

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Metode pengumpulan data yang digunakan di dalam penulisan laporan ini adalah dengan metode kualitatif dan observasi lokasi secara langsung. Penulis mengumpulkan dan menggunakan dokumentasi, foto-foto serta video dari sumber lokasi untuk menjadi landasan dari penelitian dan pembuatan karya. Selain itu penulis juga menggunakan dokumentasi dari sumber film yang menjadi referensi.

##### **3.1.1. Sinopsis**

Seorang wanita bernama Mata versi, (Ringkasan dari pandangan orang ketiga) dalam kondisi mencekamnya Covid-19, berjalan menyusuri jalanan Yogyakarta dalam kondisi murung. Ia melihat betapa sepi dan kosongnya Yogyakarta dibandingkan dengan yang dia ingat. Mata versi teringat dengan perasaan waktu berkunjung ke Malioboro bersama ibunya, betapa senangnya dia pada waktu itu. Perasaan Mata versi pada saat ini dengan kunjungan yang sama tetapi menghasilkan rasa yang karena Malioboro sepi dan kosong. Mata versi mulai merasakan sepi dan kosongnya kota akibat merebaknya Covid-19. Dengan sepi dan kosongnya kota, Mata versi mulai memperhatikan berbagai detail yang Ia lupakan dalam kehidupan sehari-hari. Perasaan tersebut semakin Ia rasakan ketika diminta segera pulang atau meninggalkan lokasi karena kondisi kota masih pandemi. Mata versi melihat jalanan sekali lagi sebelum pulang.

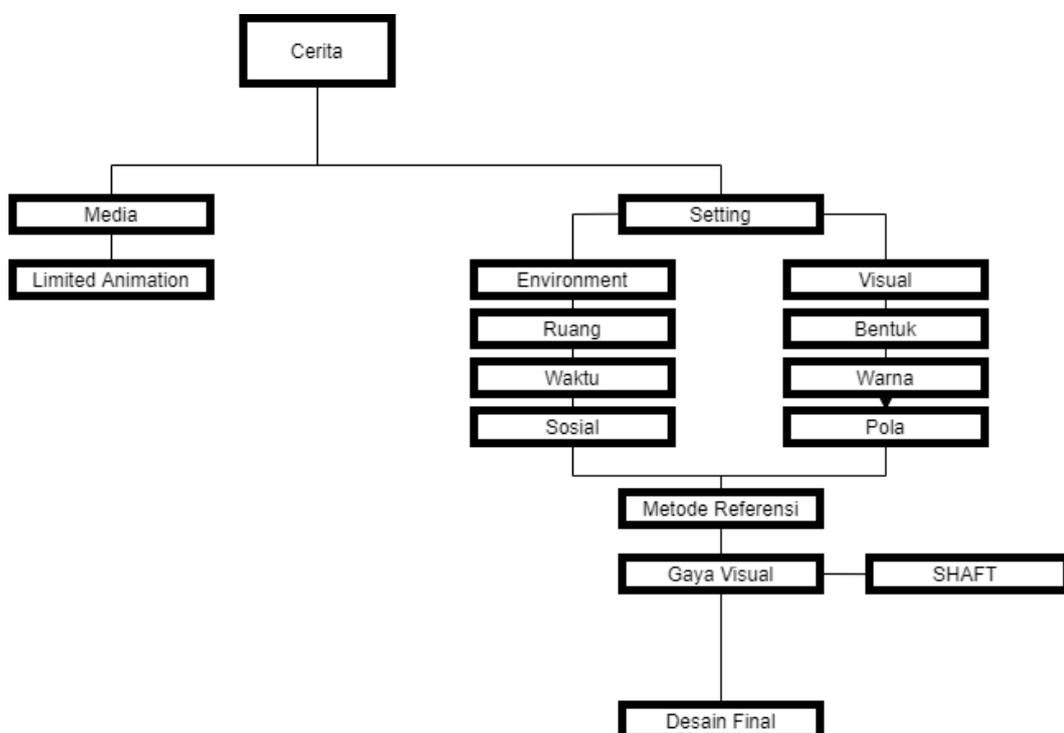
### 3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan karya tugas akhir animasi 2D “Penggalan Refleksi”, penulis memegang peran utama sebagai *environment designer*. Selain itu, penulis juga berperan sebagai produser, *animator*, *vfx artist*, *compositor*, dan *color artist*.

### 3.1.3. Peralatan

Perancangan dan penciptaan animasi 2D “Penggalan Refleksi” ini, menggunakan berbagai peralatan seperti *laptop*, *pen tablet*, kamera serta berbagai macam software seperti *Adobe Photoshop*, dan *Adobe After Effect*.

## 3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber gambar: dokumentasi pribadi)

### 3.3. Acuan

Penulis melakukan observasi langsung pada lokasi yang menjadi referensi untuk Perancangan karya akhir “Penggalian Refleksi” dan menggunakan acuan dari film animasi yang sesuai dengan topik penulisan.

