



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:

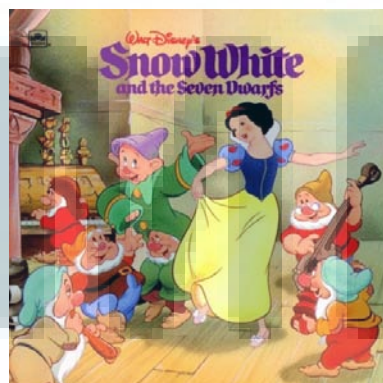
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam pembuatan proyek Tugas Akhir ini digunakanlah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah mencari gambaran dari sebuah objek yang akan diteliti dengan keadaan saat ini, tanpa dilebih-lebihkan dan sesuai dengan kenyataannya. Untuk itu diperlukan sebuah pendekatan yang mengarah ke latar belakang atau sejarah dari sebuah permasalahan, tanpa dimodifikasi atau diubah berdasarkan sebuah hipotesis, dan pendekatan ini dinamakan pendekatan secara kualitatif (Moesono, 2001). Referensi film untuk animasi teknik *rotoscopy* ini *Snow White and The Seven Dwarf* buatan Disney's tahun 1937.



Gambar 3.1 Animasi Disney "Snow White and The Seven Dwarf".

<http://benjaminbrandt.com/cutaways/wp-content/uploads/2011/06/snowwhite.jpg>

Objek yang diteliti dalam pembuatan proyek Tugas Akhir ini adalah animasi 2D, dengan berdasar kepada teori animasi yang sudah ada yang dijadikan sebagai tolok ukur. Dalam pencarian ide dipergunakan referensi dari *movie* animasi yang sudah pernah dibuat. Informasi digali dari beberapa literatur dan buku tentang animasi, khususnya animasi 2D, menjadi dasar pemilihan metode penelitian untuk Tugas Akhir ini. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (nominal). Data ini berasal dari catatan lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, catatan dari animator atau orang yang bergerak di industri animasi. Metode penelitian ini membantu menjelaskan mengenai dasar pembuatan karya animasi vektor 2D yang akan digunakan untuk *movie*.

