



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

Pembuatan film animasi campuran atau *hybrid* merupakan proyek tugas akhir yang dilakukan oleh penulis. Animasi yang berjudul “Tarman : Dendam Kesumat” ini merupakan animasi campuran yang menggunakan dua teknik yaitu 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Animasi ini menceritakan tentang dendam seorang budak tani kepada bos bandit yang menyerang desa nya dan membunuh istri nya.

Penulis akan membuat sebuah *environment* pedesaan dengan menerapkan unsur Banten di dalamnya. *Environment* yang akan dibuat oleh penulis berupa sebuah desa dimana desa ini adalah tempat tinggal dari si karakter utama yaitu Tarman, dan juga desa ini akan dipakai untuk *scene* terakhir pertarungan Tarman dan Jaka. Tidak hanya itu, di dalam *environment* ini bukan hanya desa saja tetapi ada satu *environment* lagi yaitu hutan. Hutan ini adalah tempat si karakter utama yaitu Tarman mendapatkan kekuatan untuk melawan si Jaka.

3.1.1 Sinopsis

Cerita Tarman: Dendam Kesumat mengambil tempat pada suatu tempat di daerah Banten pada abad ke 15-16. Pada saat itu hiduplah seorang budak tani bernama Tarman, ia tinggal bersama seorang istri yang bernama Siti tanpa dikaruniai seorang anak. Ia hanyalah seorang budak tani biasa yang ingin hidup damai bersama keluarga kecilnya, namun naas suatu kejadian menimpa hidupnya. Terjadi suatu krisis pangan yang dimana menyebabkan pemberontakan dimana-

mana. Desa tempat Tarman tinggal merupakan salah satu penyimpanan padi yang dimiliki oleh tuan tanahnya sehingga menyebabkan desanya diserang oleh para perampok.

Dalam tragedi berdarah itu Tarman mendapati istrinya terbunuh di depan matanya oleh salah seorang diantara para penyerang itu. Tarman berusaha membunuh orang yang menyerang istrinya tersebut tetapi ia kalah jumlah sehingga dihajar habis-habisan lalu ia ditinggalkan karena telah diperkirakan mati. Namun ia berdiri di tengah kacau balau desanya, ia menjadi satu-satunya yang selamat.

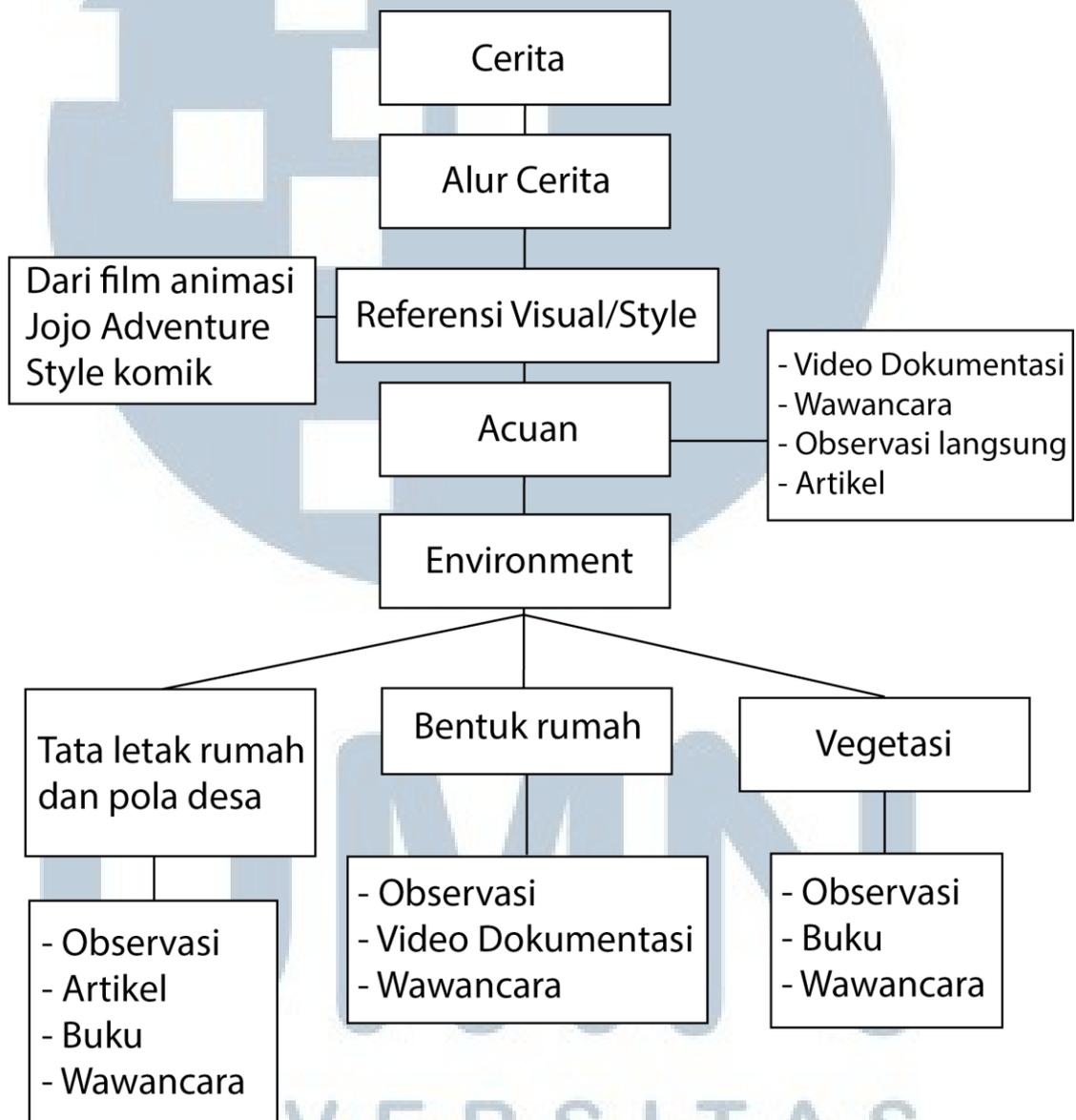
Sejak saat itu ia menjadi fokus pada pendiriannya dan mulai mencari keberadaan orang yang telah merusak hidupnya. Dimulai dari satu hingga beberapa nyawa melayang di tengah pencariannya. Namun roda kehidupan terus berputar. Mendapati dirinya menjadi sosok yang mengerikan, Jaka orang yang telah menghancurkan hidup Tarman telah menjadi sosok yang berakal budiman serta berpegang teguh pada kepercayaannya.

