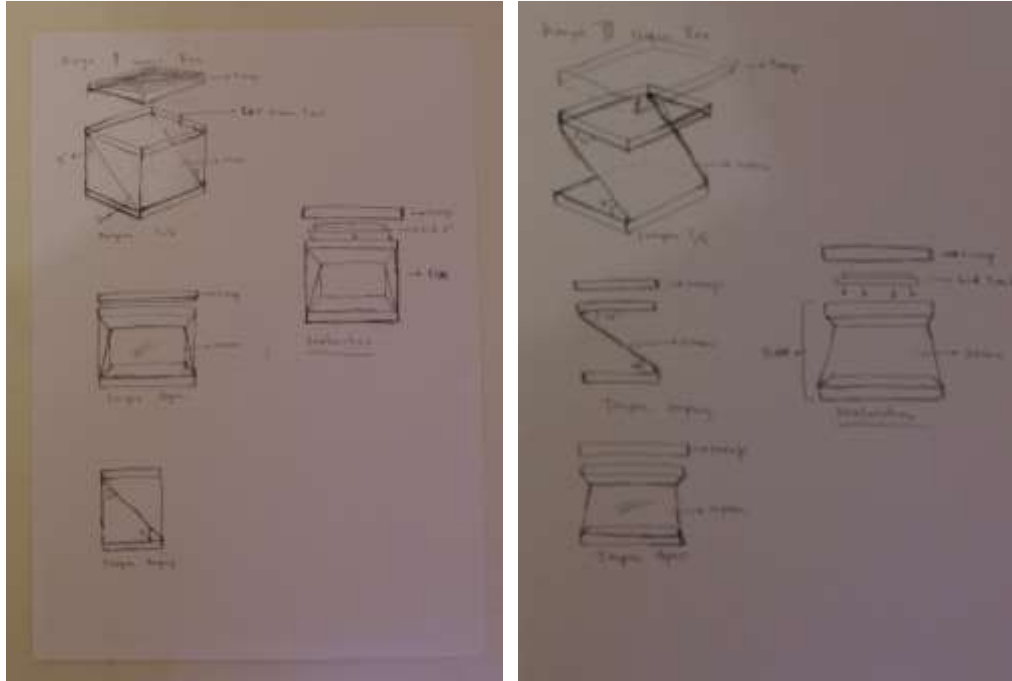
Sketsa media *screen* dibuat menjadi dua, sketsa rancangan media *screen* yang pertama pada karya pertama dibuat untuk menentukan sudut kemiringan dan

ukuran dari tiap sisi karena media *screen* pada karya pertama memiliki tiga sisi dan berbentuk prisma.



Gambar 3.20 Sketsa media *screen* yang pertama  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

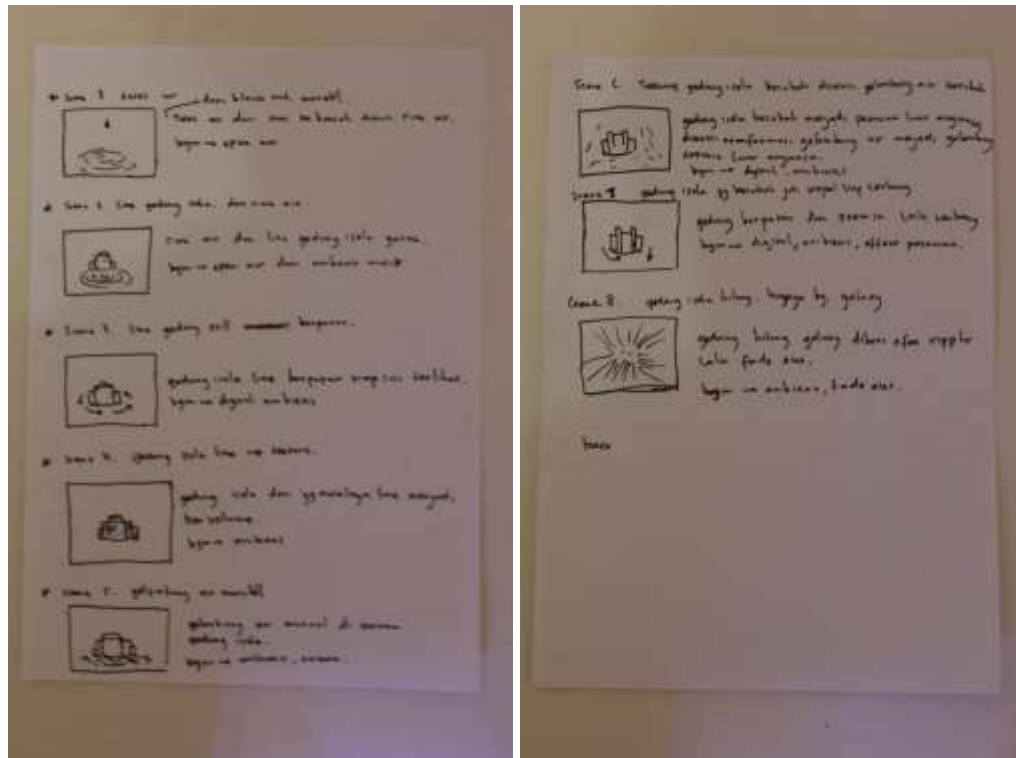
Sketsa media *screen* yang kedua dibuat untuk karya yang kedua dan ketiga yang hanya memiliki satu sisi.



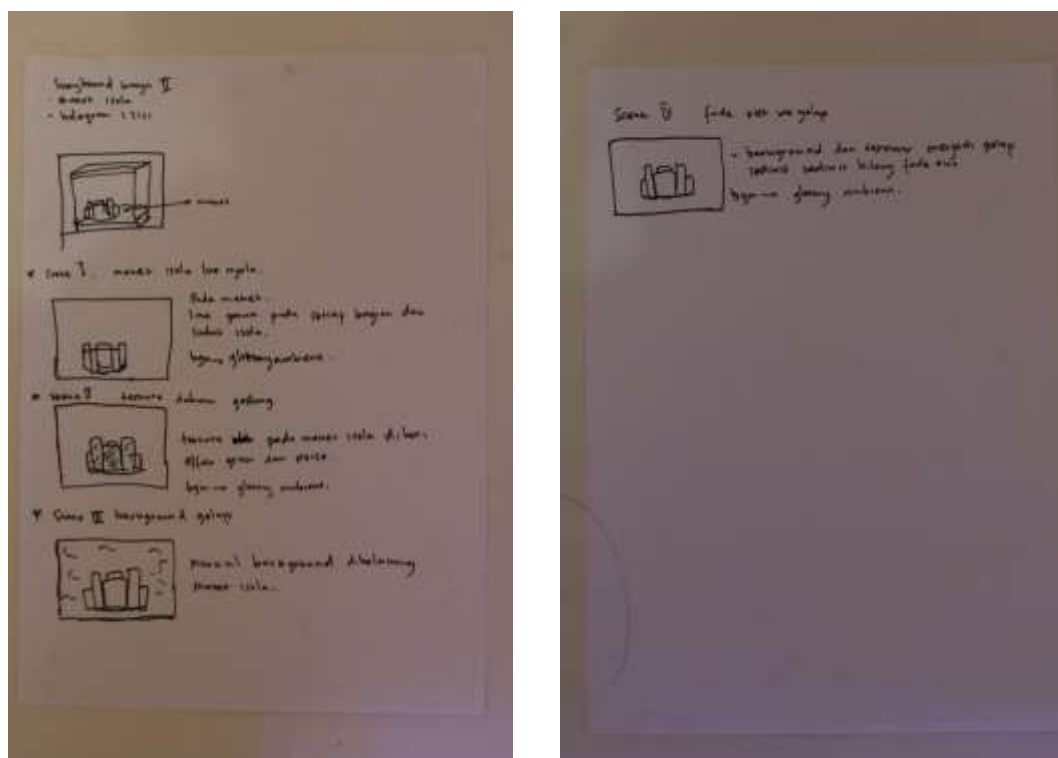
Gambar 3.21 Sketsa media screen yang kedua dan ketiga  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

c. Sketsa *storyboard*

*Storyboard* adalah sebuah seri dari gambar yang bersambung, dengan atau tanpa kata, yang memberitahukan sebuah cerita yang berkelanjutan.



