BAB III

METODOLOGI

3.1 Gambaran Umum

Tugas akhir ini membahas tentang *short animation* berjudul RANa. Animasi ini berbentuk *hybrid animation* 3D untuk pergerakan karakter dan 2D dengan teknik *matte painting* untuk *background*. *Setting* cerita animasi RANa mengambil tempat di New York pada tahun 1950 dan Yogyakarta pada tahun 2015

3.1.1. Sinopsis

RANa menceritakan tentang 2 orang remaja bernama Rangga dan Anna, mereka hidup di dua tempat dan tahun yang berbeda mereka juga memiliki masalah yang sama, Anna tinggal di New York pada tahun 1950, adalah anak dari keluarga yang cukup berada, dan ia adalah murid terpintar di sekolahnya, selain itu ia mempunyai paras yang cantik, hal ini membuat kakak kelasnya disekolahnya iri dan mulai mem*bully* Anna. Rangga adalah murid pindahan dari Jakarta, ia tinggal di kos-kosan di Yogya. Ia memiliki penampilan seperti anak-anak band Emo. Rangga yang masih kelas 1 SMA mendapat perlakuan buruk dari senior-seniornya, Anna dan Rangga mengalami kehidupan itu setiap hari hingga suatu hari saat mereka terpojok, mereka melawan kakak kelas mereka. Karena itu adalah pertama kalinya mereka melawan, mereka kaget, dan mulai berlari

ke rumah mereka sambil menangis, di rumah mereka duduk di depan cermin dan melihat wajah mereka, setelah melampiaskan emosi mereka dengan berteriak dan marah ke cermin mereka mengusap airmata mereka dan tersenyum.

3.1.2 Posisi Penulis

Posisi penulis dalam proyek tugas akhir ini adalah sebagai *environment* artist, penulis bertugas membuat 3D base *environment* dan menggunakkan *matte painting*.

3.1.3 Referensi

Berdasarkan literatur yang telah di dapat, *environment* yang akan dirancang untuk animasi 'RANa' adalah New York dan Yogyakarta. Kota New York digambarkan dengan suasana tahun 1950. Pada saat Scene pembuka *environment* New York ditunjukkan dengan shot Brooklyn Bridge

Gambar 3.1: Brooklyn Bridge

Lalu berlanjut ke daerah *rowhouse* sebagai rumah karakter Anna, kemudian *diner* yang dilewati saat akan pergi ke sekolah. Keadaan pada pagi saat Anna berangkat sekolah akan digambarkan dengan suasana ramai.

Gambar 3.2: *Rowhouse* di New York di Oliver Street

(Sumber:The Federal Era Row House)

Diner yang di lewati oleh Anna mengambil referensi dari sebuah *diner* yang bernama La Bonboniere yang terletak di West Side. Untuk referensi diner yang digunakan adalah bangunan diner yang sudah bergabung dengan bangunan *rowhouse* yang tetap yang disebut *diner-restaurants.*

Gambar 3.3: La Bonbonniere

(Sumber: https://media-cdn.tripadvisor.com)

Sekolah Anna mengambil referensi bangunan dari sekolah Anna adalah gedung James Madison Highschool yang terletak di Brooklyn

Gambar.3.4: James Madison Highschool

(Sumber: schools.nyc.gov)

Kamar Anna mengambil referensi dari tatanan kamar bergaya *art deco* tahun 1950

Gambar 3.5: kamar bergaya *art deco* tahun 1950

(Sumber: http://manual15.biz/)

Sementara di kota Yogyakarta *setting* yang di ambil adalah *setting* tahun 2015. Di scene pembuka untuk menunjukkan kota Yogyakarta penulis mengambil referensi tugu Yogyakarta lalu kost tempat Rangga tinggal dan toko musik yang dilewati saat pergi ke sekolahnya.

Gambar 3.6 Tugu Yogyakarta.

(Sumber: Jogja.tribunnews.com)

Kost tempat Rangga tinggal dan toko musik yang dilewati saat pergi ke sekolahnya. Toko musik yang dilewati adalah hasil modifikasi dari toko sepatu yang berada di Jalan Cendrawasih.

Gambar 3.7. Toko Sepatu di jalan Cendrawasih

(Sumber: Google Maps)

Sedangkan kost Rangga mengambil referensi dari salah satu kost eksklusif di Yogyakarta

Gambar 3.8: Kost Eksklusif

(Sumber:www.infokost.com)

Sedangkan kamar Rangga mengambil referensi dari foto kamar dari kost eksklusif

Gambar 3.9 Kamar kost Eksklusif

(Sumber:www.infokost.com)

Untuk pewarnaan *environment* New York menggunakkan warna-warna terang yang mengambil referensi dari *color pallete* film dari Film-film karya Wes Anderson.

Gambar 3.10 Film The Grand Budapest Hotel

Sedangkan pewarnaan untuk *environment* Yogyakarta menggunakkan warna-warna gelap dan mengambil referensi *color pallete* dari film karya Tim Burton

Gambar 3.11 Film Dark Shadows

3.2 Konsep perancangan

Tim menulis 5 cerita yang berbeda, setelah itu tim melakukan asistensi ke dosen pembimbing, setelah salah satu cerita dipilih, penulis melakukan riset untuk referensi yang akan digunakkan untuk Film animasi *"RANa"*. Setelah mendapatkan referensi

Penulis akan menggunakkan referesi-referensi yang didapat kedalam *environment* film animasi "RANa" terutama pada bagian yang di lewati oleh karakter yaitu town house, *diner,* toko musik dan depan kost Rangga. Berdasarkan literatur yang telah didapat maka desain *environment* untuk film Animasi rana dibagi jadi dua, yaitu New Yorkdan Yogyakarta.

3.2.1 New York

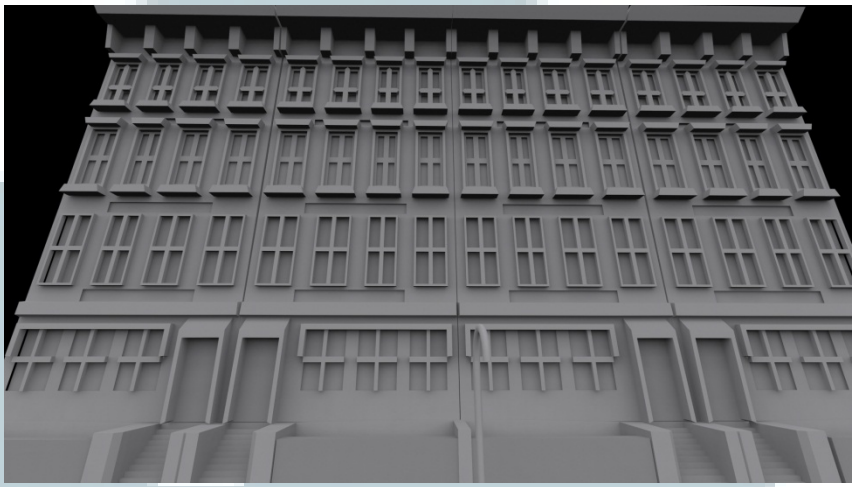
Perancangan *environment* kota New Yorkmeliputi *rowhouse* tempat Anna tinggal dan daerah sekitarnya termasuk *diner* yang akan dilewatinya saat pergi ke sekolah, lalu sedikit bagian dari sekolahnya yaitu interior lorong dan ruang belajar dan terakhir adalah kamarnya.

Daerah *rowhouse* Anna merupakan satu blok panjang yang melingkupi *diner* yang dilewati saat pergi ke sekolah. Sedangkan sekolahnya sendiri berada di blok yang berbeda.