3.1.2 Posisi Penulis

Peranan penulis dalam membuat film animasi “Tarman: Dendam Kesumat” ini adalah sebagai perancang *environment* desa yang ditempati oleh Tarman. Penulis bertugas untuk merancang sebuah pedesaan yang akan digunakan untuk pertarungan antara Tarman dan Jaka di *scene* terakhir

3.2 Tahapan kerja

Proses tahapan yang dilalui penulis untuk merancang sebuah desain *environment* pedesaan. Berikut terdapat skema yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 3.2. Skema

(Dokumentasi Pribadi)

3.3 Referensi style visual

Penulis mengambil referensi dari film animasi dan game, untuk film animasi penulis menggunakan film Jojo Adventure, karena pada film Jojo Adventure ini menggunakan *style* komik pada film animasinya. Yang membuat film ini menarik adalah karena ada nya tekstur komik pada animasi ini, maka dari itu penulis menggunakan referensi *style visual* dari film animasi Jojo Adventure, karena penulis ingin mencapai *style visual* seperti pada film Jojo Adventure ini.



Gambar 3.3. Referensi film animasi Jojo Adventure

(Sumber: <https://pbs.twimg.com/media/CWBQbfHwoAER1AW.jpg>)

Untuk game penulis mengambil referensi dari game Capcom vs Marvel III, di dalam game ini semua teksturnya menggunakan *style* komik sampai ke bagian *environment* nya. Kurang lebih hampir sama dengan Jojo Adventure penulis menggunakan referensi ini juga untuk mendapatkan hasil visual yang sama seperti komik. Penulis menggunakan referensi dari film Jojo Adventure ini karena ingin mengangkat *texture* komik dalam perancangan *environment*, karena di dalam film

Tarman: Dendam Kesumat ini semua *texture* yang digunakan adalah *texture* komik, yang menggunakan *block shading* dan ber *outline* hitam.



Gambar 3.3. Referensi dari game Marvel vs Capcom III

(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/5c/12/a1/5c12a1be175807141b3fcf1b35cbadcf.gif>)

Hampir sama seperti referensi yang pertama, penulis menggunakan referensi dari *game Marvel vs Capcom III* ini untuk menjadi acuan dari segi warna, karna di dalam game ini *stage* atau *environment* nya menggunakan warna *block* seperti pewarnaan yang berada dikomik, maka dari itu penulis menggunakan referensi ini untuk mengikuti teknik pewarnaan gradasi dengan teknik *block shading*.

3.4 Acuan

Acuan yang dijadikan penulis untuk membuat desain *environment* desa melalui proses observasi langsung ke desa Baduy dan melihat dari video dokumentasi Suku Baduy, Bersinergi dengan Alam menjaga aturan Adat.

3.4.1. Tata letak rumah pada desa

3.4.1.1. Artikel

Menurut dari artikel yang ditulis oleh Ricky (2014), tata letak rumah yang berada di pedesaan Baduy harus saling berhadapan, karena itu adalah salah satu adat yang sudah ada sejak jaman nenek moyang mereka. Rumah yang terdapat di suku Baduy ini juga terbilang letak nya berdekatan dari rumah yang satu dengan rumah yang lain nya, biasanya disatu petak tanah bisa berisi 3 – 4 rumah, dan rumah tersebut saling berhadapan satu dengan yang lain nya.



Gambar 3.4. Referensi tata letak rumah dalam desa

(https://www.indonesiakaya.com/uploads/_images_gallery/8__IMG_2113_edit_Anyaman_bambu_digunakan_dalam_pembuatan_bilik_dan_lantai_rumah.jpg)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.1.2. Video Dokumentasi

Selain dari artikel dan observasi langsung penulis juga melihat sebuah video dokumentasi Suku Baduy, Bersinergi dengan Alam menjaga aturan Adat, di dalam video dokumentasi tersebut mengatakan bahwa rumah di suku Baduy memang letak nya berdekatan dikarenakan agar penduduk desa dapat lebih dekat dengan penduduk desa lain nya dan gampang untuk saling membantu satu dengan yang lain nya.



Gabar 3.4. Letak rumah di desa Baduy

(Sumber: IndonesiaKaya.com screen shot video dokumentasi Suku Baduy, Bersinergi dengan Alam menjaga aturan Adat)

Setelah tata letak rumah pada desa terdapat juga pola desa, pola desa yang dijadikan acuan penulis adalah pola desa radial, karena pola radial ini cocok untuk pedesaan yang berada di bawah kaki gunung seperti pedesaan di suku Baduy.



Gambar 3.4. Pola desa Baduy

(Sumber:

<https://www.google.co.id/maps/place/Ciluhu,+Kaneke,+Leuwidamar,+Kabupaten+Lebak,+Banten>
n)

Gambar di atas menunjukkan pola desa Baduy. Gambar di atas diambil dari *google maps* karena pada saat wawancara penulis tidak diperbolehkan untuk mengambil foto, jadi alternatif lainnya penulis menggunakan *google maps* untuk mengetahui tentang pola dari desa Baduy. Gambar ini menjadi acuan penulis untuk membuat denah atau pola desa pada film animasi Tarman: Dendam Kesumat. Pada gambar ini bisa dilihat juga tata letak rumah di pedesaan Baduy sangat berdekatan, dari rumah satu ke rumah lainnya. Letak pedesaannya juga jauh dari jalan raya, jika ingin keluar dari desa kita harus melewati hutan terlebih dahulu.

3.4.2. Bentuk rumah

Bentuk rumah yang menjadi acuan dasar penulis adalah bentuk rumah dari suku Baduy, dimana rumah ini adalah rumah adat dari suku Baduy. Penulis menggunakan bentuk rumah adat dari suku Baduy karena alur cerita yang terdapat pada film “Tarman: Dendam Kesumat” ini berlatar belakang Banten, maka dari itu penulis memilih referensi bentuk rumah dari rumah pedesaan suku Baduy.

3.4.2.1. Video Dokumentasi

Menurut video dokumentasi Suku Baduy, Bersinergi dengan Alam menjaga aturan Adat, dikatakan bentuk rumah yang terdapat pada suku Baduy dalam ini masih terbilang sangat tradisional, karena rumah tersebut dibangun masih menggunakan kekayaan alam yang terdapat pada desa tersebut, seperti kayu jati sebagai tiang yang kuat untuk mendirikan rumahnya, lalu bambu yang dianyam sebagai dinding dari rumah tersebut, dan daun dari pohon kelapa digunakan sebagai atap rumah yang melindungi masyarakat dari panas dan hujan.

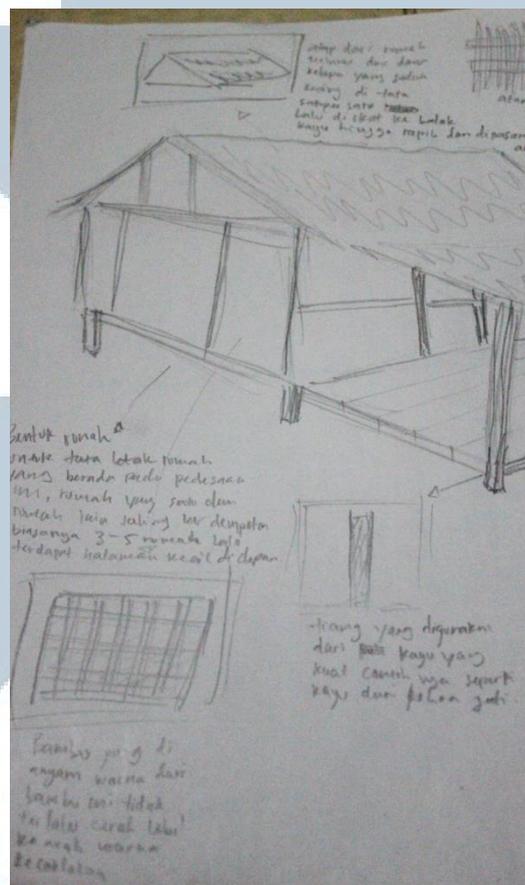


Gambar 3.4. Bentuk rumah Baduy dalam

(Sumber: IndonesiaKaya.com screen shot video dokumentasi Suku Baduy, Bersinergi dengan Alam menjaga aturan Adat)

3.4.2.2. Wawancara

Selain dari video dokumentasi, penulis juga melakukan wawancara langsung ke suku Baduy dalam, disana penulis melakukan wawancara kepada salah satu penduduk desa disana untuk menanyakan bentuk rumah dari suku Baduy dalam tersebut. Tidak jauh berbeda dari video dokumentasi, bentuk rumah yang berada di suku Baduy dalam ini menggunakan bahan – bahan dari alam, seperti kayu, bambu, dan daun kelapa.



Gambar 3.4. Bentuk rumah.

(Dokumentasi Pribadi)

3.4.3. Tumbuhan

Wawancara

Menurut hasil wawancara yang dilakukan penulis jenis tumbuhan yang terdapat di dalam desa suku Baduy ini biasanya adalah pohon pisang dan pohon kelapa, karena kedua pohon ini adalah elemen penting bagi penduduk desa. Contohnya seperti daun dari pohon kelapa, daun dari pohon kelapa ini dimanfaatkan penduduk desa untuk membuat atap rumah mereka dan buah nya mereka gunakan untuk membuat kebutuhan memasak. Lalu pohon pisang, jenis pohon pisang yang sering terdapat di suku Baduy ini adalah jenis pisang raja daun dari pohon pisang ini mereka manfaatkan untuk membungkus makanan dan juga sebagai alas pengganti piring untuk makan, dan buah nya mereka manfaatkan untuk diperjual belikan.