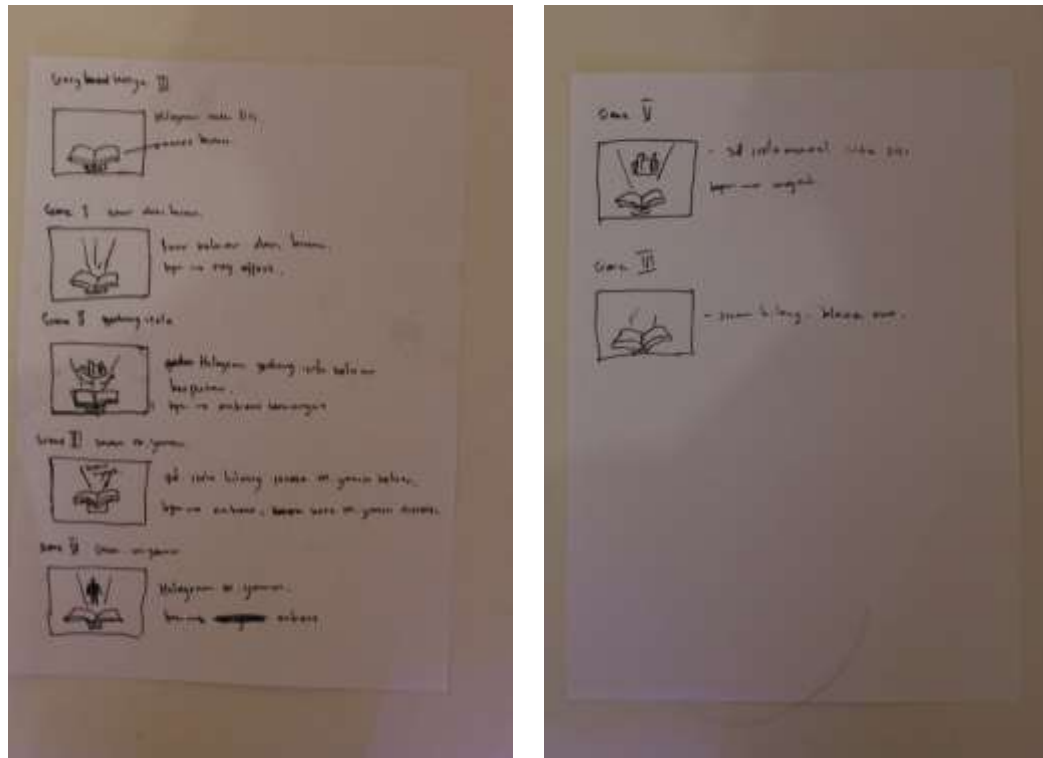
Gambar 3.22 Sketsa Storyboard karya pertama  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.23 Sketsa Storyboard karya kedua  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Rudi Kurnia, 2015

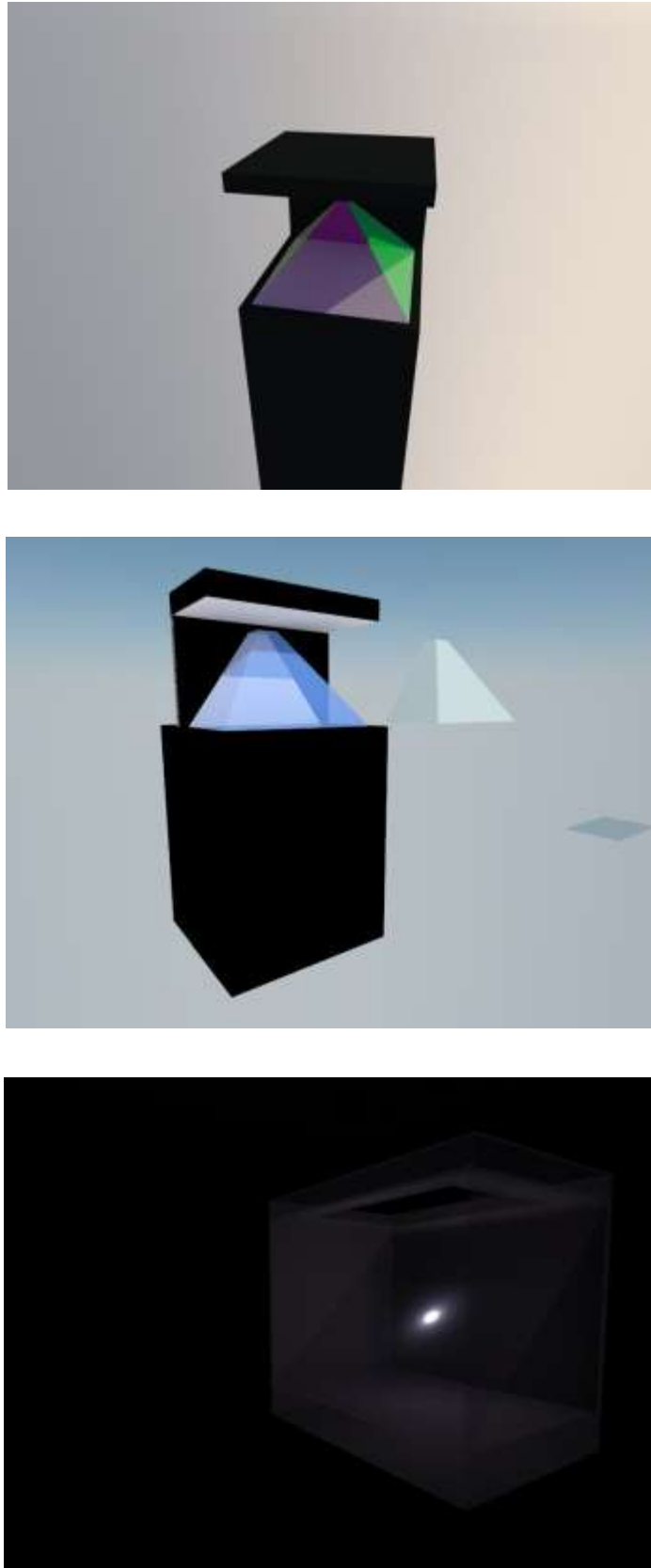
OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.24 Sketsa Storyboard karya ketiga  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sketsa *storyboard* merupakan hasil dari pengembangan ide awal berupa *storyline* yang dituangkan kedalam gambar.