#### 3.3.1. Observasi Jalan Malioboro Yogyakarta

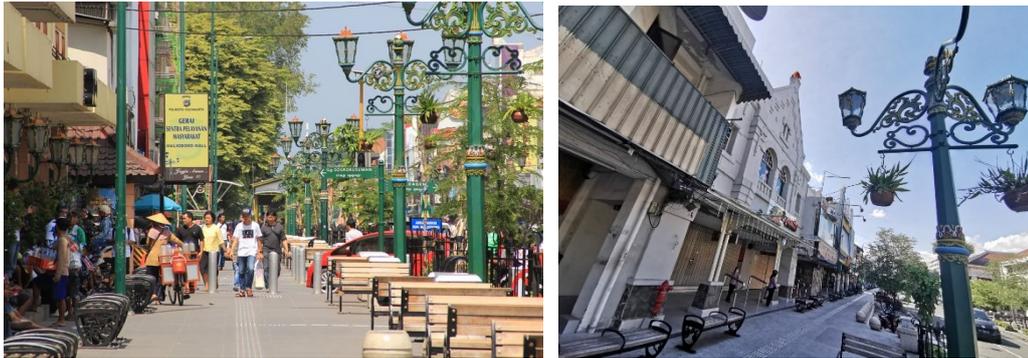


Gambar 3.2. Referensi Malioboro

(sumber gambar: dokumentasi pribadi)

Penulis melakukan riset dengan observasi langsung di lokasi sepanjang jalan Malioboro, kota Yogyakarta, provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Tempat ini dipilih sebagai target observasi lokasi serta referensi lokasi untuk animasi dikarenakan keakraban penulis dengan lokasi, serta ciri-khas jalan Malioboro sebagai tempat dimana masa lampau dan modern berbaur menjadi satu. Alasan

terakhir adalah kondisi jalan Malioboro yang sepi dan tidak ada orang ketika dilakukannya observasi yang menjadi kontras dengan keadaan jalan Malioboro sebelum pandemi yang penuh dengan warga lokal dan turis.

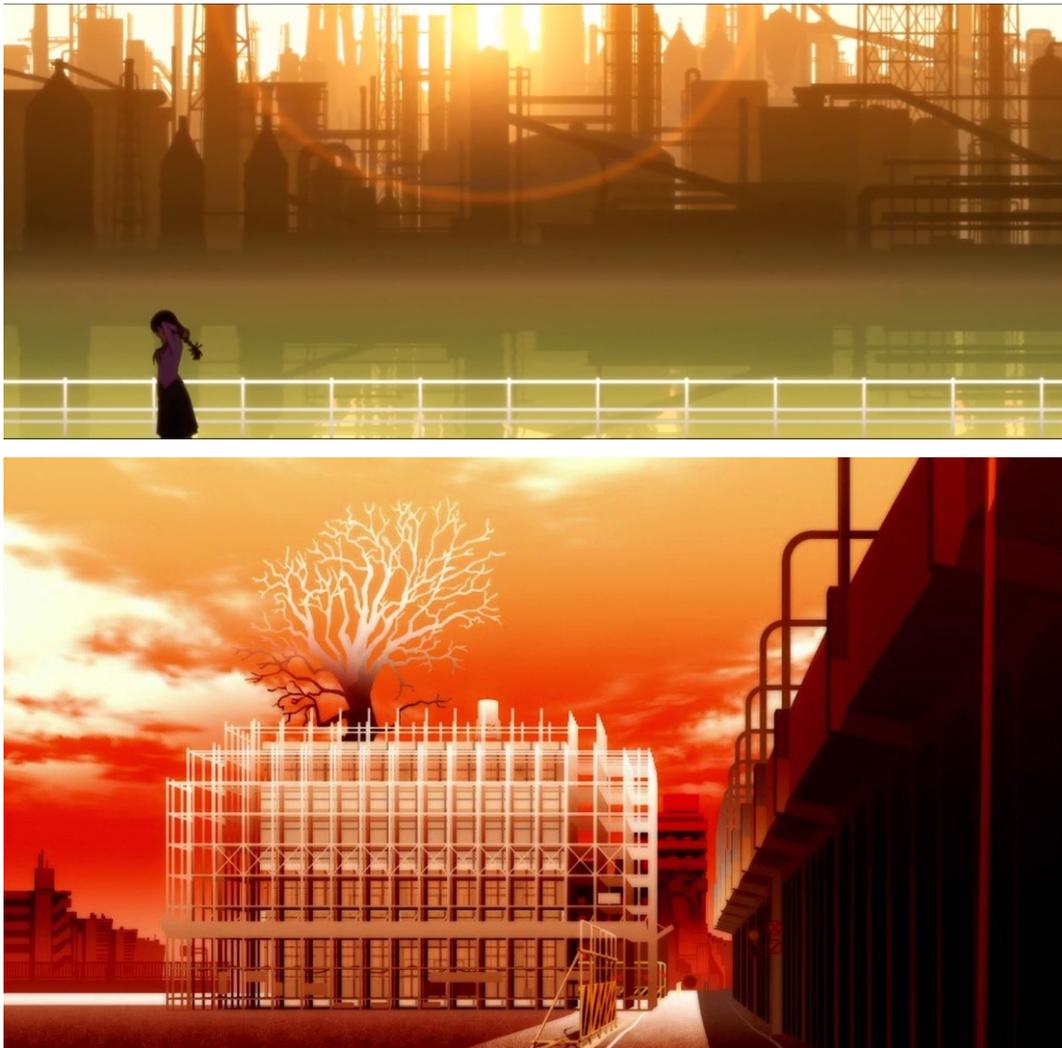


Gambar 3.3. Malioboro sebelum dan ketika pandemi  
(sumber gambar: dokumentasi pribadi)

Observasi tersebut pada acuan dan dilengkapi dengan studi literatur yang sesuai, diterapkan untuk perancangan konsep *environment* animasi. Berdasarkan gambar 3.3 dapat dilihat tipe-tipe bangunan yang ada dan sesuai untuk jalanan pertokoan yang terdapat di Malioboro. Desain bangunan yang berasal dari berbagai masa, bercampur menjadi satu di satu jalanan. Komponen lain yang didapatkan adalah jalanan serta trotoar itu sendiri. Trotoar Malioboro tidak menggunakan andesit trotoar yang berbentuk hexagonal dan kasar tetapi menggunakan andesit persegi yang halus. Berdasarkan gambar-gambar di atas, dapat juga dilihat adanya bangku-bangku serta tiang lampu yang berdekorasi di trotoar. Detail terakhir yang dapat dilihat adalah adanya pohon dengan ukuran sedang di sekitar trotoar untuk menambahkan kesan hijau tanaman serta sebagai tempat teduh dan asesori trotoar yang khas keraton Yogyakarta.

### 3.3.2 Gaya Visual dalam Seri Animasi “Monogatari”

Seri animasi *Monogatari* dipilih sebagai inspirasi gaya animasi dan penyusunan *environment* dalam karya ini.



Gambar 3.4. Gaya Visual “*Monogatari*”  
(sumber gambar: seri animasi “*Monogatari*”, 2009)

Seperti apa yang dilihat di atas, seri animasi *Monogatari* memiliki gaya visual yang khas dalam menggambarkan *environment* dan karakter di dalam sebuah shot. *Environment* di *Monogatari* digambarkan dengan warna yang jelas dan kuat ala gerakan *pop art*, hal ini berkebalikan dengan hasil dokumentasi pada foto yang

sebenarnya. Dengan membandingkan antara gambar 3.4 dengan m hasil observasi pada gambar 3.3 terlihat jelas bahwa gaya visual animasi “Monogatari” lebih menarik dalam memberikan pesan kepada penonton. Visual yang mencolok dan melekat pada penonton membantu dalam membangun suatu kesan atau pesan tertentu dalam sebuah *shot*, terutama yang memiliki karakter di dalamnya. Pada kisah “Mata versi” maka kesan sepi karena pandemi diberikan dalam bentuk suasana yang betul-betul lengang diantara bangunan yang ada disekitarnya. Pada gaya visual “Monogatari” adanya visual yang menunjukkan kejadian dengan tema sentral yaitu pandemi maka lokasi sepi dan membuat menghasilkan karakter kesedihan pada tokohnya serta tidak mendapatkan kesan perasaan seperti yang tokoh ingat sebelum kejadian pandemi berlangsung.



Gambar 3.5. Perbandingan “Monogatari” dengan dunia nyata  
(sumber gambar: seri animasi “*Monogatari*”, 2012)

Gaya visual *Monogatari* yang menggambarkan lokasi dengan cara yang khas dapat terlihat lebih jelas ketika dibandingkan dengan sumber inspirasinya di dunia nyata. Dengan kontras yang tinggi dan warna yang mencolok dan berbeda dibandingkan dengan foto yang aslinya. Penggunaan warna putih bukanlah menggambarkan salju tetapi menggambarkan permukaan yang terkena cahaya. Ini juga memberikan kesan yang tenang, sunyi dan kosong. Gaya visual seperti yang

digunakan dalam seri animasi Monogatari sangat cocok dengan karya tugas akhir penulis yang menggunakan *environment* untuk menunjukkan karakter dan hubungannya dengan lingkungan sekitarnya.

### **3.4. Proses Perancangan**

Setelah melakukan observasi langsung hingga berbagai film sebagai acuan konsep *environment*, proses perancangan akan dimulai. Proses perancangan ini ditujukan agar rancangan *environment* yang dibuat secara visual dapat mendukung penyampaian cerita karya tugas akhir “Penggalan Refleksi”. Perancangan akan dibagi menjadi 2 bagian utama yaitu perancangan gaya visual dan perancangan *environment*. Masing-masing dari bagian perancangan akan melewati tahap perancangan berupa pembuatan konsep berdasarkan cerita, riset acuan, pembuatan sketsa dan eksplorasi hingga didapatkan hasil akhir.

#### **3.4.1. Perancangan *Environment***

*Environment* dirancang berdasarkan tempat yang telah ada yaitu jalanan Malioboro, Yogyakarta. Tempat ini dipilih sebagai basis untuk *environment* karena statusnya sebagai tempat terkenal di Yogyakarta, hubungan personal penulis dengan tempatnya, kondisi sosial di saat penulisan serta ciri khasnya sebagai tempat di Yogyakarta. Malioboro memiliki keunikan di mana tempat ini mewakili bergabungnya antara budaya serta bangunan lama dengan budaya dan bangunan yang modern. Ruko baru berdiri di sebelah bangunan toko dari dekade lalu, pedagang berjualan hal-hal modern di samping pedagang yang berjualan barang-barang tradisional untuk turis.

Ilustrasi hasil rancangan dengan mengedepankan *environment* Malioboro yang terlihat dengan ciri bangunan Indis dengan modern berdampingan dan terbuat dari batu andesit disajikan pada gambar 3.6. Pada suasana pandemi Bila dibandingkan dengan foto asli, gambar yang menggunakan konsep animasi Monogatari menggunakan warna yang mencerminkan suasana menyenangkan yaitu warna-warna terang dengan kontras yang tinggi tetapi *environment* Malioboro tetap tergambar dengan khas lampu pada trotoar. Pada saat pandemi digambarkan dengan suasana lenga dan warna yang cenderung gelap.



Dokumen Asli

Perancangan *Environment* Malioboro Sebelum Pandemi

Perancangan *Environment* Malioboro Masa Pandemi

Gambar 3.6. Ilustrasi Perancangan *Environment* Malioboro Sebelum dan Masa Pandemi  
(sumber gambar: dokumentasi pribadi)

### 3.4.2. Perancangan Gaya Visual

Gaya visual yang akan digunakan untuk animasi “Penggalan Refleksi” akan terinspirasi dari seri animasi “Monogatari”. Seri anime ini terkenal dengan gaya visualnya yang unik, terutama untuk *environment* serta penggambaran setting nya. Seringkali, *environment* tidak digambarkan jelas seperti hal aslinya dan akan mengalami *exaggeration*. Meskipun tidak akurat dengan benda asli yang menjadi

dasar dari *environment*-nya, kesan serta visual yang diberikan menjadi sesuatu yang tidak terlupakan serta membantu membangun kesan untuk sebuah *shot* serta karakterisasi tokoh di dalam cerita.

### **3.4.3 Perancangan Warna**

Elemen warna memiliki peran penting pada animasi dan perancangan environment didalamnya. Setiap karakter dalam animasi “penggalan refleksi” memiliki set warna tertentu. Setiap karakter disesuaikan dengan kondisi serta simbolisasi mereka. Mata versi anak memiliki set warna yang positif seperti kuning dan oranye sedangkan Mata versi remaja memiliki set warna yang negatif dengan warna biru. Mata versi dewasa memiliki (warna) yang seimbang tetapi memiliki hue yang rendah sehingga terlihat lebih monokromatik.

Penelusuran dan penelitian rancangan ini diilustrasikan pada gambar 3.7. Mata versi anak yang datang ke Malioboro mempunyai perasaan senang dibuat dengan baju warna kuning, dan Mata versi berbinar. Environment suasana senang juga dipertegas dengan warna langit yang cerah sehingga terlihat hubungannya dengan karakter. Demikian juga Mata versi remaja datang ke Malioboro pada suasana muram diilustrasikan dengan raut muka sendu, alis tertekuk, dan baju berwarna biru. Suasana ini ditunjang dengan penggambaran tegas dengan warna langit yang kelabu. Setting environment di lokasi icon di ujung Malioboro dengan khas Gedung BNI tetap ada sebagai ciri khas ilustrasi perancangan warna tetapi dengan gaya yang lebih sederhana sehingga karakter tokoh yang tampak kecewa dan sedih atau senang berada di Yogyakarta khususnya Malioboro menjadi lebih menonjol.



Dokumentasi Asli



Ilustrasi “Mata versi”  
anak-anak



Ilustrasi “Mata versi”  
remaja

Gambar 3.7. Ilustrasi Hubungan Karakter dengan Lingkungannya  
(sumber gambar: dokumen pribadi)