3.4.3.1. Pohon Pisang

3.4.3.1.1 Wawancara

Menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis, jenis pisang yang tumbuh pada pedesaan Baduy ini adalah pisang raja. Terdapat juga beberapa jenis pisang lain nya tetapi yang sering sekali terlihat adalah jenis pisang raja.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.4. Pohon pisang raja

(Sumber: <http://mitalom.com/wp-content/uploads/2016/07/Gambar-Tanaman-Pisang.jpg>)

3.4.3.1.2 Buku

Selain observasi langsung terdapat juga di dalam buku Banten Sejarah dan Peradaban bahwa buah pisang ini adalah sebagai salah satu mata pencaharian masyarakat Banten dan sampai sekarang pun masih seperti itu.



Gambar .3.4. Pisang sebagai bahan pangan

(Sumber: Banten Sejarah dan Peradaban abad X – XVII)

3.4.3.2. Pohon kelapa

3.4.3.2.1 Wawancara

Menurut hasil wawancara yang dilakukan penulis, pohon kelapa di sana adalah salah satu elemen penting yang berada di pedesaan suku Baduy dalam, karena daun dari pohon kelapa ini mereka gunakan untuk membuat atap rumah mereka dan buah kepala nya mereka gunakan untuk kebutuhan memasak, batok dari kelapanya pun mereka gunakan untuk menggantikan gayung atau centong untuk mengambil air.



Gambar 3.4. Pohon kelapa yang terdapat di desa

(Dokumentasi Pribadi)

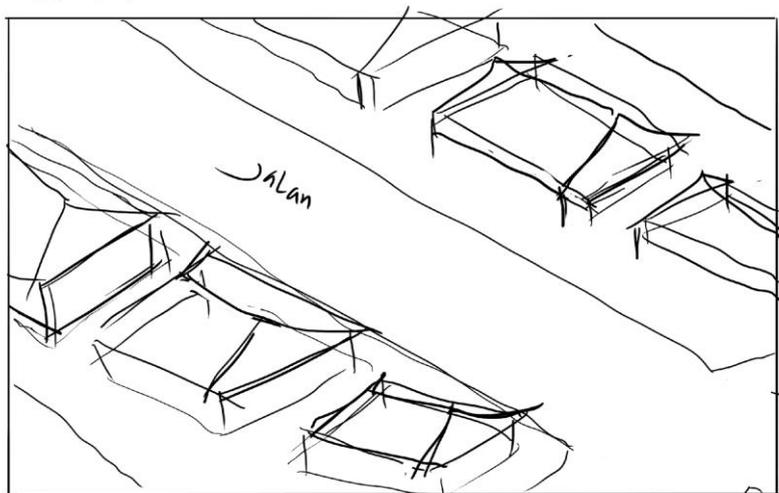
3.5. Konsep

Terdapat beberapa konsep tentang tata letak rumah, bentuk rumah dan tumbuhan yang akan terdapat pada sebuah *environment* pedesaan pada film animasi Tarman: Dendam Kesumat.

3.5.1. Tata letak rumah pada desa dan Pola desa

Sebelum masuk ke tata letak perumahan, pada awalnya penulis menentukan pola pedesaan terlebih dahulu. Terdapat beberapa proses dalam pembentukan pola pedesaan.

Sketsa pola pedesaan
Proses pertama



Gambar 3.5. Pola pedesaan 1

(Dokumentasi Pribadi)

Ini adalah sketsa awal pola pedesaan, awalnya pola pedesaan hanya menyamping lurus, dan rumah saling berhadapan. Pada sketsa pertama ini, awalnya penulis belum bisa menentukan tata letak rumah pada pedesaan yang akan berada di film Tarman: Dendam Kesumat karena penulis belum dapat acuan yang pasti tentang tata letak rumah yang berada pada desa.

Sketsa pola pedesaan

Perancangan pola desa ke dua



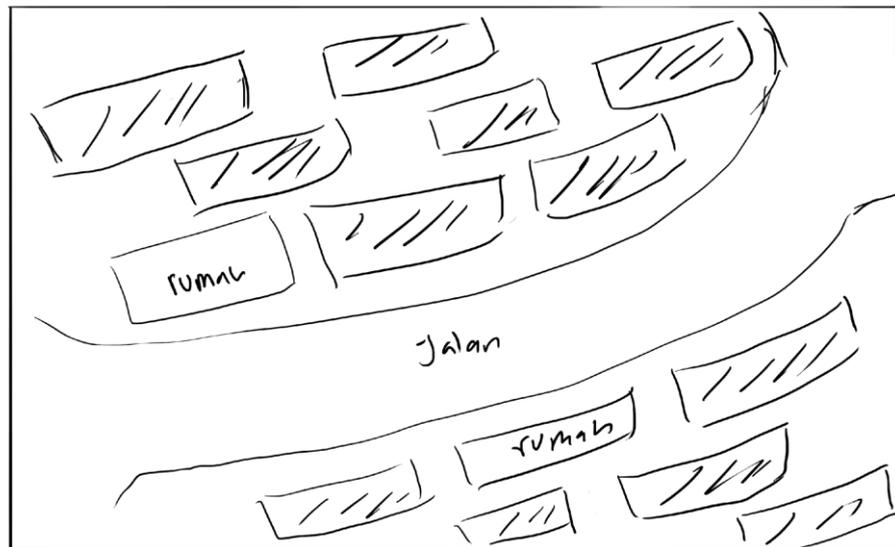
Gambar 3.5. Pola pedesaan 2

(Dokumentasi Pribadi)