Selanjutnya dari pembuatan sketsa tersebut diolah kedalam software *sketchup 3D* dan dibuat menjadi gambar kerja sehingga mendapatkan ukuran yang akurat serta memudahkan proses pembuatan.



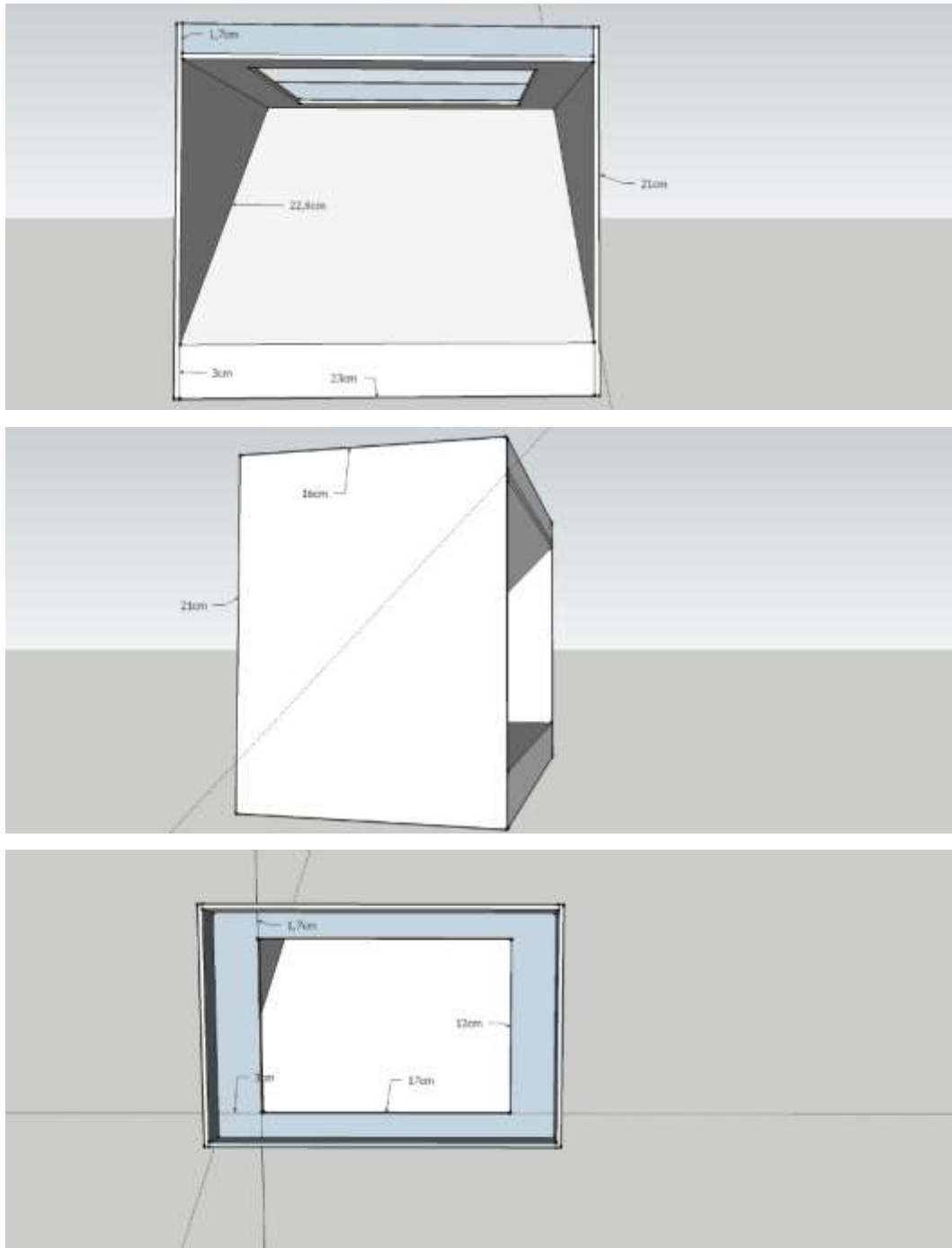
Gambar 3.25 Gambar kerja menggunakan software *Sketchup 3D*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

**Rudi Kurnia, 2015**

**OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

### 3) Pembuatan media *screen*

Gambar kerja yang telah penulis buat masing-masing perbagiannya diserahkan ke perusahaan jasa pembuatan property.



Gambar 3.26 Pembuatan media screen  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

#### 4) Tahap Editing Video

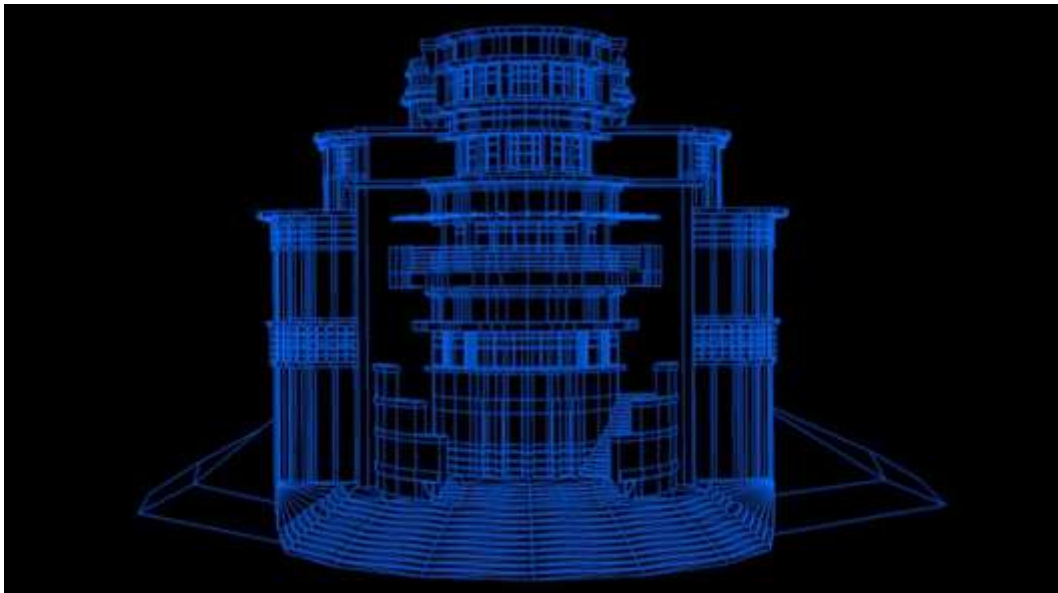
*Video Art* yang penulis buat menggunakan teknik animasi modeling tiga dimensi dan *motion graphic*, atau menggabungkan objek tiga dimensi dengan efek grafis bergerak.

Proses editing merupakan proses terakhir dari beberapa tahap pembuatan *video art* ini. Pada tahapan proses editing terdapat beberapa langkah pengolahan hingga akhirnya menjadi satu kesatuan video. Langkah – langkahnya ialah sebagai berikut :

##### a. Modeling

Pada Langkah pertama tahapan ini penulis melakukan langkah modeling objek. Objek yang penulis buat ialah gedung isola terlebih dahulu dengan menggunakan program *Cinema 4D*. Modeling dilakukan untuk membuat gedung isola berupa tampilan dari berbagai sisi.

Modeling dilakukan bagian perbagian dengan mengacu kepada foto asli dari ukuran gedung isola tampak depan, belakang, sisi kanan dan kiri.



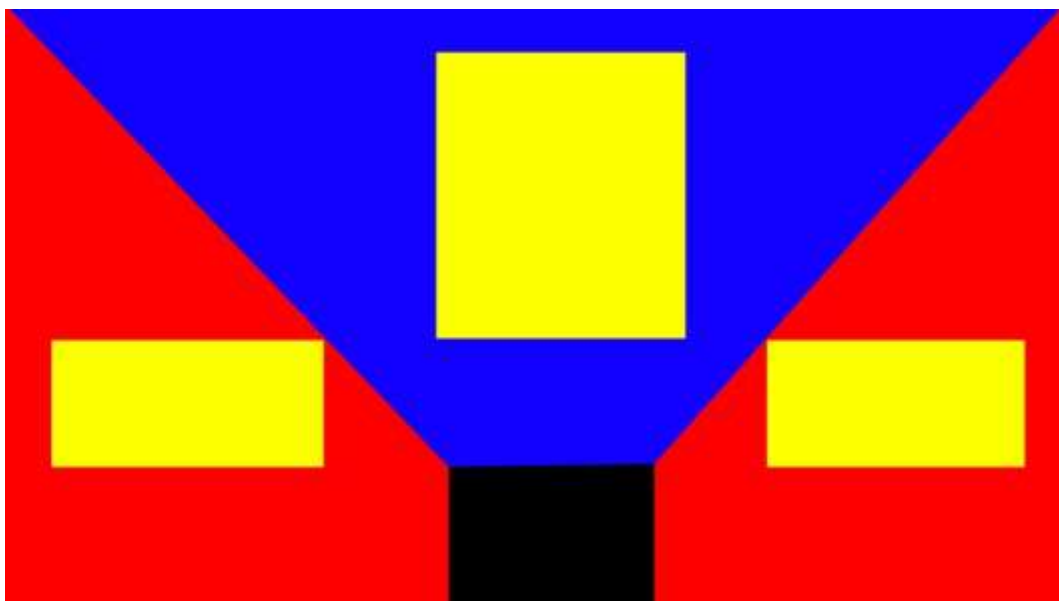
Gambar 3.27 Modeling  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



b. Kalibrasi *Screen*

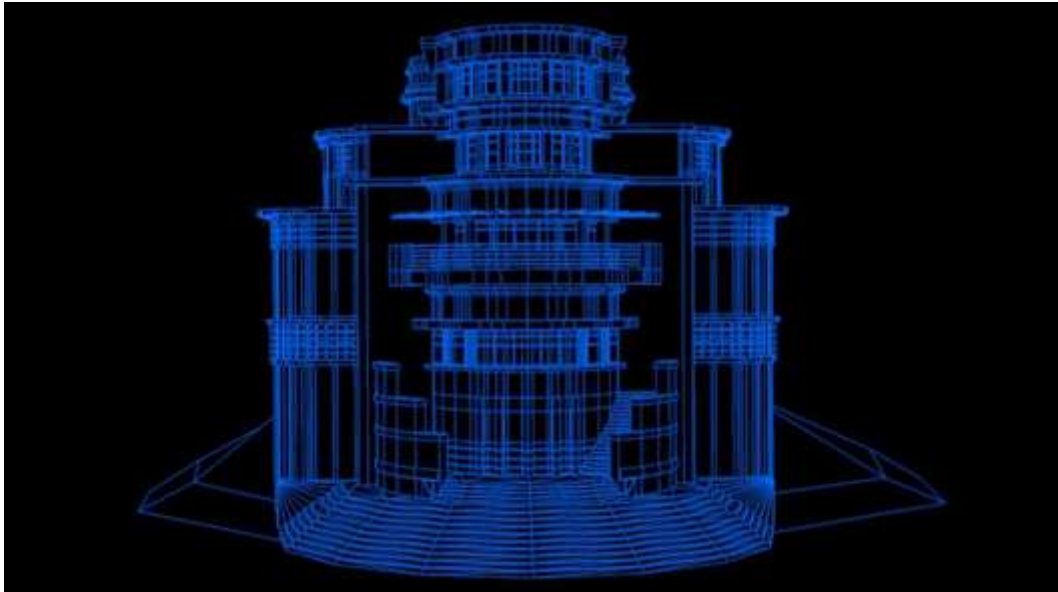
Kalibrasi *Screen* ialah penyesuaian batasan area video pada hologram screen, untuk menentukan ukuran layar yg dipakai serta penyesuaian objek sehingga objek tidak melebihi ukuran screen. Selain itu juga untuk menyesuaikan dengan benda yang terdapat di dalam box hologram.

Kalibrasi screen dilakukan menggunakan software *Adobe Photoshop* dengan *tools* pen, pada karya pertama yang mempunyai tiga sisi kalibrasi dilakukan pada tiap sisi.

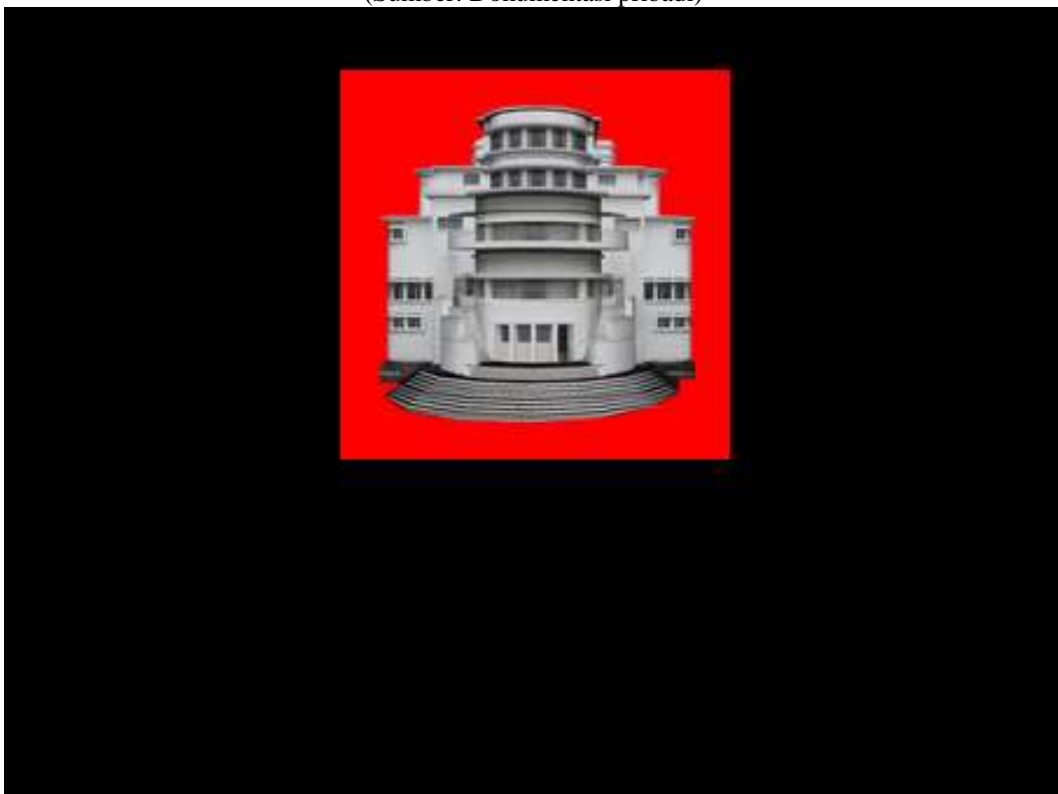


Gambar 3.28 Kalibrasi Screen karya pertama  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sedangkan pada karya kedua dan ketiga kalibrasi dilakukan hanya satu sisi, untuk menyesuaikan ukuran pada screen juga pada objek benda di dalam box hologram.



Gambar 3.29 Kalibrasi Screen karya kedua  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.30 Kalibrasi Screen karya ketiga  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

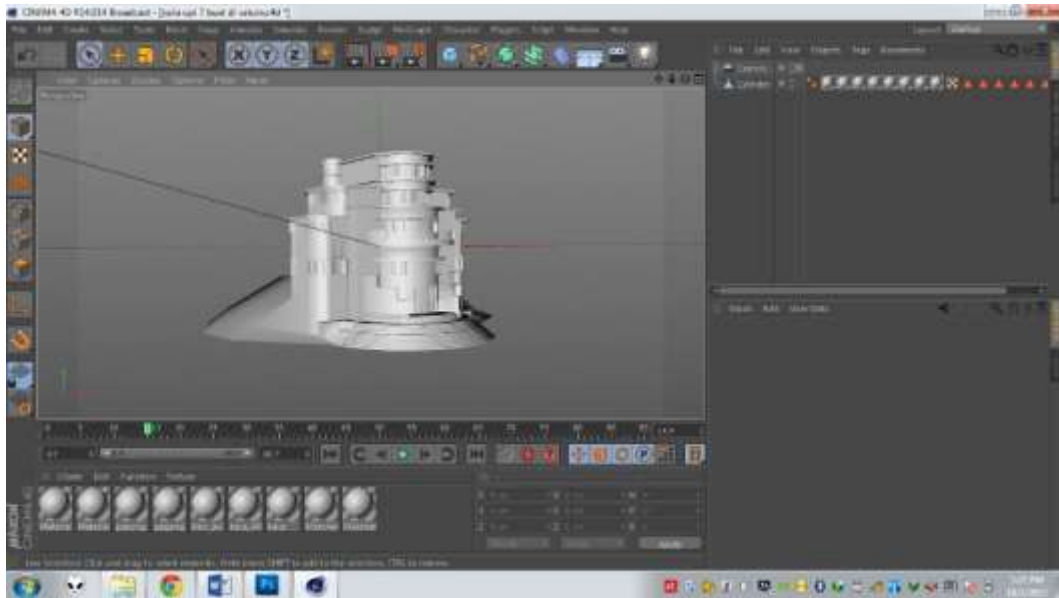
Kalibrasi juga dilakukan untuk mengurangi distorsi gambar pada screen.

**Rudi Kurnia, 2015**

*OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC*  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

c. Editing animasi

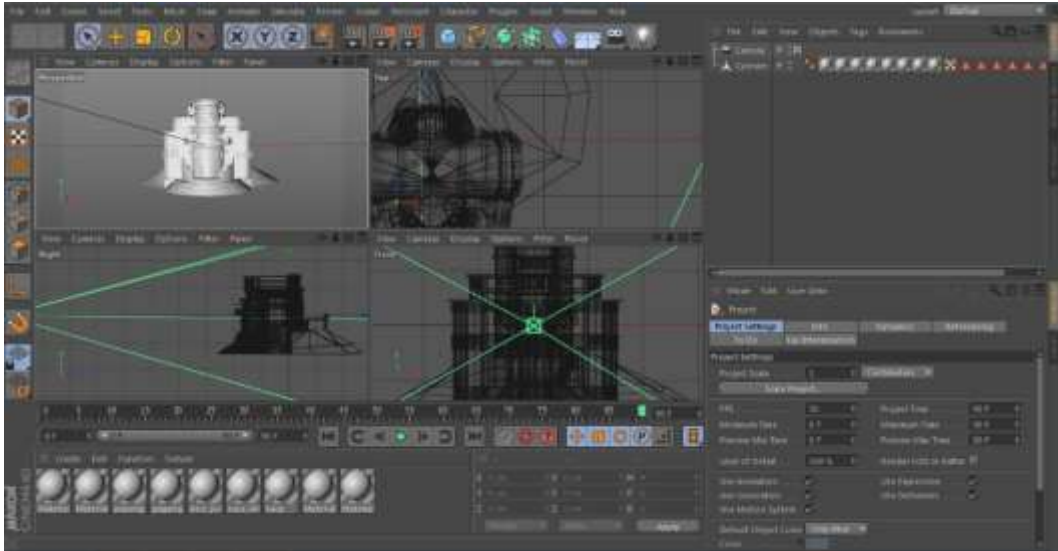
Editing Animasi adalah proses pembuatan Animasi dengan teknik modeling 3D dengan menggunakan software computer *Cinema 4D*. Selain modeling objek *Cinema 4D* juga digunakan untuk membuat animasi objek bergerak.



Gambar 3.31 Proses *editing* animasi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

1. Karya 1

Pada karya pertama editing animasi dilakukan tiga kali, yaitu editing tampak depan, samping kiri, dan samping kanan menggunakan software 3d *Cinema 4D*.



Gambar 3.32 *Editing* tampak depan, samping kiri dan samping kanan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Membuat animasi gedung isola bergerak 360 derajat sehingga dapat dilihat dari berbagai sisi dengan mengedit *keyframe*

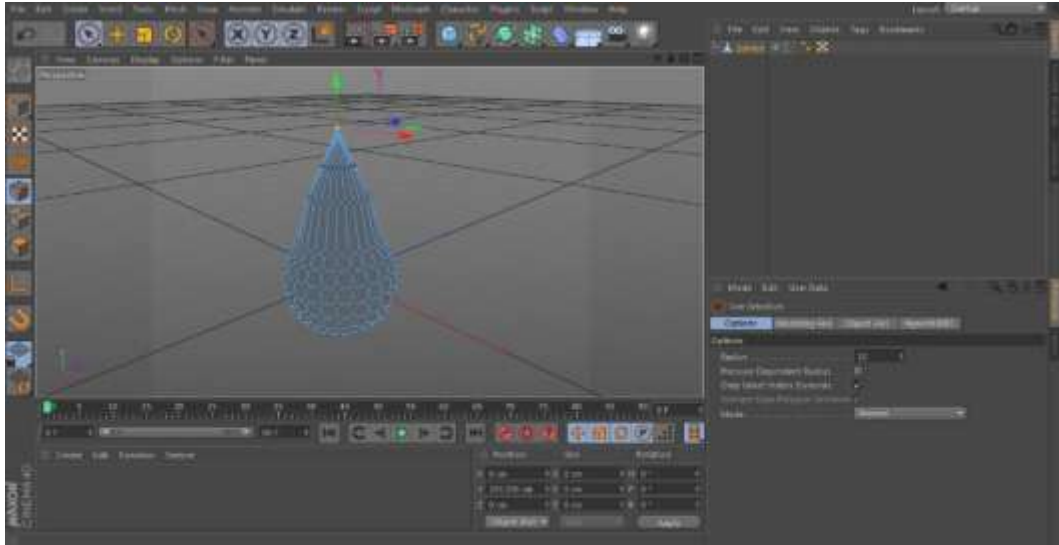


Gambar 3.33 *Editing wireframe mode*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya membuat animasi dari gedung yang solid menjadi *wireframe mode* untuk animasi gedung isola awal. Membuat animasi tetetasan dan riak air.

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

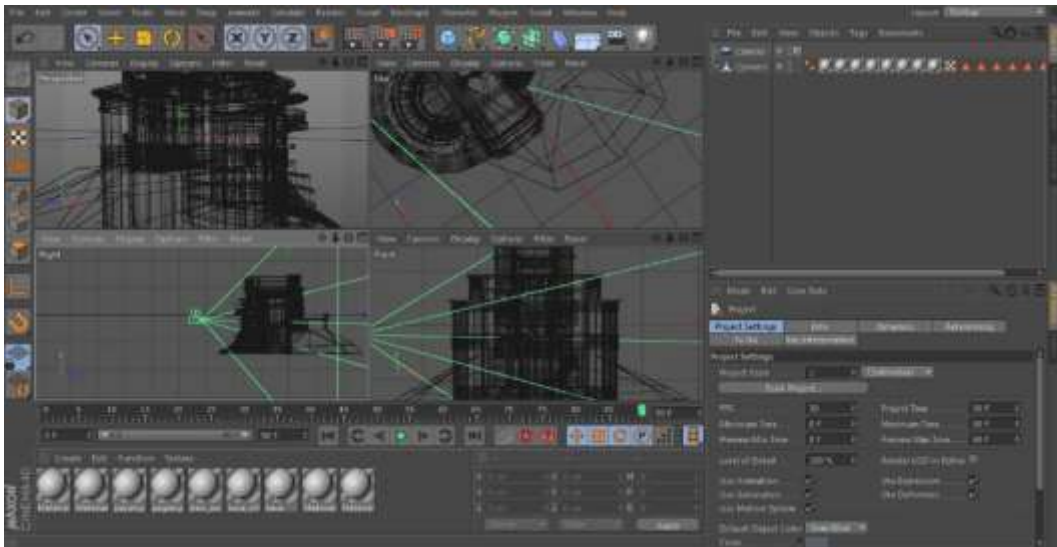


Gambar 3.34 *Editing* membuat tetesan air  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dan Langkah Terakhir membuat animasi gedung isola menjadi kapal luar angkasa dengan memberikan tekstur mesin pada gedung Isola

## 2. Karya 2

Membuat animasi garis pada gedung isola menggunakan software 3D *Cinema 4D*.



Gambar 3.35 Membuat animasi garis  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3. Karya 3

Modeling dan animasi gedung Isola yang berputar 360 derajat.\



Gambar 3.36 *Modeling* dan animasi gedung Isola  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### d. Editing motion

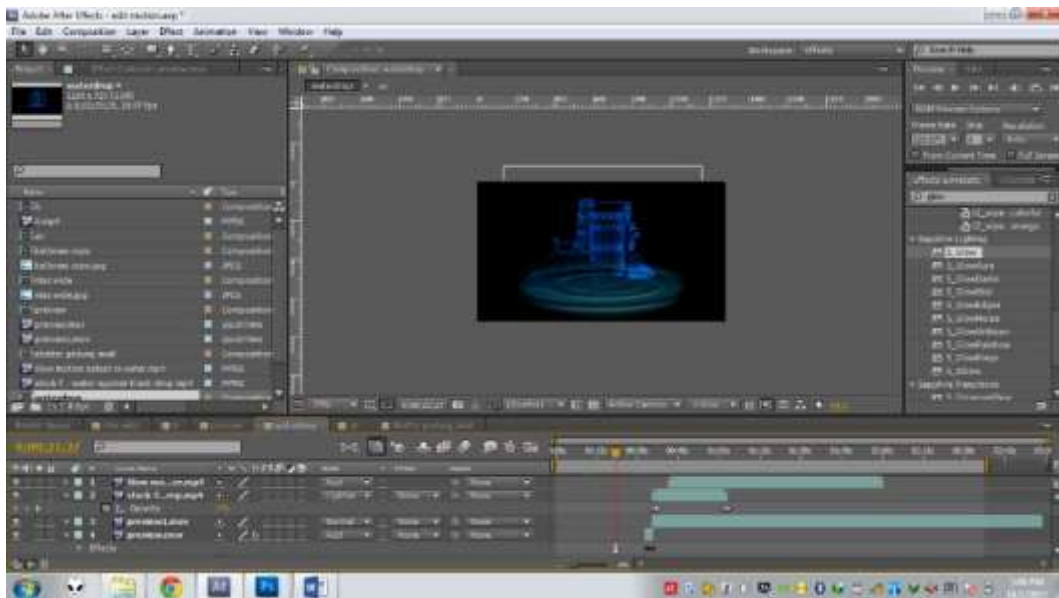
*Editing motion graphic* merupakan proses pembuatan efek seperti *glowing*, *fade in* dan *fade out*, efek garis gerak, dan efek lainnya yang mendukung dengan pembuatan pada karya *video art* yang penulis buat. Selain itu penambahan konten background pada video serta pengaturan pengaturan cahaya, warna, kontras dilakukan pada proses editing ini. Proses editing *motion* ini menggunakan *software* computer *Adobe After Effect*.

#### 1. Karya 1

Proses penggabungan animasi yang telah dibuat *Cinema 4D* dengan *motion graphic*. Pada karya ke satu karena mempunyai tiga sisi maka penempatan animasi dibagi tiga pada layar video sesuai dengan hasil kalibrasi tampak samping kanan, samping kiri, dan depan.

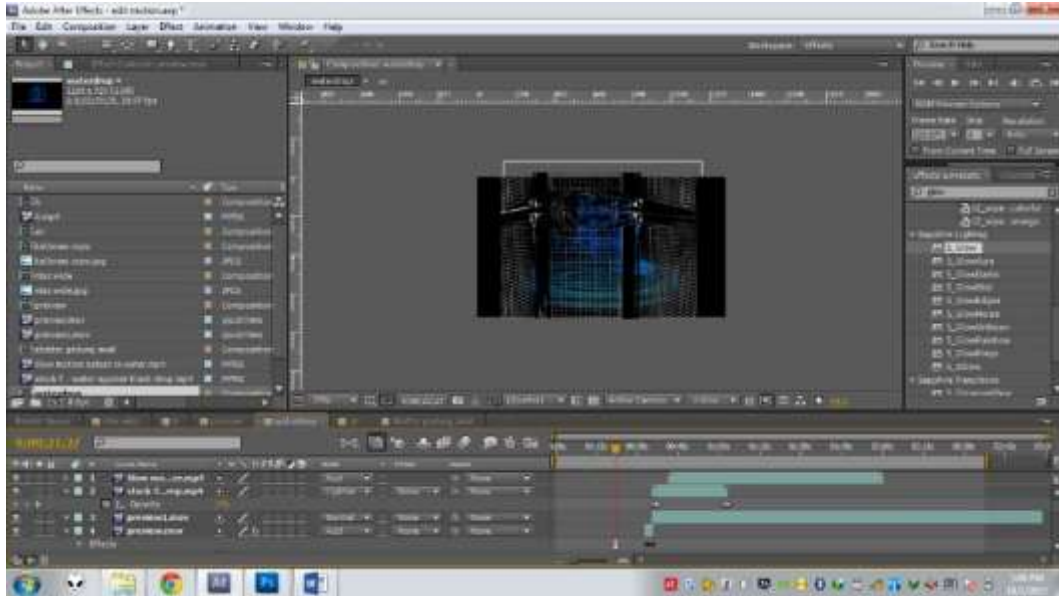


Gambar 3.37 Penempatan animasi sesuai dengan hasil kalibrasi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.38 Penggabungan riak air dengan isola  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

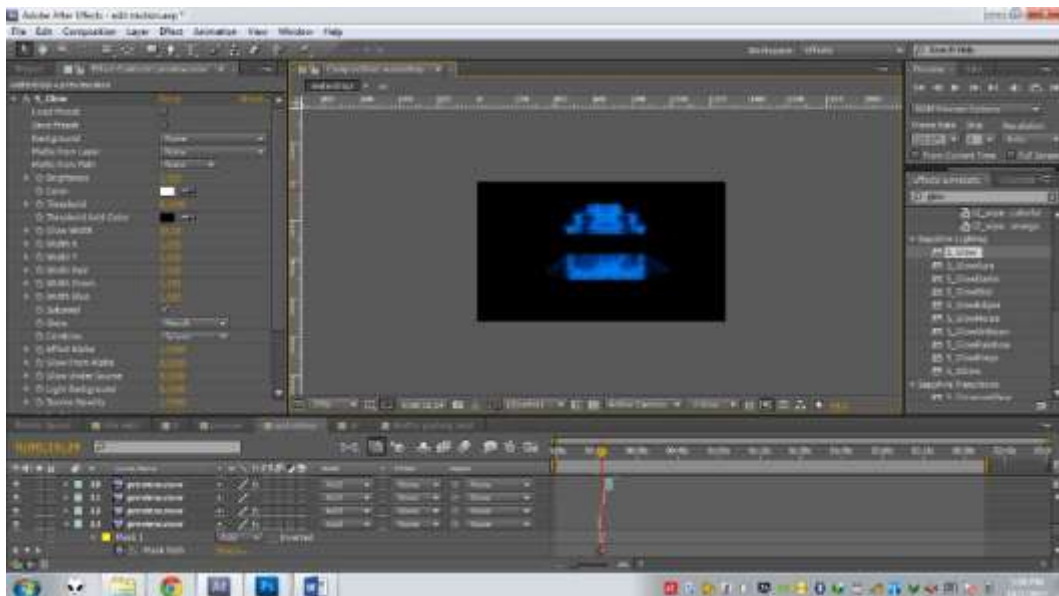




Gambar 3.39 Gambar pesawat  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 2. Karya 2

Pada karya kedua menggabungkan video isola dengan teknik pembiasan pada kaca akrilik dengan maket gedung isola. Tampilan video yang diambil hanya satu bagian yaitu tampak muka atau bagian depan gedung isola.



Gambar 3.40 Gambar pembuatan line  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

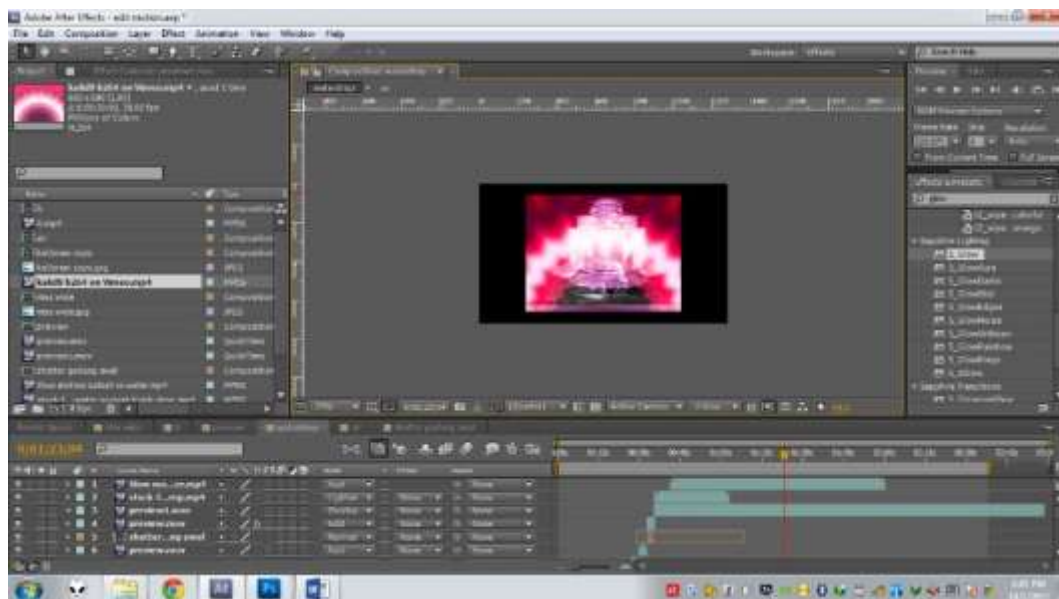
Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu





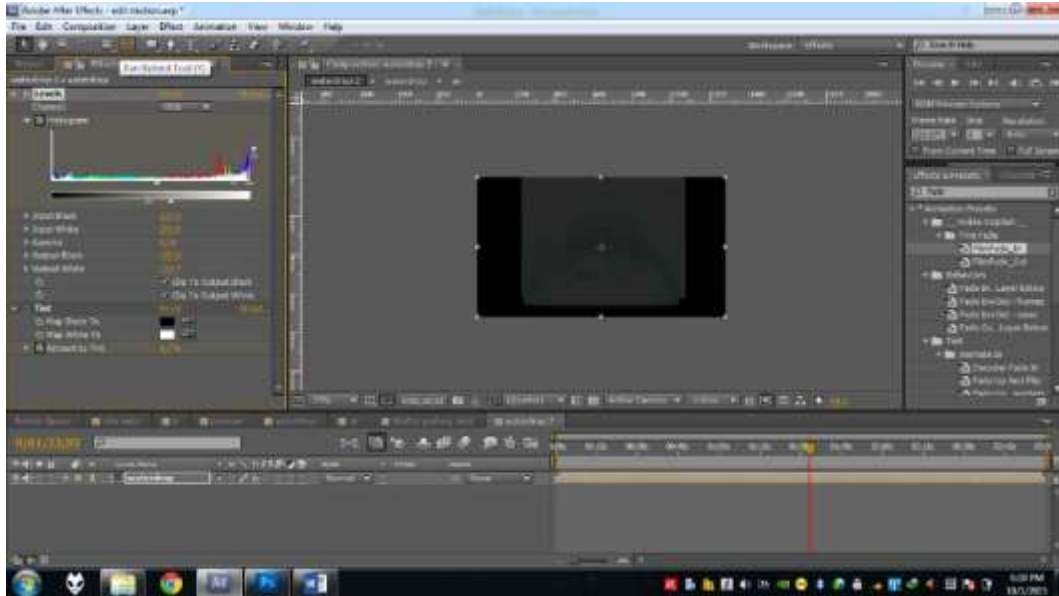
Gambar 3.41 Pemberian efek noise  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.42 Pemberian *background*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.43 Pemberian efek fade in, fade out  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 3. Karya 3

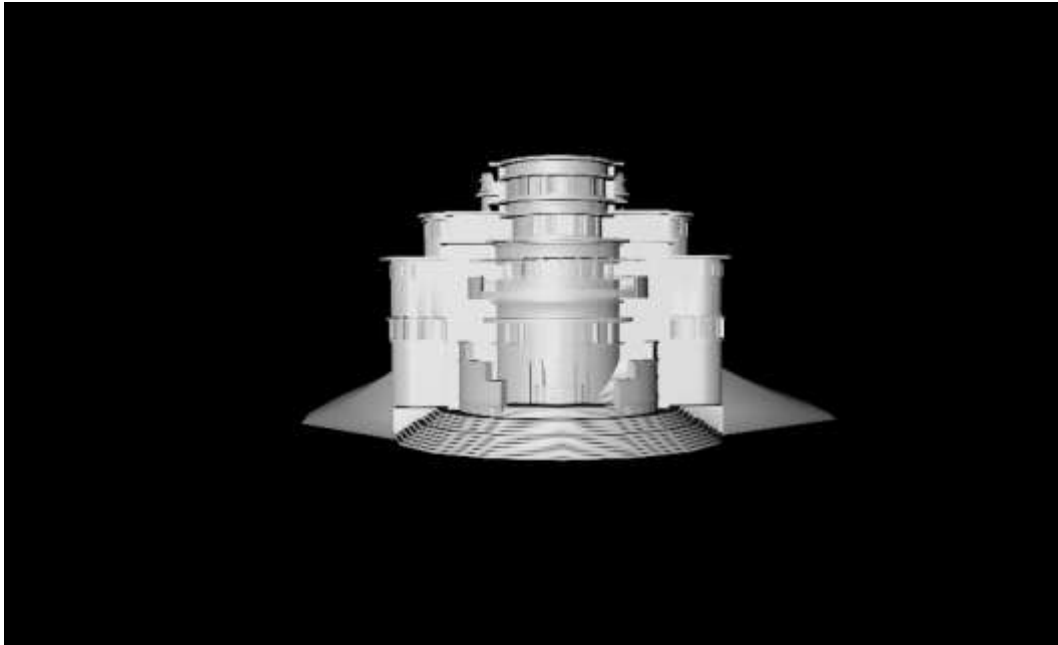
Pada karya ketiga teknik yang dipakai sama persis dengan karya kedua yaitu dengan menggabungkan objek nyata dengan video. Video digabungkan dengan maket dari sebuah buku.



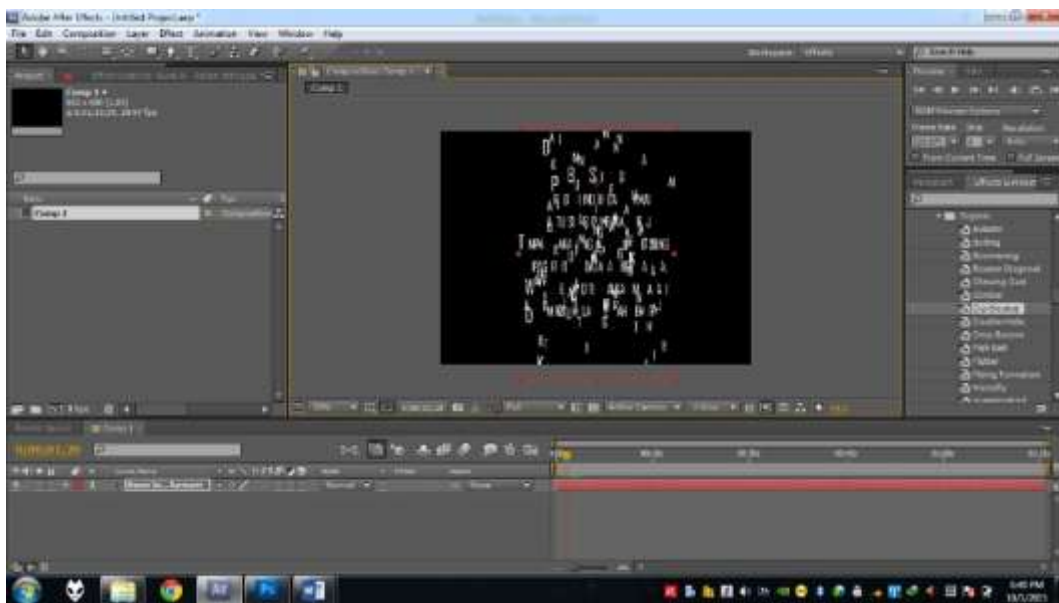
Gambar 3.44 Pembuatan cahaya keluar dari buku  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Rudi Kurnia, 2015

*OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.45 Villa Isola  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.46 Sonata Muhamad Yamin  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.47 Muhamad Yamin  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

e. Editing Backsound

Tahapan selanjutnya yaitu editing backsound musik, untuk pembuatan musik dilakukan dengan proses pada computer menggunakan software Fruityloop. Backsound musik disesuaikan dengan tema video yang diangkat.



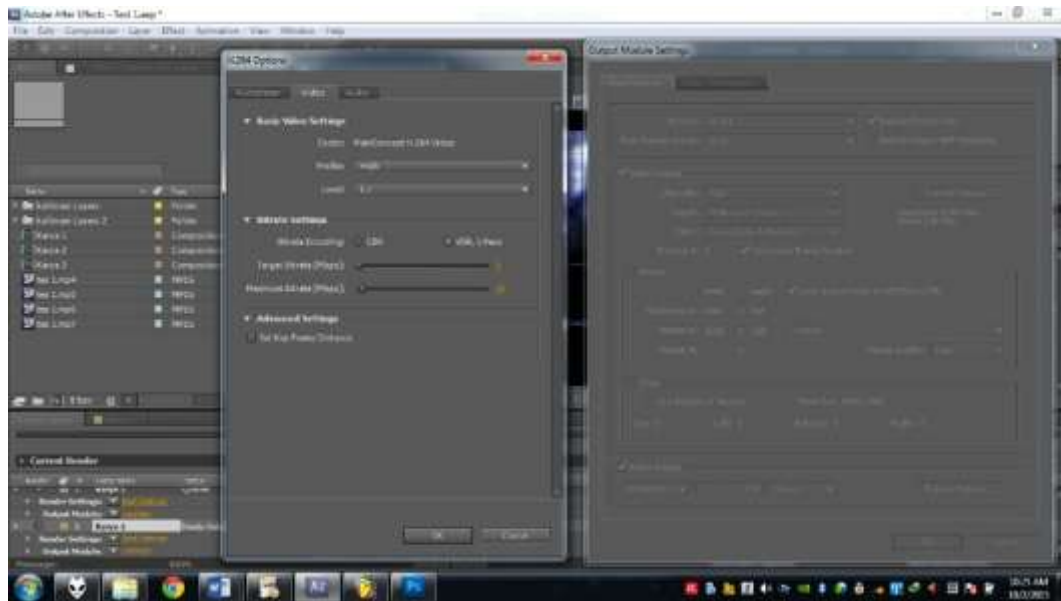
Gambar 3.48 Editing fruity loop  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

#### f. Rendering Video

Langkah terakhir yaitu penggabungan dari animasi, motion graphic, dan musik menjadi satu kesatuan video. Pada proses ini kembali menggunakan software adobe after effect. Resolusi video disesuaikan dengan media pemutar agar tampilan pembiasan pada layar kaca sesuai dengan hasil yang penulis inginkan.



Gambar 3.49 Penggabungan video dan editing resolusi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Format video yang penulis pakai setelah hasil render yaitu MP4 dengan audio dan resolusi layar yang disesuaikan dengan media pemutar video.