Gambar 3.12 Sketsa *block plan* untuk *Environment* Anna

Perancangan *rowhouse* untuk Rumah Anna tidak berbeda jauh dengean referensi yang didapat dari *rowhouse* secara umumnya, dengan bangunan 3 hingga 4

tingkat yang bangunannya simetris dan berdempetan dengan dengan *rowhouse* lainnya.

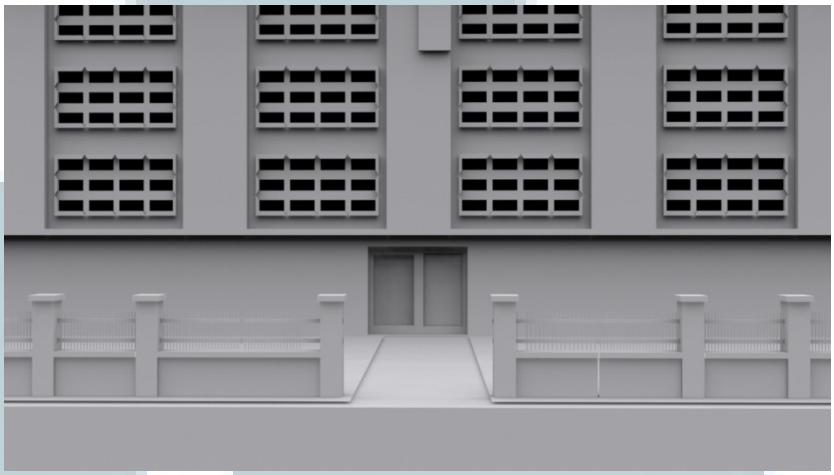


Gambar 3.13: 3D base *rowhouse*

Untuk perancangan *diner*, penulis tidak membuat *diner* yang bangunannya terpisah, melainkan *diner* yang memiliki bangunan tetap dan dibangun berdempetan dengan bangunan lainnya.

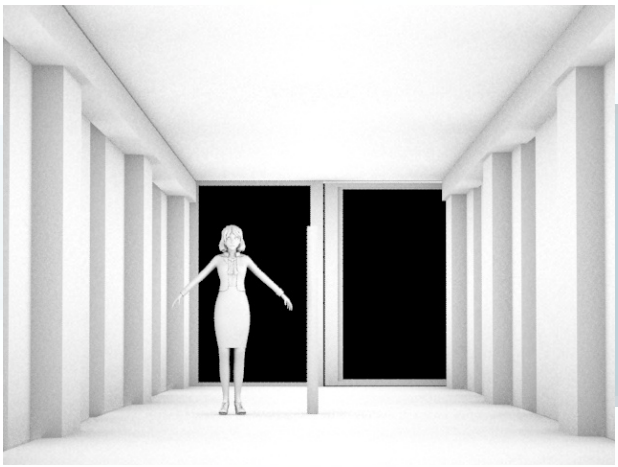
Gambar 3.14 : 3D base jalan ke *diner* (ada figur Anna di depan *diner*)

Sekolah Anna merupakan bangunan yang lebar dan tinggi dan memiliki beberapa ruangan yang akan masuk ke dalam shot list dalam film animasi Rana, di sekolah ini juga tempat Anna di tindas dan melawan balik.



Gambar 3.15 : 3D Base sekolah Anna dari depan

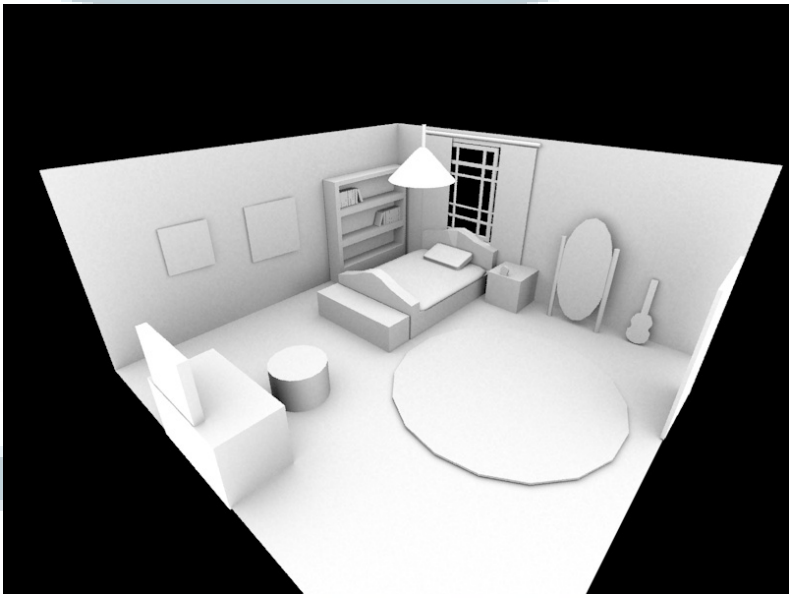
Scene interior yang akan dipakai adalah lorong dimana Anna masuk ke sekolah dan ruang belajar/perpustakaan dimana Anna dibully.



Gambar 3.16: Lorong di sekolah

Gambar 3.17 Ruang belajar di sekolah

Tempat terakhir yang di tunjukkan di New York adalah kamar Anna yang terdapat di dalam *rowhouse*



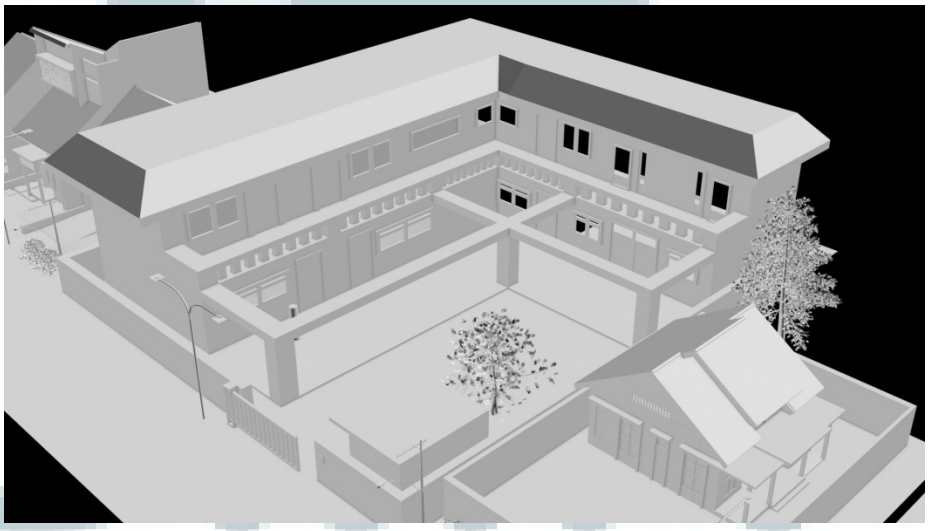
Gambar 3.18 Kamar Anna

3.2.2 Yogyakarta

Desain *environment* untuk kota Yogyakarta meliputi kost tempat rangga tinggal, lalu toko musik yang yang dilewati rangga saat pergi ke sekolah, interior bus, juga tampak depan sekolah, lorong didepan kelas dan terakhir adalah kamar rangga.