Ini proses pembuatan pola pedesaan yang ke dua. Dipola kedua ini juga hampir sama tapi susunan rumah nya sedikit lebih rapat dibanding sketsa yang awal. Pada sekesta kedua ini penulis sudah mendapatkan beberapa acuan tentang pedesaan tata letak rumah yang berada pada pedesaan Baduy, pada sekesta ini penulis lebih menempatkan rumah saling berdekatan, penulis membuat sekesta ini beracuan dari teori yang berada pada artikel pada Bab II, dimana artikel tersebut menjelaskan tata letak rumah yang terdapat di pedesaan Baduy itu harus saling berdekatan dari rumah satu ke rumah yang lainnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Sketsa pola pedesaan
sketsa pola ketiga.



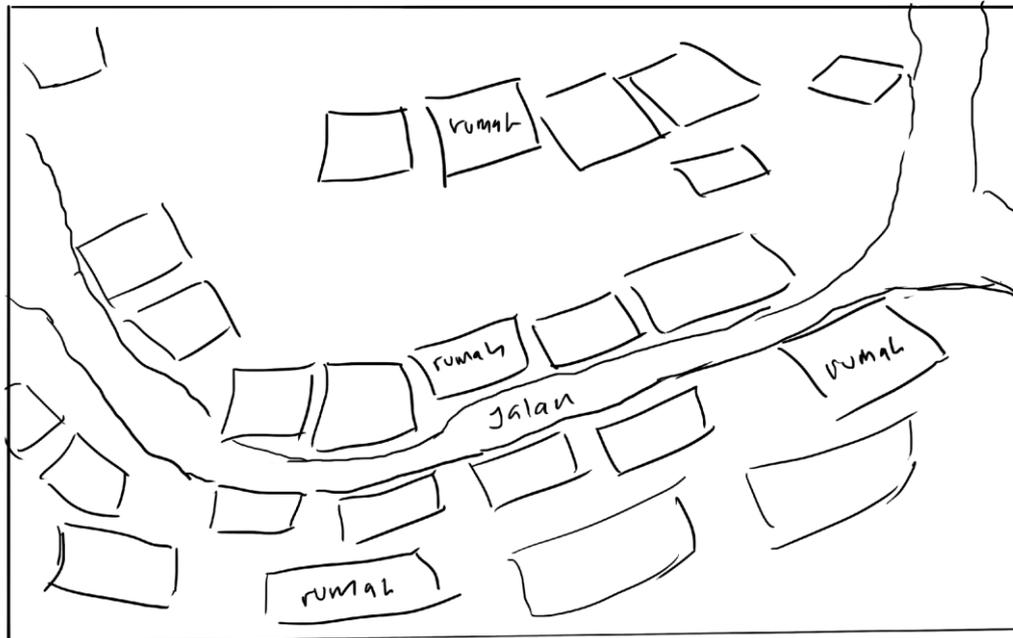
Gambar 3.5. Pola pedesaan 3

(Dokumentasi Pribadi)

Pola ini sketsa ke tiga untuk pola pedesaan. Untuk pola ketiga ini terlihat lebih melengkun dan susunana rumah nya rapat. Pada sketsa yang ke tiga ini, penulis membuat tata letak rumah lebih berdekatan dan juga penulis menambahkan pola di dalam tata letak rumah ini, dimana pola yang didapatkan penulis ini adalah pola radial, pola radial ini penulis dapatkan sesuai acuan yang terdapat pada Bab II, dimana pola ini adalah pola yang sering terdapat pada desa yang bertempat di bawah kaki gunung, sama seperti desa suku Baduy, desa suku Baduy ini ber pola radial karna desanya terletak di bawah kaki gunung.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

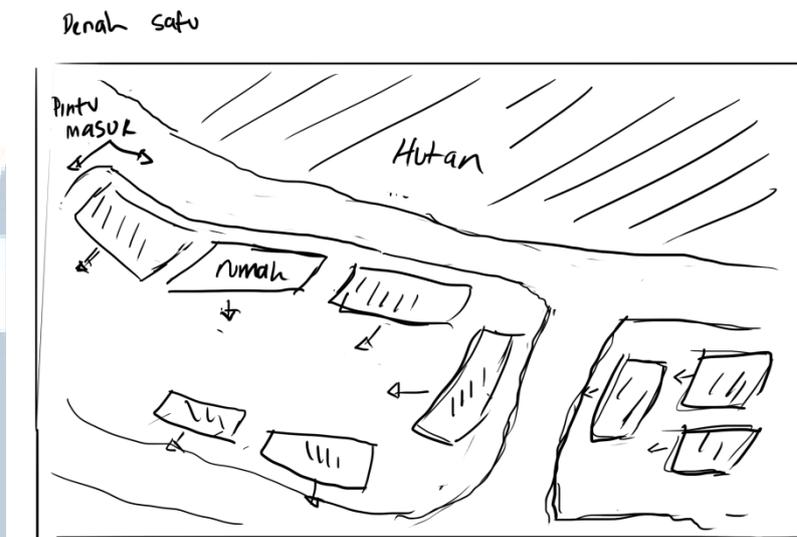
Sketsa Pola pedesaan
Proses terakhir.



Gambar 3.5. Pola pedesaan 4

(Dokumentasi Pribadi)

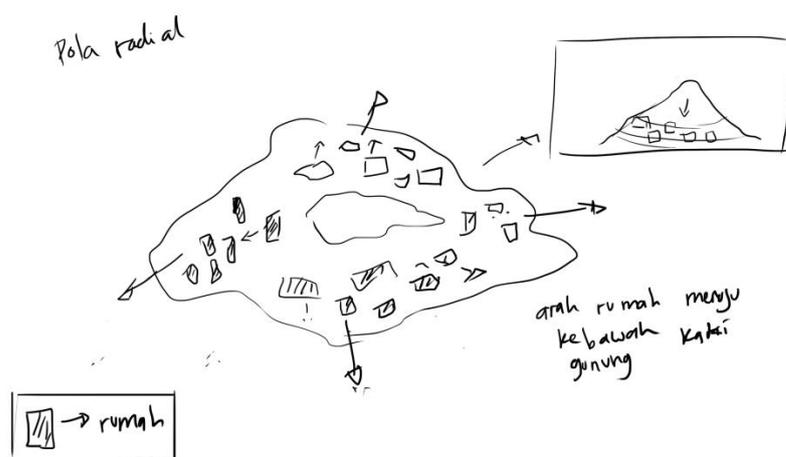
Pola pedesaan yang terakhir ini adalah sketsa final untuk konsep pola pedesaan nya, bisa juga dibilang sebagai denah di pedesaan tersebut. Untuk tata letak rumah yang berada di desa penulis menggunakan acuan/referensi pada video dokumentasi dan observasi langsung. Pada sketsa ke empat ini adalah sketsa final dari tata letak rumah yang terdapat di desa pada film Tarman: Dendam Kesumat, sketsa yang dibuat oleh penulis memang hampir mirip dengan acuan yang terdapat di Bab II, yang membedakannya adalah terdapat lahan kosong di tengah desa, penulis membuat lahan kosong di tengah desa itu bertujuan untuk adegan *fighting* pada film Tarman: Dendam Kesumat, dimana adegan tersebut butuh lahan yang cukup luas.



Gambar 3.5. Denah desa

(Dokumentasi Pribadi)

Ini adalah sketsa denah, pada gambar di atas terdapat tanda panah disetiap bagian rumah, tanda panah tersebut menandakan arah rumah. Denah ini juga bertujuan untuk memperlihatkan arah datangnya karakter tersebut dan pintu masuk pedesaan.



Gambar 3.5. Pola radial

(Dokumentasi Pribadi)

Sketsa di atas menggambarkan struktur dari pola radial, pola radial ini menunjukkan pola desa yang berada di bawah kaki gunung, dan letak perumahanya itu menurun ke bawah arah kaki gunung dan melingkari gunung tersebut. Pola ini bisa ditemukan pada daerah Banten, seperti pada desa di suku Baduy.



Gambar 3.5. Sketsa pola desa mengarah ke bawah kaki gunung

(Dokumentasi Pribadi)

Ini merupakan salah satu sketsa tata letak rumah desa Baduy, sketsa ini menggunakan teori dari Bab II yaitu pola radial, dimana di dalam pola ini letak rumah nya berada di bawah kaki gunung, pada gambar di atas menunjukkan rumah yang menyusuri kaki gunung, dari atas sampai ke bawah.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. sketsa letak rumah desa awal

(Dokumentasi Pribadi)

Pada awal nya tata letak pedesaannya seperti ini, dan memang bangunan rumah nya itu hanya sedikit, dikarenakan pada masa itu, pedesaan memang terbilang jarak nya jauh dari desa satu ke desa lain nya, dan biasa nya disebut desa hanya memiliki beberapa rumah saja, untuk bentuk rumah nya pun bisa dibilang semuanya hampir sama. Dilihat dari foto yang penulis ambil dari *google maps* dibagian atas sebagai acuan, bentuk rumah nya terlihat hampir sama semuanya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

sketsa tata letak rumah



Gambar 3.5. sketsa tata letak rumah tampak depan

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar yang ke dua ini adalah tata letak rumah untuk memperlihatkan posisi rumah yang saling berhadapan, karena menurut observasi yang dilakukan penulis tata letak rumah pada desa Baduy rumah nya harus saling berhadapan.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

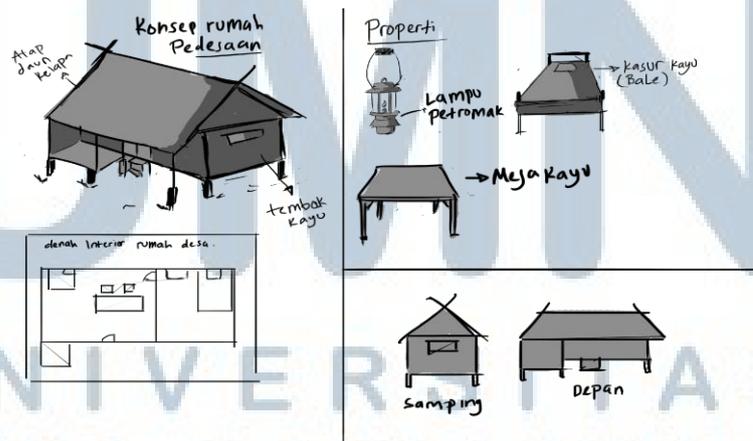


Gambar 3.5. Sketsa tata letak rumah tampak atas

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar di atas adalah gambar sketsa tata letak rumah tampak atas, pada gambar ini dijelaskan bahwa susunan rumah yang terdapat pada desa letak nya berdekatan.

3.5.2. Bentuk rumah



Gambar 3.5. Sketsa awal bentuk rumah

(Dokumentasi Pribadi)

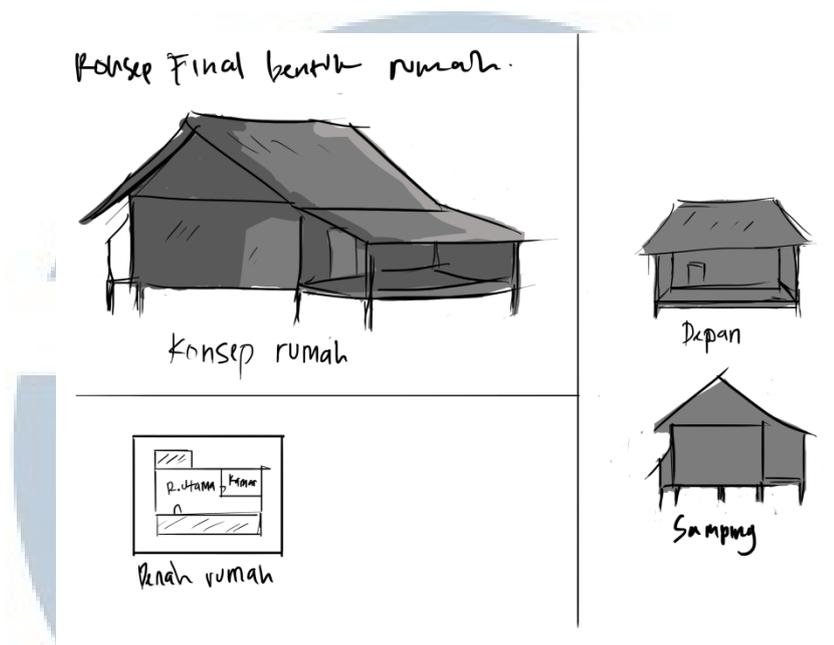
Sketsa awal dari bentuk rumah yang akan ada pada pedesaan. Awalnya penulis menggunakan tema Jawa Barat pada film animasi Tarman: Dendam Kesumat, maka dari itu penulis menggunakan acuan dari daerah Jawa Barat, dan sketsa pertama ini beracuan dari daerah Sunda, yaitu rumah capit gunting. Lalu terdapat perubahan dan akhirnya penulis membuat sketsa ke dua.



Gambar 3.5. Sketsa 2 bentuk rumah tampak depan

(Dokumentasi Pribadi)

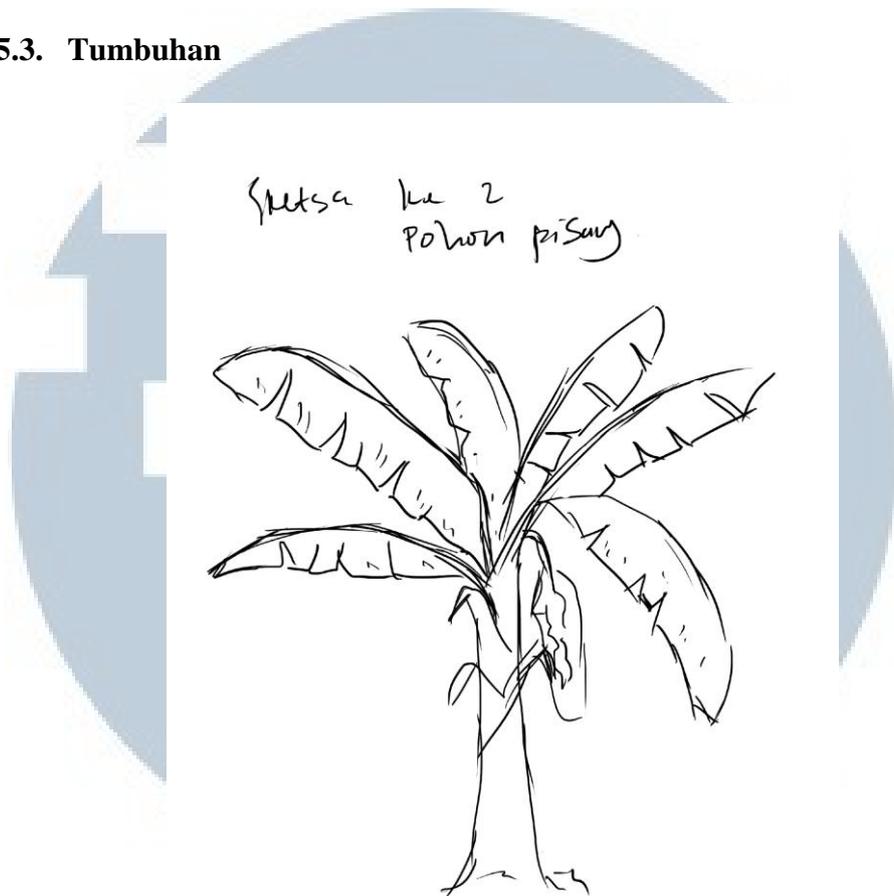
Sketsa kedua dari tampak depan bentuk rumah. Untuk sketsa ke dua ini penulis menggunakan acuan dari daerah Jawa Barat juga tapi beracuan dari Banten. Penulis menggunakan acuan dari bentuk rumah yang terdapat di desa Baduy, bentuk rumah ini beracuan dari referensi yang terdapat pada desa Baduy, penulis melakukan observasi untuk dapat membuat sketsa bentuk rumah ini.