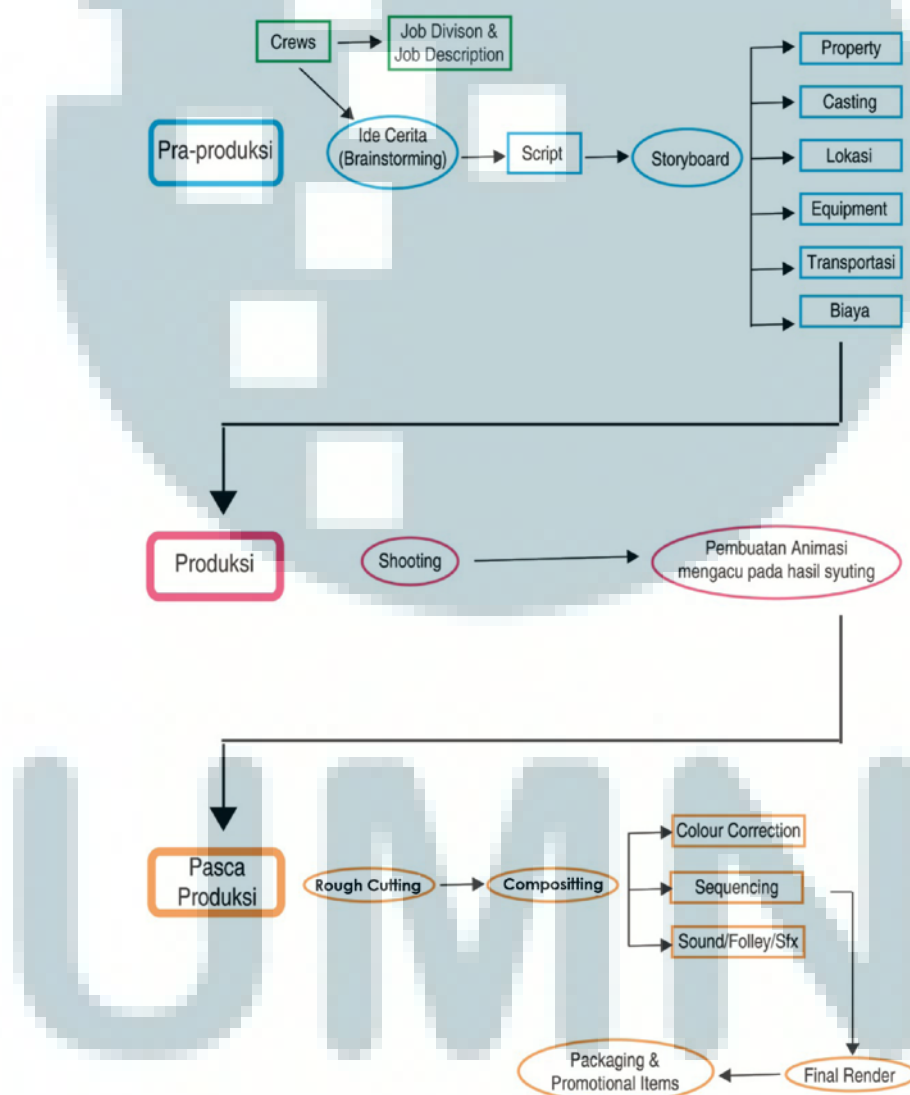
3.2 Gambaran Umum Tugas Akhir

Proyek Tugas Akhir ini dibagi menjadi beberapa tahapan pengerjaan dan pembagian tugas dalam satu tim. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam penulisan laporan dan juga menyesuaikan dengan keahlian masing-masing anggota tim. Anggota tim pembuatan TA ini berjumlah 3 orang dengan peminatan studi yang berbeda hal ini menjadi alasan untuk keefektifan pengerjaan TA ini. Karena proyek TA kali ini adalah *movie* dengan paduan dengan animasi, anggota tim juga terdiri dari sinematografi dan animasi, dengan pembagian tugasnya masing-masing.

Animasi digabungkan dengan sinematografi sering dilakukan, namun hanya sebatas untuk memberi gambaran makhluk imajiner yang tidak nyata

masuk ke dalam kehidupan nyata. Dalam *movie* ini penggabungan animasi dan sinematografi dengan *direct footage* digunakanlah *special effect* untuk proses editingnya yaitu *splitscreen*, jadi animasi dan *direct footage* berjalan berdampingan dan membangun keutuhan cerita *movie* ini.

Berikut adalah tahapan pengerjaan produksi *movie* ini, yang akan dijelaskan dalam bagan berikut.



Bagan 3.1 Alur kerja produksi *movie* "W"

Penjelasan bagan.

a) Tahapan Pra-produksi

Tahap ini dimulai dengan penentuan konsep awal, tema kemudian genre yang mau diangkat ke dalam *movie*. Selanjutnya akan dibuat beberapa premis untuk penceritaannya yang kemudian diteruskan dengan penyusunan *script*. *script* adalah serangkaian cerita yang menjadi pondasi keseluruhan cerita. Dalam pembuatan *script* ini banyak memuat pertimbangan yang akan membuat cerita menjadi menarik. Selain itu juga diperlukan logika berpikir untuk kemungkinan-kemungkinan yang ada di pikiran orang jika menemui situasi seperti di dalam cerita.

Setelah *script* telah selesai dibuat dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan disetujui, tahap berikutnya pembuatan *storyboard*, yaitu potongan adegan yang digambar, untuk panduan proses *shooting* dan pembuatan animasi. Di dalam *storyboard*, terdapat *floor plan* dan *shoot list*, dua hal ini digunakan untuk mempermudah proses pengambilan video dan penggambaran latar tempat, tokoh pada *footage sequence* gambar yang digunakan di proses pembuatan animasi. Pra-produksi ini diakhiri dengan pembuatan rencana kegiatan, pengkoordinasian kru, persiapan peralatan yang digunakan serta penyusunan anggaran untuk *movie* ini. Selain itu juga dimulailah proses *casting* untuk pemeran *movie* dan survei lokasi yang sesuai *setting* yang telah direncanakan di dalam *floor plan*.

b) Tahapan Produksi

Pada tahap ini penugasan dan pembagian tugas masing-masing divisi sudah mulai dilakukan. Untuk divisi sinematografi dimulai dengan proses pengambilan gambar yang mengacu pada *script*, *storyboard* dan *shoot list* yang telah dibuat sebelumnya. Untuk divisi animasinya juga mulai membuat sketsa-kasar untuk pembuatan karakter atau karakter desain. juga berdasarkan dari *script* dan cerita, karakter untuk animasi dibuat. Sketsa-sketsa untuk background gambar animasi mulai dibuat dengan mengacu *storyboard* dan suasana yang ingin ditimbulkan di *movie*.

Untuk penganimasian gerakan gambar animasi dibuat setelah proses shooting dilakukan, karena pembuatan sekuen animasi dilakukan dengan proses *tracing* gambar dan karakter di *direct footage*. Hal ini dimaksudkan agar mempermudah proses continuity sehingga *direct footage* dan *sequence* gambar yang dibuat "nyambung" sewaktu proses editingnya. Dengan acuan *sequence* gambar *direct footage* yang dihasilkan, *sequence* gambar untuk animasi 2D dibuat. Proses *tracing* dibuat untuk menggantikan karakter *direct footage* dengan karakter animasi yang sebelumnya sudah didesain.

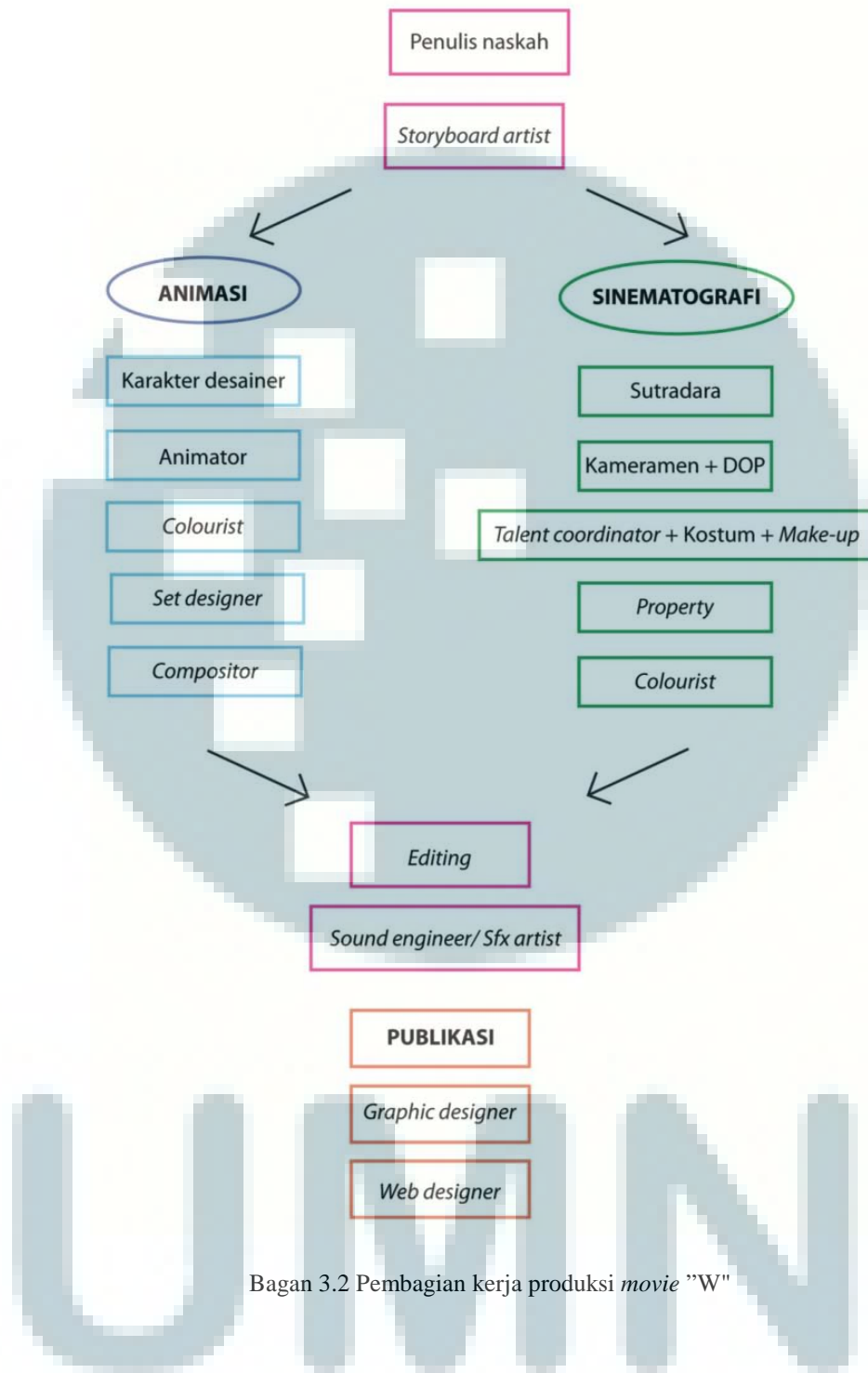
Setelah pembuatan *sequence* animasi untuk keseluruhan *scene* dalam movie terpenuhi dan penambahan detail-detail animasi, dilakukan proses *edtiing*, mulai dari penyamaan warna, penyamaan *frame rate* dengan *direct footage* sampai akhirnya siap untuk masuk *compositing*.

c. Pasca-produksi

Tahapan ini, adalah tahap penyelesaian untuk keseluruhan *movie*, dimulai dengan penyesuaian *rough cut* dan pemilihan *scene* mana yang akan digunakan dalam *movie*. *Scene* yang sudah dipilih tadi kemudian masuk ke dalam proses editing warna, agar sesuai dengan warna *sequence* animasi. Penyesuaian antara *direct footage* dengan *sequence* animasi dilakukan berdasar pada *script* yang telah dibuat dan disusun menurut alurnya. Selanjutnya tahap *compositting* oleh rekan dari sinematografi dengan penyusunan setiap adegan (*sequencing*) dan penambahan suara, musik serta efek suara (*sound effect* atau *sfx*). Dari hasil *compositting* dan *editing* tadi yang akan dijadikan satu dalam proses *rendering*, sebagai sebuah karya final. Barulah setelah jadi sebuah *movie*, dilanjutkan dengan tahap promosi dan publikasi ke media.

Pembagian tugas dalam tim ini dilakukan untuk mempersempit ruang lingkup penelitian dari masing-masing anggota tim, dan mempertajam pokok masalah yang diteliti untuk TA ini. Berikut untuk memperjelas alur kerja yang diterapkan di pembuatan TA akan digambarkan ke dalam bagan.

U
M
M
N



Bagan 3.2 Pembagian kerja produksi *movie* "W"

d. Rencana Kegiatan

Berikut adalah rencana awal pengerjaan dan proses produksi *movie* untuk proyek Tugas Akhir.

Tanggal	Deskripsi pengerjaan	Bagian
1-5 September 2011	<i>Script, storyboard & character design</i>	<i>All</i>
5-19 September 2011	<i>Talent, costume, make-up, property</i>	<i>All</i>
20 September - 1 Oktober 2011	<i>Shooting + rough cutting</i>	Sinematografi
1 Oktober - 14 November 2011	Animasi, <i>colouring</i>	Animasi
	<i>Colour correction, sequencing</i>	Sinematografi
	<i>Sound, Sfx</i>	<i>All</i>
	<i>Compositing</i>	Sinematografi
15-30 November 2011	Publikasi	<i>All</i>

Tabel 3.1 Rencana kegiatan dan produksi *movie* "W"

e. Pendukung Tugas Akhir

Pembuatan TA ini, digunakan beberapa perangkat pendukung dalam pengerjaan animasi. Banyak perangkat pendukung untuk pembuatan *movie* ini, tetapi pada laporan Tugas Akhir ini dikhususkan perlengkapan pembuatan animasi animasi karena keterlibatan langsung di dalamnya. Dan berikut beberapa perlengkapan pendukung yang digunakan untuk pembuatan animasi.

Hardware	Software
Laptop/ komputer	Windows 7 OS
Graphic tablet	Adobe Photoshop (PS)
Scanner	Adobe Illustrator (AI)
Light box	Adobe After Effect (AE)

Tabel 3.2 Perlengkapan pendukung pembuatan animasi

Fungsi dari beberapa *software* yang dipakai dalam Tugas Akhir ini berbeda satu dengan yang lainnya dan masing-masing *software* memiliki perannya sendiri dan tidak dapat saling menggantikan, namun tetap harus saling berhubungan.

3.3 Alasan Penggunaan Animasi 2D

Dalam pembuatan animasi untuk Tugas Akhir ini, selaku animator untuk memilih menggunakan animasi 2D. Pemilihan penggunaan animasi 2D untuk Tugas Akhir ini karena termasuk dari unsur pembangun cerita film ini secara keseluruhan. Maksudnya adalah untuk penceritaan di *movie* ini memerlukan karakter yang kuat dan sangat kontras jika dipadukan dengan *live action movie*, dan hal ini kurang bisa dicapai jika menggunakan animasi 3D. Animasi 3D yang mempunyai karakteristik memiliki volume dan realitasnya hampir menyerupai *footage movie* jika dipadankan terkadang susah untuk mendapatkan suasana yang kontras (gbr 3.1).



Gambar 3.2 Perbedaan karakter 2D dengan 3D "Mario Bross".

<http://www.media-freaks.com/squidoo-pics/3danimationstudio/mario2d3d.jpg>

Karena karakter 2D berupa bidang dan bukan volume seperti 3D, animasi 2D lebih dapat melekat di otak manusia, karena sebenarnya otak manusia menerima gambaran melalui mata juga dalam bentuk 2D yang kemudian otak memproyeksikannya dalam bentuk 3D. Hal ini diperkuat lagi dengan penemuan-penemuan manusia yang kesemuanya berawal dari sketsa. Ilmuwan sekaligus seniman dari Italia bernama Leonardo da Vinci banyak membuat sketsa-sketsa dalam catatannya yang akhirnya dapat kita lihat hasil dari realisasi karya-karyanya dalam rupa 3D.

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, semi-transparent font. It consists of a circular emblem at the top containing a stylized face with several white square cutouts for eyes, nose, and mouth. Below the emblem, the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' are arranged horizontally in a bold, sans-serif typeface.