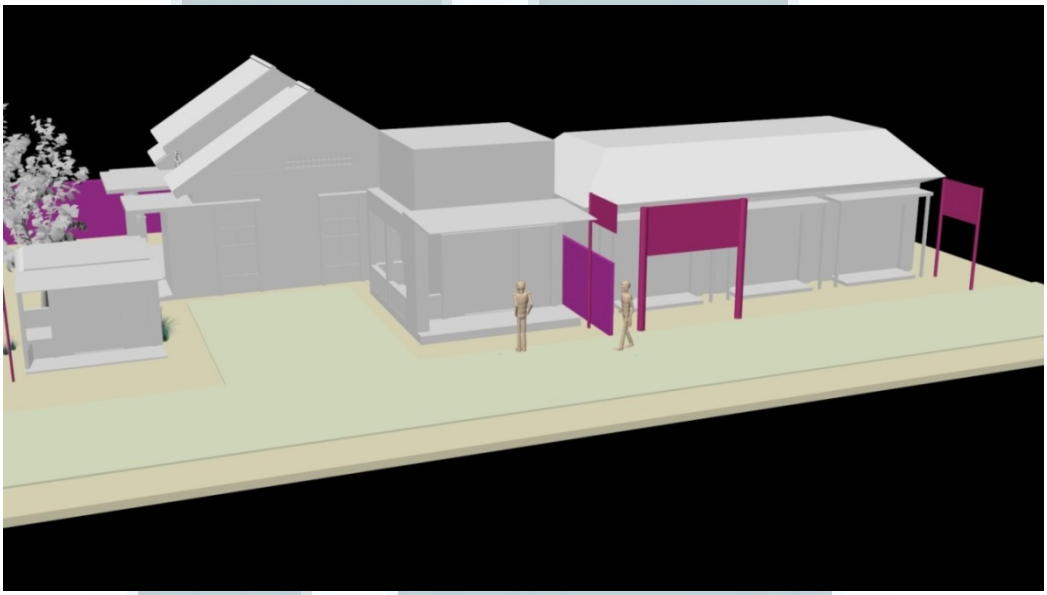
Hampir sama dengan denah New Yorkyang dipakai di *environment* Anna, bedanya toko musiknya yang sejajar dengan sekolah, dan rangga pergi ke sekolah dengan bus dan turun di dekat toko musik setelah itu berjalan kaki hingga sampai sekolah

Bangunan kost Rangga merupakan kost eksklusif yang memiliki dua tingkat, berbeda dengan *Rowhouse* di New Yorkkarena kost eksklusif ditempati banyak orang maka terdapat tempat parkir didalamnya selain itu terdapat pagar sehingga kost tersebut aman.



Gambar 3.19: 3D base Kost ekslusif

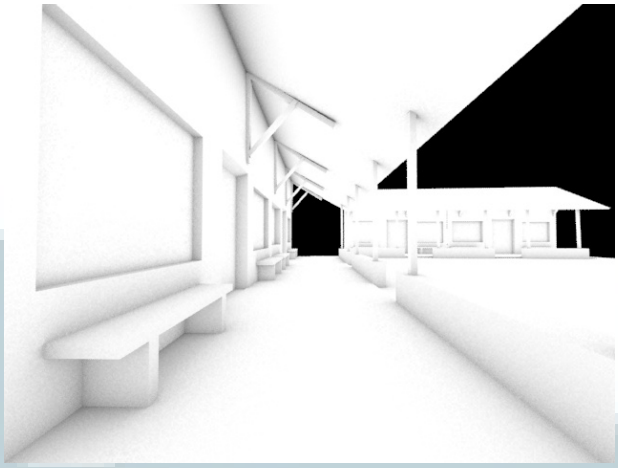
Toko musik yang dilewati oleh rangga saat berangkat kesekolah merupakan kumpulan toko-toko yang berjajar di dekat area sekolah rangga tetapi toko yang memiliki kaca yang besar untuk melihat kedalam hanya toko musik yang dilewati oleh Rangga.



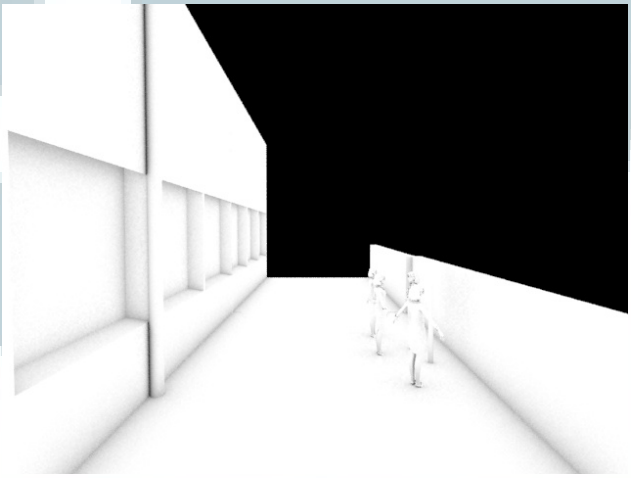
Gambar 3.20: 3D base toko musik (ada model yang berdiri didepannya)

Model sekolah rangga Hanya mengambil bagian interiornya saja

Interior yang akan Muncul pada film animasi ada dua yaitu lorong di depan kelas dan gang di belakang sekolah.

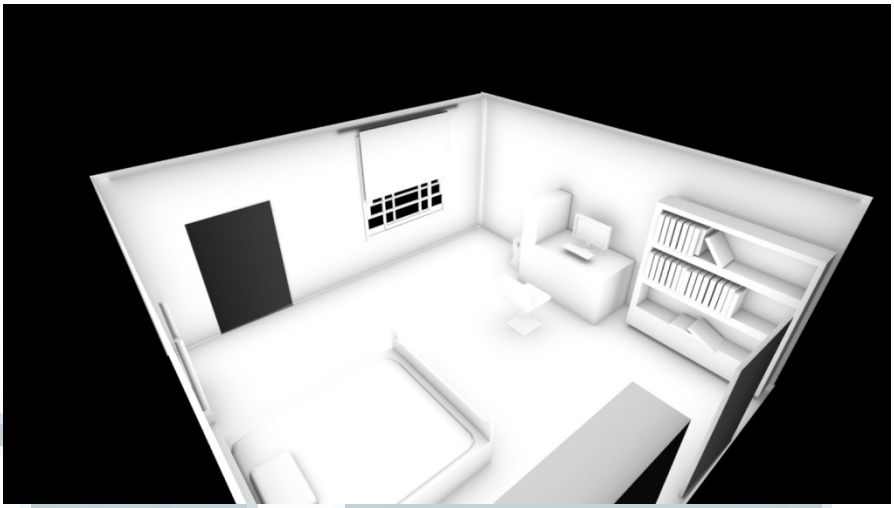


Gambar 3.21: Lorong di sekolah rangga



Gambar 3.22: Gang di belakang sekolah

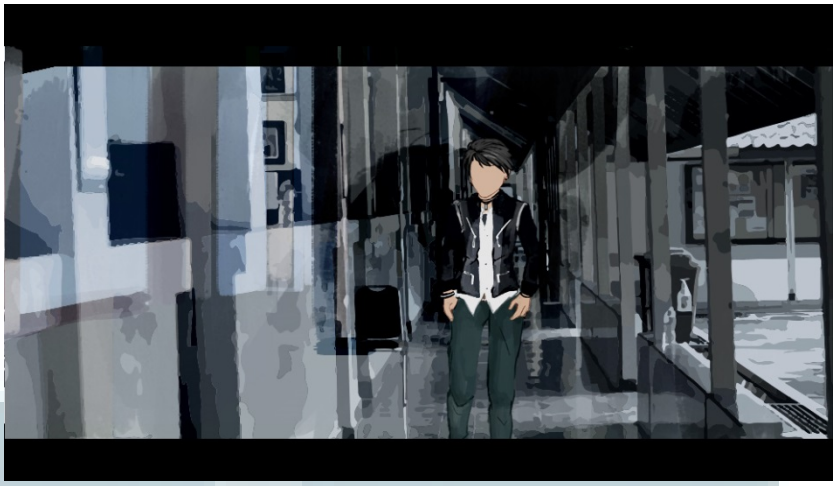
Scene terakhir yang akan di film animasi ini adalah dikamar Rangga. Kamar kost Rangga cukup besar karena rangga tinggal di kost eksklusif.



Gambar 3.23: Kamar Rangga

3.3 Pewarnaan dan personality karakter

Color pallete yang digunakkan tidak hanya untuk memberikan warna dan mood untuk *background* tetapi juga untuk mengeluarkan personality dari karakter, contohnya warna-warna dengan tone yang gelap/ cold color cocok untuk mencerminkan sub culture Emo yang menjadi fashion Rangga.



Gambar 3.24: *Concept Art* Rangga di Lorong Sekolah

dan *tone color* yang terang menunjukkan personality Anna sebagai gadis pemalu, selain itu dapat menunjukkan masa-masa bahagia saat New Yorkmenjadi pusat perhatian dunia setelah perang dunia ke 2.

Gambar 3.25: *Concept Art* Anna di depan *diner*

Selain pewarnaan, personality karakter dapat dilihat juga pada keadaan kamar karakter.

kamar Anna yang luas menandakan ia berasal dari keluarga menengah ke atas. lalu kamarnya yang rapi menandakan ia anak yang rajin.

Gambar 3.26: Kamar Anna (Base color)

Sedangkan rangga yang mengikuti fashion emo memiliki kamar yang berwarna ungu gelap dan poster-poster band menunjukkan ia juga penggemar band emo, kamar rangga juga termasuk kamar yang besar karena ia tinggal di kos eksklusif dan hal itu juga menunjukkan bahwa rangga berasal dari keluarga yang menengah ke atas.

Gambar 3.27: Kamar Rangga (base color)

Untuk referensi pewarnaan split-screen diambil dari music video yang berjudul *Still I'm by Your Side* yang dibawakan oleh Clazziqua

Gambar 3.28: Still I'm by your side

3.4 Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang penulis lakukan adalah melakukan riset untuk mempelajari arsitektur *rowhouse* dan *diner* untuk mengetahui apa saja yang ada di bangunan tersebut, setelah itu penulis melakukan eksplorasi referensi untuk merancang *environment* film animasi “RANa”.

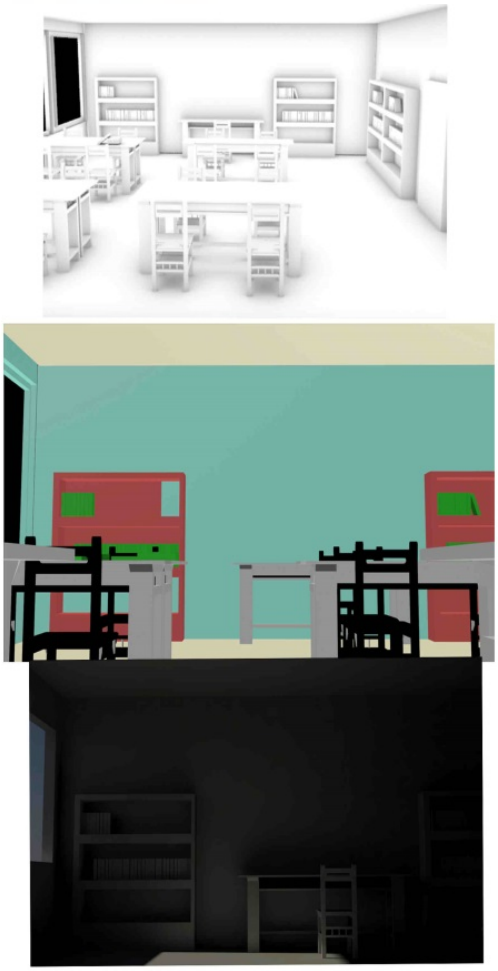
3.4.1 Mencari referensi

Setelah cerita alur disusun, penulis mencari referensi bangunan *rowhouse* dan *diner* dari berbagai macam sumber seperti website, dan film, sedangkan untuk *environment* Yogyakarta, penulis mencari referensi dari foto yang didapat untuk mencari suasana New Yorkpada tahun 1950 dan Yogyakarta pada tahun 2015.

3.4.2 Membuat 3D model

Dari referensi yang didapat penulis membuat 3D base dengan sedikit modifikasi agar tidak sama persis dengan referensi yang didapat. setelah selesai, 3D base di berikan ke *director of photography* untuk menentukan angle yang diambil saat mulai melakukan proses animasi. Setelah angle ditentukan 3D model

diatur cahayanya oleh *lighting artist* untuk memberi patokan dimana cahaya akan jatuh.



Gambar 3.29 : Proses Pembuatan (dari atas ke bawah: 3D Base, Pengaturan angle, pengaturan lighting)

UMN

3.4.3 Melakukan *matte painting*

Setelah angle ditentukan, dan lighting sudah jelas, *background* dapat di *matte painting*, pada tahap ini beberapa objek yang tidak dimodel 3D dapat ditambahkan dengan painting

Gambar 3.30: Hasil *matte painting*

3.5 Metodologi

Penulis melakukan riset referensi dari berbagai sumber seperti e-book untuk mencari literatur tentang bangunan dan melakukan Study existing dari film dan foto untuk referensi bangunan yang akan dirancang dan warna yang akan digunakkan.

3.6 Data Temuan

Penulis melakukan riset untuk *environment* film animasi “RANa”. berdasarkan study literatur dan study existing yang penulis lakukan, data yang didapatkan adalah sebagai berikut:

3.6.1 *Rowhouse*

Rowhouse, atau bisa disebut juga sebagai *Rowhouse* adalah tipe rumah yang berada di tengah kota New York. *Rowhouse* biasanya dibangun berjajar dan memiliki lebih dari 2 lantai. Bahan yang digunakkan untuk membangun *rowhouse* adalah batu bata.

Setiap *rowhouse* memiliki tangga darurat di depan, di samping atau di belakangnya untuk kondisi bahaya seperti kebakaran, agar penghuni dapat keluar lebih aman

Rowhouse juga dapat dibuat sebagai tempat usaha dengan menggunakkan lantai dasar sebagai tempat usaha dan lantai atasnya digunakkan sebagai tempat tinggal.

Berdasarkan hasil study existing, dari foto *rowhouse* tahun 1950 adalah sebagai berikut.

Gambar 3.31: *Rowhouse*

(http://www.nycrecessionista.com/2013/03/greenwich-village-in-1950s.html)

3.6.2 *Diner*

Diner adalah tipe restoran cepat saji. di NewYork *diner* merupakan salah satu gaya hidup penduduk Amerika, karena itu *Diner* dapat ditemukan dimana-mana tidak hanya di New Yorktetapi dapat ditemukan di seluruh penjuru amerika.

Diner biasanya menyajikan bermacam-macam makanan tetapi kebanyakan menu Amerika.

Bangunan *diner* biasanya menggunakkan bahan aluminium yang di bangun ditempat sehingga mudah untuk di bongkar pasang, selain itu fitur bangunan *diner* yang terkenal adalah penggunaan lampu neon sebagai penerangan, maupun nama tempat *diner* tersebut.seiring perkembangan bangunan, *diner* mulai dibangun dengan bangunan tetap dan tidak bisa dibongkar pasang. *diner* yang dibangun dengan bangunan tetap disebut *diner-restaurant. Diner restaurant* biasanya di bisa dijadikan usaha dan biasanya digabung dengan *rowhouse*.

Berdasarkan hasil study existing yang dilakukan oleh penulis bentuk diner-restaurant yang akan dipakai sebagai referensi adalah sebagai berikut:

Gambar 3.32*: Diner-Restauran*

(https://id.pinterest.com/pin/13018286399992080/)