Gambar 3.5. Sketsa 3 bentuk rumah
(Dokumentasi Pribadi)

Sketsa ketiga bentuk rumah yang akan terdapat di pedesaan pada film animasi Tarman: Dendam Kesumat. Disketsa ke tiga ini penulis juga menggunakan daerah Jawa Barat tepatnya daerah bagian Banten, dan sketsa dari bentuk rumah ini beracuan dari bentuk rumah yang berada pada desa Baduy. Rumah yang terdapat dari desa Baduy ini dibuat dari kayu dan daun kelapa, untuk bagian dari atap rumah menggunakan daun kelapa yang sudah kering dan ditumpuk menjadi satu lalu dianyam agar dapat menjadi atap, pada bagian tiang rumah, tiang nya menggunakan kayu jati, agar kuat dan tidak mudah roboh, lalu untuk bagian dindingnya menggunakan anyaman dari bambu dan bagian lantai rumahnya terbuat dari kayu jati agar saat diinjak tidak mudah roboh.

3.5.3. Tumbuhan

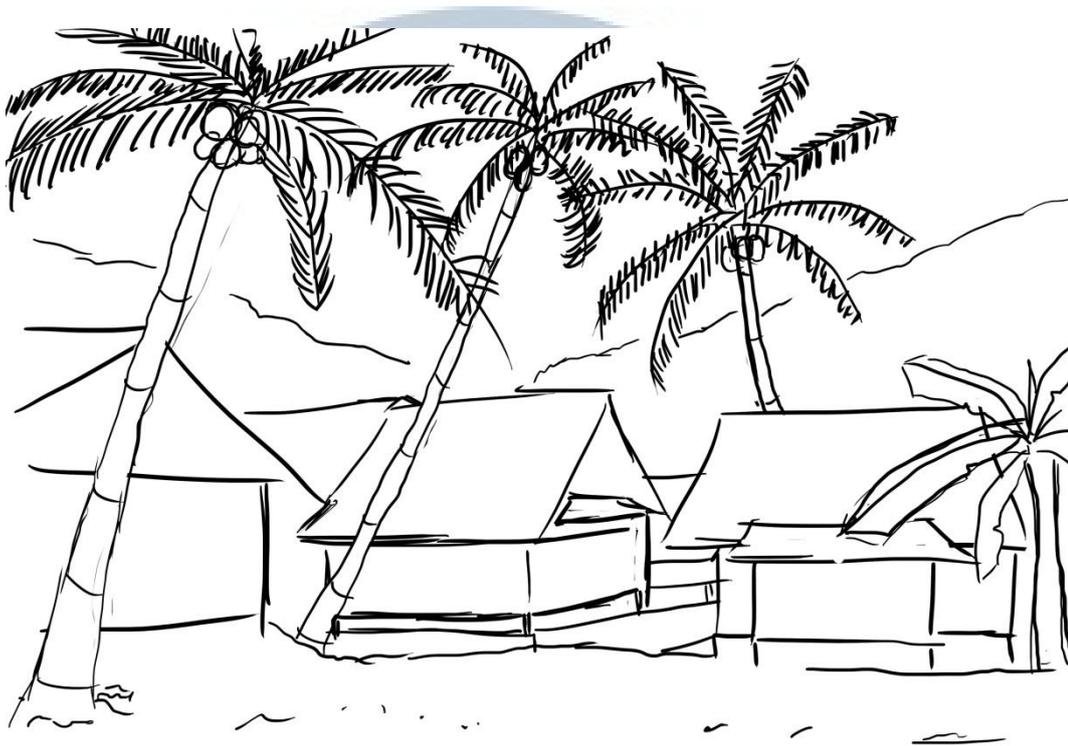


Gambar 3.5. Sketsa pohon pisang

(Dokumentasi Pribadi)

Pohon pisang yang terdapat pada desa adalah pohon pisang raja, gambar di atas adalah salah satu sketsa pohon pisang raja yang akan berada difilm animasi Tarman: Dendam Kesumat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. Gambar pohon pisang dan kelapa di desa.

(Dokumentasi Pribadi)

Contoh sketsa pohon pisang dan kelapa yang berada di pedesaan yang akan ada di dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat.

3.6. *Style Visual*

Untuk *style visual* yang digunakan penulis adalah *style* komik, sama seperti referensi yang penulis ambil dari film animasi Jojo Adventure dan dari game yaitu Marvel vs Capcom 3. Ini adalah *style visual* yang terdapat pada bagian animasi 2 dimensi pada film animasi Tarman: Dendam Kesumat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6. style visual pada bagian 2D animasi

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar ini adalah salah satu adegan dibagian 2D animasi, dan gambar ini juga memperlihatkan *style* yang digunakan penulis yaitu *style* komik. Penulis menggunakan acuan film animasi Jojo Adventure dan dari game Capcom vs Marvel III, dimana terdapat *block shading* dan *outline* yang tegas pada gambar tersebut.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA