

BAB III

METODOLOGI

A. Gambaran Umum PSA Mengenai Penundaan

PSA yang penulis buat menceritakan penundaan yang dilakukan oleh seorang karyawan kantor. Ia diperingatkan oleh sebuah *icon* berbentuk karakter animasi. Karakter animasi tersebut merupakan proyek yang harus dikerjakannya dalam waktu dekat. Karakter tersebut memperingatkannya bahwa batas waktu akhir presentasi proyek sebentar lagi dengan menunjukkan tanggal *deadline* dari proyek tersebut di kalender. Namun sang karyawan tidak menghiraukan himbauan dari si karakter animasi tersebut dan malah memasukkannya ke dalam laci meja kerjanya.

Pada saat tiba harinya untuk mempresentasikan proyeknya, para klien terlihat kebingungan terhadap presentasi yang dibawakan oleh si karyawan. Bosnya yang marah melihat hasil presentasi si karyawan yang tidak sempurna memecat si karyawan dengan hukuman mengurung si karyawan di dalam roket yang bertuliskan *FIRED!!!* hingga roket tersebut meluncur ke langit dan tidak kembali lagi.

PSA berbentuk animasi 2D karya penulis dibuat berdasarkan teori – teori dari telaah literatur para ahli mengenai langkah – langkah pembuatan PSA dan pembuatan animasi 2D.

B. Metode Pembuatan PSA Berbentuk Animasi 2D

Dari keseluruhan teori para ahli yang telah penulis kemukakan di BAB II, penulis memilih langkah-langkah pembuatan animasi 2D, menggabungkannya, dan menyesuaikannya menjadi satu sesuai dengan teori langkah – langkah pembuatan PSA pilihan penulis.

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan PSA yang penulis pilih;

1. Mengidentifikasi masalah serta memilih dan menganalisa kelompok sasaran
2. Menentukan tujuan khusus dari iklan (apa yang diharapkan untuk dicapai dari kampanye iklan tersebut)
3. Menentukan tema iklan
4. Menciptakan pesan – pesan iklan. Komponen-komponen suatu iklan termasuk *headline*, *subheadline*, *body copy*, *artwork* dan tanda atau logo secara bersama-sama menarik dan memelihara perhatian sasaran.

Dalam langkah pembuatan PSA yang terakhir adalah menciptakan pesan iklan yang bertujuan untuk menarik dan memelihara perhatian sasaran maka

dibuat komponen – komponen iklan seperti *headline*, *subheadline*, *body copy*, *artwork*, dan tanda atau logo. Penulis menyampaikan pesan – pesan iklan tersebut dalam bentuk animasi 2D. Maka dari itu penulis merangkum teori langkah-langkah pembuatan animasi 2D dari para ahli yang telah dijabarkan di BAB II menjadi satu sebagai metodologi dan komponen-komponen dari pembuatan PSA berbentuk animasi 2D.

Penulis mengambil sebagian besar teori pembuatan animasi 2D yang berasal dari Davis yaitu *character design*, *background*, *storyboard*, *audio*, *layout*, *animation*, *pencil test*, *ink* dan *paint* atau *coloring*, kemudian *final compositing* dan *output*. Penulis menambahkan beberapa langkah dari Besen dan White untuk melengkapi langkah – langkah pembuatan animasi 2D dari Davis.

Teori dari Besen yang penulis pilih untuk melengkapi langkah – langkah pembuatan animasi 2D dari Davis adalah *idea* dan *script* yang penulis gunakan sebagai langkah awal untuk membuat animasi 2D. Selain Davis, Besen mempunyai teori yang berbeda dalam *character design*, oleh karena itu penulis juga memasukkan teori Besen mengenai *character design*. Penulis memilih *animation film structure* yang terdiri dari *framing*, *camera moves* dan *sound* sebagai komponen dari *storyboard* kemudian *animation technique* sebagai langkah dalam proses *animation*, yaitu *limited animation* sebagai teknik animasi 2D dari PSA karya penulis.

Selain Besen dan Davis, penulis memilih teori dari White yaitu *pencil test* dan *checking*. Teori mengenai *pencil test* telah dijelaskan oleh Davis sebelumnya, namun sama seperti Besen, penulis memasukkan teori *pencil test* dari White untuk melengkapi teori dari Davis.

Berikut ini adalah langkah – langkah pembuatan PSA berbentuk animasi 2D berdasarkan teori dari para ahli yang telah penulis urutkan.

1. *Concept (idea)*
2. *Script*
3. *Character design*
4. *Background*
5. *Storyboard* (terdiri dari *animation film structure* yaitu *camera moves* dan *framing*)
6. *Audio*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

7. *Layout*

8. *Animation (limited animation)*

9. *Pencil test*

10. *Ink dan paint (coloring)*

11. *Final compositing dan output*

12. *Checking*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA