



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

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum Proyek

Pada gambaran umum proyek, akan dibahas tentang synopsis, posisi penulis, peralatan yang digunakan untuk membuat *background*, tahapan kerja, metode perancangan, studi referensi, sketsa, dan *Storyboard*.

3.1.1 Sinopsis

The Dream merupakan animasi 2D singkat yang menceritakan tentang gadis yang bernama Alice. Alice terjebak di dalam hutan cemara keputusasaan. Alice berlari dari kenyataan hidup yang ada, hingga di suatu titik Alice harus memilih antara keluar dari hutan cemara keputusasaan atau terus berlari. Alice menjatuhkan pilihannya untuk diam di dalam hutan keputusasaan. Alice terjatuh dalam ruang *self harm*. Di dalam ruang ini Alice di lukai oleh sebuah pisau yang tajam. Ketika dirinya sudah tidak tahan dengan siksaan yang ada Alice terbangun di tengah hutan cemara keputusasaan. Alice memutuskan untuk kembali berlari dari kenyataan.

3.1.2 Posisi penulis

Dalam film animasi The Dream tugas penulis sebagai *background artist*. Pengerjaan animasi 2D The Dream dilakukan oleh dua orang. Bekerja sama dengan Amaziane Grace untuk menyelesaikan animasi 2D The Dream. Tugas seorang *background artist* adalah membuat *background* berdasarkan referensi yang ada, yaitu hutan pinus.

Metode pengerjaan *project*:

3.1.3 Peralatan

Dalam perancangan *environment* untuk diaplikasikan dalam film animasi berjudul *The Dream*, penulis menggunakan pensil dan kertas scanner untuk membuat *Storyboard* kemudian melakukan olah digital menggunakan adobe photoshop sehingga dihasilkan *environment background* yang dikomposisikan dengan karakter dengan menggunakan software adobe after effect.

3.2 Tahapan kerja

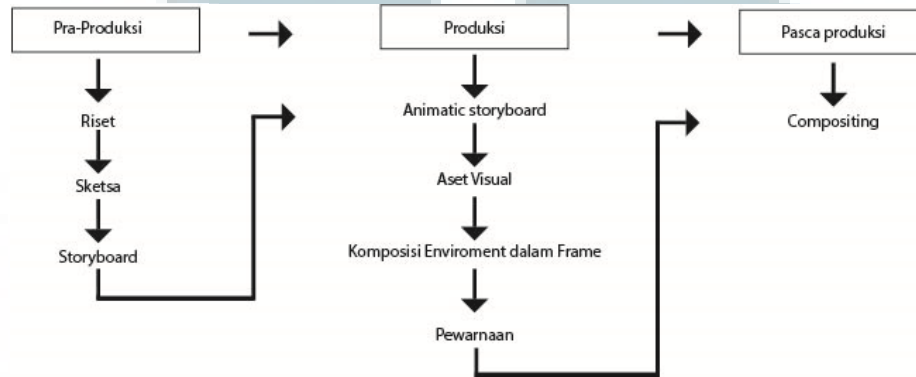
Tahapan kerja merupakan langkah langkah yang dilakukan penulis dari awal hingga akhir pembuatan karya. Tahapan kerja terdiri dari beberapa bagian yaitu metode perancangan, studi referensi, referensi visual *outdoor*, portal, transisi, dan *indoor*. Setelah studi referensi dibuat, penulis mulai membuat sketsa yang diperlukan, sketsa yang dibuat terdiri dari sketsa *outdoor*, portal, transisi, dan *indoor*. Setelah sketsa dibuat sketsa yang ada dimasukkan ke dalam *Storyboard*.

3.2.1 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan bagian tahapan kerja penulis dalam membuat tugas akhir dari awal hingga akhir pembuatan karya. Tahapan kerja dimulai dengan mencari informasi referensi visual. Setelah referensi visual terkumpul, dibuatlah sketsa berdasarkan referensi yang ada. Sketsa yang selesai dibuat, dimasukkan ke dalam *Storyboard*. Panel *Storyboard* yang ada ditayangkan sesuai dengan durasi masing masing adegan yang ada ke dalam bentuk video. Video yang berisi panel panel gambar *Storyboard* dinamakan *animatic Storyboard*. Setelah *animatic Storyboard* selesai asset visual mulai dihitung, lalu dilakukan

desain komposisi *environment* di dalam frame. Langkah selanjutnya dilakukan pewarnaan pada setiap gambar yang ada.

Pada tahap compositing adalah tahap penggabungan antara *background*, karakter, dan *sound effect*.



Skema 3.1: Bagan Rencana Kerja





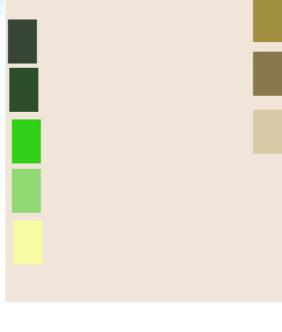
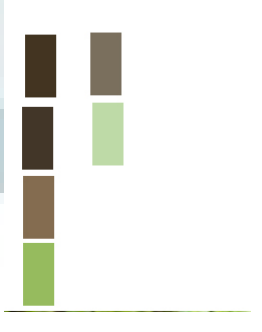
3.2.2 Studi Referensi

Studi referensi merupakan tahapan kerja dimana penulis mencari gambar yang cocok untuk dijadikan referensi untuk membuat sebuah karya.

UMMN

3.2.2.1 Referensi Visual *Outdoor*.


Riset yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah studi referensi, pada film *Cabin In The Woods*, *The Forest*, *The Place Beyond The Pines* untuk setting *outdoor*.

Elemen pembeda	Cabin In The Woods	The Forest	The Place Beyond The Pines
Bentuk	 <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat pohon pinus di samping kiri dan kanan jalan. • Ranting yang digambarkan dengan garis tajam horizontal. • Daun digambarkan seperti duri. • Jalan setapak dengan tanah yang banyak daun kering dan berjatuhan. • Bentuk daun-daun kering mengambil bentuk seperti garis tipis 	 <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat pohon di kiri dan kanan jalan. • Terdapat daun kering di sepanjang jalan setapak 	 <ul style="list-style-type: none"> • Hutan pinus dalam film ini didominasi dengan batang pohon pinus yang tidak berdaun. Susunan pohon pinus ini memiliki karakteristik bentuk segitiga.
Warna			

Tabel 3.1 Referensi Visual *Outdoor*

3.2.2.2 Referensi Visual Portal

Berikut ini adalah gambar referensi yang digunakan sebagai *scene* transisi pada animasi film “The Dream”. Scene ini berfungsi sebagai pintu keluar pilihan pertama tokoh utama dalam film.





Scene Film Interstellar Daff Punk	Scene Film Alphaphile Forever Young
	
<ul style="list-style-type: none"> • Berbentuk wajik • Bagian dalam berwarna putih • Merupakan perpindahan ke dunia lain. • Setting sekitar luar angkasa • Berwarna putih • Sekitarnya bewarna ungu 	<ul style="list-style-type: none"> • Berbentuk wajik • Bagian dalam berwarna putih • Merupakan perpindahan ke dunia lain. • Setting sekitar luar angkasa • Bersinar dengan bintang di sekitarnya.
	

Tabel 3.2 Referensi Visual Portal

3.2.2.3 Referensi Visual Transisi





Berikut ini gambar referensi *scene* transisi, gambar ini diambil dari game portal.

Portal ini digunakan pada saat tokoh utama terhisap ke ruang dimensi lain.

Scene game portal	Scene Bioshock Infinite
	
<ul style="list-style-type: none"> • Ada lubang berbentuk oval • Ada garis tepi bersinar di pinggiran lubang • Berpindah ke setting selanjutnya • Garis tepi Bewarna merah dan biru 	<ul style="list-style-type: none"> • Ada lubang berbentuk lingkaran • Ada garis tepi bersinar di pinggiran lubang • Berpindah ke setting selanjutnya • Garis tepi bewarna abu-abu
	

Tabel 3.3 Referensi Visual Transisi

3.2.2.4 Referensi Visual *Indoor*

Elemen Pembeda	Saw	Silent Hill Playable Trailer
Bentuk Ruang	 <ul style="list-style-type: none"> • Tembok ada di ke lima sisi • Tidak ada pintu • Lantai berwarna gelap 	 <ul style="list-style-type: none"> • Obyek diletakkan di pojok • Dinding terlihat kusam • Tempatnya berlantai gelap
Warna		

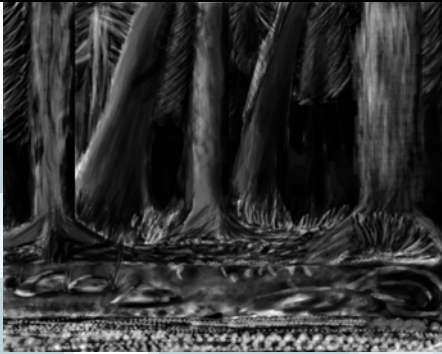

Tabel 3.4 Referensi Visual *Indoor*

3.2.3 Sketsa

Langkah yang dilakukan pada tahap sketsa adalah menganalisis dan membuat gambar sketsa berdasarkan gambar referensi yang ada. Sketsa yang dibuat adalah sketsa *outdoor*, transisi, dan *indoor*. Sketsa *outdoor* meliputi tanaman rumput, pohon pinus, dan batu kerikil jalanan. Sketsa portal meliputi celah cahaya berbentuk wajik, dengan garis garis di sekeliling celah. Sketsa transisi berupa lubang di atas permukaan tanah. Sketsa *indoor* berupa ruangan kotak dengan dinding di keempat sisinya. Di dalam ruangan ini hanya terdapat sebuah cermin.

UMMN



3.2.3.1 Sketsa *Outdoor*

Keterangan	Sketsa 1	Sketsa 2
Sketsa		
Analisis	Bewarna hitam putih Guratan kayu terlalu realistis	Bewarna Guratan kayu di sederhanakan.

Tabel 3.5 Sketsa *Outdoor*

UMMN

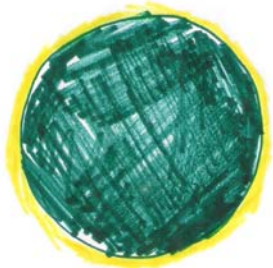

3.2.3.2 Sketsa Portal

Keterangan	Sketsa 1	Sketsa 2
Sketsa		
Analisis	<p><i>Back ground</i> hitam</p> <p>Pinggiran portal <i>blur</i></p> <p>Pancaran cahaya lebih banyak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pancaran cahaya lebih sedikit • Ada garis tegas di sekitar portal

Tabel 3.6 Sketsa Portal

UMMN

3.2.3.3 Sketsa Transisi



Keterangan	Sketsa 1	Sketsa 2
Sketsa		
Analisis	<ul style="list-style-type: none"> • Sketsa tangan bentuk portal • Tidak ada <i>outer glow</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ada lingkaran tipis di sekitar lubang portal • Detail tanah terlihat

Tabel 3.7 Sketsa Transisi

UMMN

3.2.3.4 Sketsa *Indoor*

Proses pembuatan *background indoor*.

Keterangan	Gambar 1	Gambar 2
		
	<ul style="list-style-type: none">• Ruang <i>padded room</i>• Sedikit kotor• Cahaya kuning mendominasi	<ul style="list-style-type: none">• Ruang kosong• Sedikit gelap• Tidak ada sumber cahaya

Tabel 3.8 Sketsa *Indoor*

UMMN

3.2.4 Storyboard

Berikut ini adalah *Storyboard* yang digunakan dalam film animasi 2D “The Dream”



Scene: _____ Shot: _____
Action: main hutan kosong

Dialog: _____

FX: _____



Scene: _____ Shot: _____
Action: sisi hutan cewe dr samping

Dialog: _____

FX: _____



Scene: _____ Shot: _____
Action: cewe dr depan

Dialog: _____

FX: _____



Scene: Shot:

Action: portal

Dialog:

FX:



Scene: Shot:

Action: Menahan silaunya cahaya

Dialog:

FX:

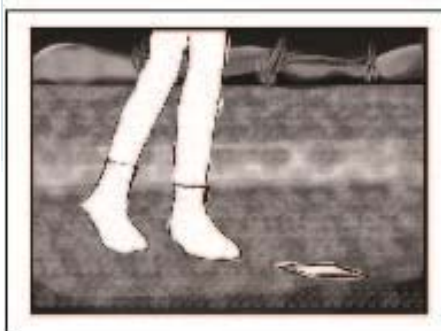


Scene: Shot: zoom

Action:

Dialog:

FX:



Scene: Shot:

Action: cewe mendekati foto di tanah

Dialog:

FX:



Scene: Shot:

Action: Alice pegang foto lalu terbang

Dialog: _____

FX: _____



Scene: Shot:

Action: Tangan Muncul dari tanah

Dialog: _____

FX: _____



Scene: Shot:

Action: Portal

Dialog: _____

FX: _____



Scene: Shot:

Action: Tengkurap di lantai

Dialog: _____

FX: _____

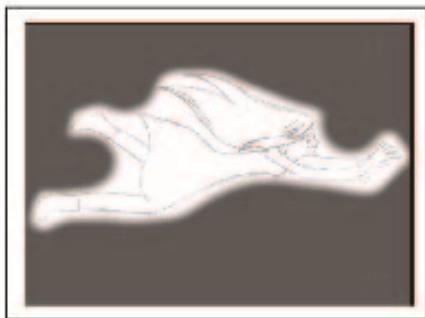


Scene: Shot:

Action: jatuh, tembok geser kebawah

Dialog: _____

FX: _____

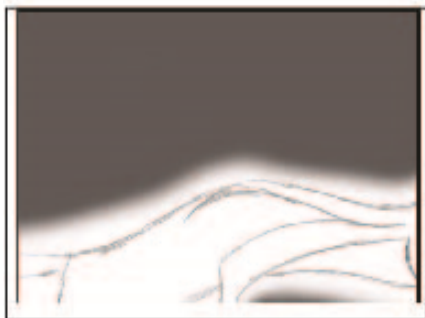


Scene: Shot: tembok geser kebawah

Action: _____

Dialog: _____

FX: _____



Scene: Shot: tembok geser kebawah kasih liat lantai

Action: cewe jatuh,

Dialog: _____

FX: _____



Scene: Shot: extream Close up

Action: muka

Dialog: _____

FX: _____

Gambar 3.1 *Storyboard*

3.2.3. Produksi

1. Animatic *Storyboard*

Menentukan durasi dalam setiap adegan yang ada di dalam *storyboard*.

2. Aset Visual

Berikut ini adalah beberapa aset visual yang ada didalam film animasi 2d

The Dream:

- Di dalam ruang *indoor* berupa cermin dan dinding bergambar.
- Ruang *outdoor* terdiri dari beberapa aset visual berupa pohon pinus, rumput, dan bebatuan untuk jalanan.

Nampak depan

Terdapat garis *horizon* tepat di tengah frame yang membagi bagian langit dan bumi. Di bagian tengah gambar terdapat jalan setapak dengan hutan di bagian kanan dan kiri.

UMMN

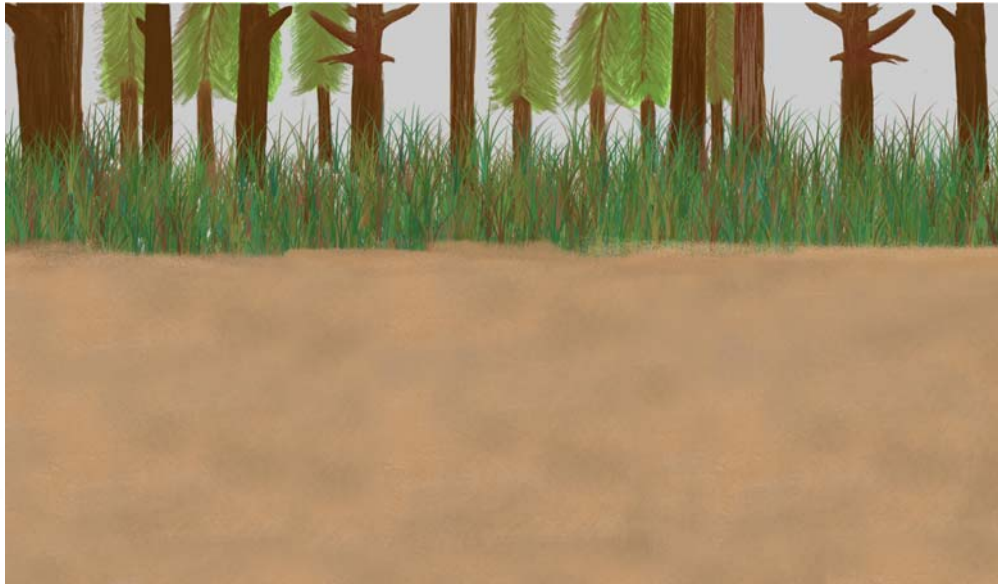


Gambar 3.2 Tampak Depan

Tampak samping

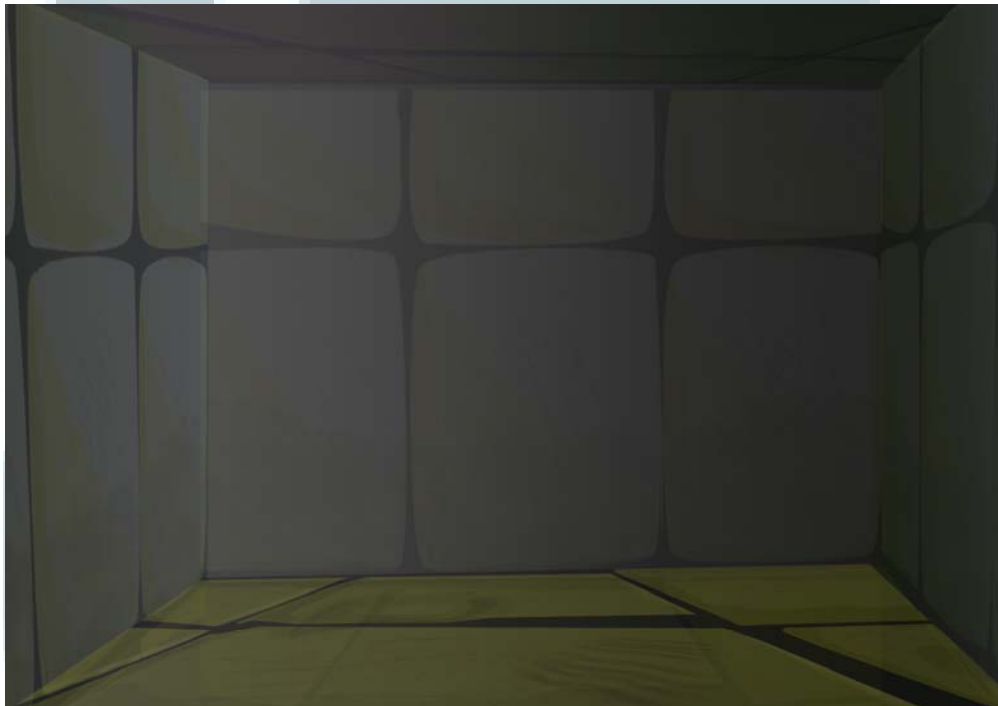
Garis horizon berada seperempat dari gambar. Di bagian dasar gambar terdapat tanah berbatu diikuti dengan rumput, batang pohon, dan daun pohon pinus.

UMMN



Gambar 3.3 Tampak Samping

Frame *Indoor*



Gambar 3.4 Ruang kosong

Di dalam sebuah ruangan berbentuk kubus. Kamera mengambil salah satu sudut ruangan. Sehingga di dalam frame gambar terdapat tiga bagian dua bagian dinding dan satu bagian lantai.

Tampak samping

Hanya terdapat dua bagian bagian dinding dan bagian lantai. Kamera mengambil gambar sedikit bagian lantai, sehingga bagian dinding Nampak lebih banyak.

1. Pewarnaan

Lingkungan *outdoor*

menggunakan warna pastel untuk menyesuaikan dengan style karakter.

Bagian pohon pinus menggunakan warna coklat berdasarkan referensi yang ada. Bagian rumput menggunakan warna hijau. Bagian jalan setapak menggunakan warna coklat tanah.

Lingkungan *indoor*

Menggunakan garis-garis yang menggambarkan situasi yang kacau.

Bagian lantai menggunakan warna dominan hijau, untuk menggambarkan kondisi ruangan yang kurang baik, lembab dan berlumut.

Dinding pertama menggunakan warna ungu yang dominan untuk menggambarkan kesedihan. Dinding yang kedua menggunakan warna merah dominan yang menggambarkan emosi.

Sedikit warna putih menggambarkan kesucian yang ternoda.

3.2.4. Pasca Produksi

Compositing

Menggabungkan suara, gambar animasi, dan *background*.

