

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi

3.1.1 Jenis Penelitian

Dalam metode penelitian ini jenis data yang digunakan ialah kualitatif. Jenis data kualitatif digunakan karena penilaian sebuah film animasi tidak dapat dilihat berdasarkan nilai objektif, penilaian film animasi lebih pada pengamatan dan juga dari perkembangannya. Penggunaan jenis data kualitatif karena penelitian dapat ditinjau dari informan langsung, dilandasi kekuatan narasi, dan juga data ditinjau langsung dilapangan. Berdasarkan dari kegunaan dan kebutuhan data, sehingga metode yang digunakan ialah dengan cara wawancara dan juga literasi.

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Data primer atau data utama diambil berdasarkan pada informasi yang didapat pada informan. Data tersebut diambil melalui proses wawancara yang mendalam. Perihal wawancara dalam hal ini kriterianya meliputi:

1. Memiliki paham dan dasar dalam animasi 3D
2. Memiliki latar belakang profesi dalam animasi 3D yang cukup

Berdasarkan kriteria diatas maka didapatnya informan yang sesuai dengan kebutuhan diatas.

1. Muhammad Kurniawan Nadjib

Informan ini dipilih karena memiliki pengalaman dibidang animasi 3D yang cukup lama. Dalam proses belajar dulu, informan ini kuliah pada bidang animasi 3D. Selain itu informan juga bekerja di salah satu studio animasi di Indonesia.

3.1.3 Teknik Analisis Data

Hasil dari data primer dapat disimpulkan menjadi satu jawaban, dan data tambahan yaitu data sekunder yang ditambahkan melalui literasi, dan pencarian internet juga dijadikan satu dengan data primer. Dari kedua data tersebut maka didapatkan data yang valid dan bisa dipertanggung jawabkan.

3.1.4 Studi Eksisting

Dalam proses pembuatan film animasi ini, dilakukan studi eksisting dengan memahami dan mempelajari film-film yang pernah beredar sebelumnya. Proses ini dilakukan agar dalam pembuatan karya ini kedepannya mampu mengambil sisi positif dari film yang sudah ada dan juga mampu mengantisipasi kemungkinan terburuk atas kesalahan yang dibuat pada nantinya. Terdapat beberapa film yang dijadikan sebagai bahan acuan bagi perancangan animasi SuperHeru, yaitu Electroshock, Hebring, dan Kick Ass The Movie.

A. Electroshock



Gamabr 3.1 Poster Electroshock

Film animasi Electroshock menceritakan tentang pecundang yg bekerja sebagai pegawai PLN yang menyukai perempuan yang butuh seorang sosok pahlawan dalam hidupnya, lalu tanpa sadar dia tersengat arus listrik yang membuatnya memiliki kekuatan super.

B. Hebring



Gambar 3.2 Poster Hebring

Hebring menceritakan tentang sosok pahlawan super yang suka makan bakso, Hebring dikemas dalam cerita yang sederhana dan mengandung pesan moral yang mudah diterima audien.

C. Kick Ass The Movie



Gambar 3.3 Poster Kick-Ass

Kick Ass menceritakan seorang pecundang yang ingin menjadi superhero untuk membasmi kejahatan namun tidak mempunyai kemampuan ataupun kekuatan super sama sekali, beruntungnya Tokoh utama (Kick Ass) dibantu oleh

pahlawan sesungguhnya Big Daddy dan Hit Girl yang hebat dan independen sehingga membuat Kick Ass terkenal.

D. Analisis Studi Eksisting

Berdasarkan pengamatan terhadap film-film yang ada, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kebanyakan superhero berasal dari orang biasa dan tidak populer.
2. Keberanian tokoh utama dalam melawan musuh-musuhnya yang lebih kuat dari tokoh utama dapat membangkitkan ketegangan audien.
3. Segmentasi film ditujukan pada kalangan remaja.

3.1.5 Segmentasi, Targeting, and Positioning

Segmentasi, Targeting, dan positioning dari karya film ini adalah:

1. Demografi : Kota Besar
2. Umur : 18 – 25 tahun
3. Status Ekonomi : Menengah
4. Pendidikan : Sekolah Menengah Atas – Perguruan Tinggi
5. Pekerjaan : Pelajar - Mahasiswa
6. Positioning : Film ini diharapkan bisa memupuk jiwa kepahlawanan pada generasi muda agar mau saling tolong-menolong.

3.2 Analisa Data

3.2.1 Hasil

Bedasarkan pengolahan data melalui metode kualitatif, yaitu dengan wawancara. Hasil wawancara mendalam terhadap informan yang merupakan praktisi animasi yang bekerja pada salah satu studio animasi di Indonesia yaitu Muhammad Kurniawan Nadjib tentang permasalahan 3D, bahwa untuk segi perbedaan mendasar dari 3D adalah *exaggeration*, dimana gerakan melebihi-lebihkan yang tidak dapat dilakukan pada penggarapan *liveshoot*. Sisi inilah yang menjadikan animasi 3D jauh lebih unggul secara pengerjaannya. Dengan kemajuan jaman dan teknologi, peran animasi 3D menjadi bagian utama dalam proses penggarapan dalam produksi *liveshoot* juga.

Keuntungan yang lain animasi 3D juga lebih dari animasi 2D, dimana tampilan yang diperlihatkan tidak hanya tampak datar, namun dapat dilihat dari segala sisi. Banyaknya kelebihan yang dimiliki animasi 3D menjadikan seorang animator bagaikan tuhan, dimana mampu menciptakan segala bentuk imajinasi dalam bentuk sebuah film animasi. Secara *marketing*, animasi 3D menjadi kebutuhan yang wajib dalam setiap produksi, dalam komersial televisi, animasi 3D menjadi peran yang sentral dan wajib, sehingga dalam sisi penjualan animasi 3D sangat penting dalam penggunaannya.

3.2.2 Metode Pencarian Keyword

Sebagai acuan arah rancangan ini dibuat, maka pencarian *keyword* menjadi faktor penting. Pencarian *keyword* didasarkan pada hasil data penelitian sebelumnya.

Tabel 3.1 Pencarian Keyword

Metodologi	Peluang Berbeda Kreatif	Kreatif	Kemenangan
Eksisting	Pahlawan Animasi 3D Heroik	Heroik	

3.2.3 Deskripsi Konsep

Dari hasil pencarian melalui *keyword*, didapatkan satu kata kunci yang mewakili konsep perancangan karya ini yaitu satu kata “kemenangan”, berikut deskripsi dari konsep tersebut.

1. Kemenangan

Konsep kemenangan ini dekat dengan perwujudan satu upaya, dimana dengan kerja keras dan keberanian yang kuat maka keberhasilan dapat tercapai. Dengan permasalahan yang diangkat pada awalnya tentang mengapa animasi 3D ini dibuat, bisa ditafsirkan adanya satu keberhasilan dengan penggarapan yang berbeda dari film 2D dan *liveshoot* itu sendiri.

3.3 Alur Perancangan

Dalam animasi 3D, alur perancangan tidak jauh berbeda dengan pembuatan film yang lain, dimana juga terdiri atas tiga aspek penting yaitu pra produksi, produksi dan juga pasca produksi. Ketiga hal ini menjadi bagian penting dalam proses penggarapan sebuah film.

3.4 Pra Produksi

3.4.1 Ide dan Konsep

Ide dan konsep yang mendasari pembuatan film animasi ini adalah film animasi 3D bertema superhero dengan tokoh utama bernama Heru sebagai superhero sehingga diperoleh ide SuperHeru. Film ini menceritakan tentang seorang anak SMA yang biasa-biasa saja bernama Heru yang terobsesi menjadi pahlawan super seperti tokoh utama di komik-komik favoritnya untuk melindungi teman-temannya dari orang jahat walaupun dia tidak mempunyai kekuatan super.

3.4.2 Warna

Bedasarkan konsep yang ada yaitu “kemenangan”, pendekatan warna-warna utama pada perancangan karya ini adalah:

1. Merah

Pada <http://belajar-cracking.blogspot.com/2012/02/psikologi-dan-arti-warna.html>, Warna Merah adalah warna yang punya banyak arti, mulai dari cinta yang menggairahkan hingga kekerasan perang. Warna ini tak cuma mempengaruhi psikologi tapi juga fisik. Penelitian menunjukkan

menatap warna merah bisa meningkatkan detak jantung dan membuat kita bernapas lebih cepat.

2. Biru

Biru dianggap sebagai warna yang memunculkan suasana dan perasaan sejuk, tenteram, hening serta damai. Warna ini juga mampu memberi kenyamanan sekaligus dikaitkan dengan kesan etnik atau antik. Dari sisi positif, psikologi warna biru mampu memunculkan nuansa kedamaian, menenangkan, dan memunculkan karakter yang penuh dengan kebijaksanaan. Sementara efek negatif warna biru adalah dapat menciptakan kesan lesu, dingin, dan emosional.

Biru juga memberikan ketenangan dan menjadi pilihan paling tepat untuk area yang membutuhkan suasana tenang. Oleh karena itu, warna biru banyak digunakan untuk diaplikasikan pada kamar tidur, rumah sakit, atau ruangan yang sering dijadikan untuk bersantai. Biru adalah warna langit dan juga warna laut. Warna ini selalu mengasosiasikan kita terhadap air dan sesuatu yang bersifat dingin. Air juga mengingatkan kita akan suasana berlibur yang santai.

Karena itulah biru adalah warna yang paling sering digunakan untuk hal-hal yang memerlukan ketenangan, dan waktu-waktu dimana kita menginginkan untuk berhenti dan beristirahat. Biru tua melambangkan kepercayaan, kebijaksanaan dan kematangan berpikir dalam mengambil keputusan.

(<http://www.edupaint.com/warna/pengaruh-warna/1774-yuk-intip-psikologi-warna-biru.html>)

Pemilihan warna-warna diatas didasarkan atas filosofi warna-warna tersebut yang dekat dengan konsep perancangan ini, dimana konsep “kemenangan” terwakili dengan filosofi warna diatas.

3.4.3 Konsep Audio

Dalam segi audio film animasi ini menggunakan *background music* yang dramatis untuk mendukung suasana di setiap *scene* disesuaikan dengan adegan-adegan pada film animasi ini.

3.4.4 Konsep Poster dan Merchandise

Dalam proses konsep poster SuperHeru menerapkan salah satu prinsip dari 12 prinsip animasi yaitu *staging*, digambarkan dengan SuperHeru berpose dengan komposisi *low angel* agar terlihat gagah dan perkasa. Untuk konsep merchandise hanya menggunakan gambar desain logo dan font SuperHeru agar terkesan sederhana dan tidak kekanak-kanakan.



Gambar 3.4 Ilustrasi Poster SuperHeru



Gambar 3.5 Ilustrasi Merchandise SuperHeru

3.4.5 Tipografi

Pada pemilihan tipografi, beberapa pemilihan tipografi telah dilakukan, dan tipografi utama yang menjadi pilihan adalah Zerogene. Tipografi ini dipilih karena memiliki ketegasan dan juga memiliki kesan heroik, bentuk font yang karakteristik menjadikan tipografi ini dekat dengan konsep yang diangkat.

ZEROGENE

Gambar 3.6 Font ZeroGene

FAIRLY ODDFONT

Gambar 3.6 Font Fairly OddFont

3.4.6 Sinopsis

Heru seorang siswa SMA biasa yang tidak punya reputasi dan lemah sudah tidak tahan lagi dengan kelakuan Agung yang suka menindas anak-anak di sekolahnya, tidak ada satupun yang berani menghentikan Agung karena Agung adalah anak paling kuat di sekolahnya. Heru ingin sekali menghentikan perbuatan Agung tapi dia tidak cukup kuat untuk melawan Agung. Heru berharap dia mempunyai kekuatan super seperti pahlawan super di komik-komik favoritnya agar bisa menghentikan perbuatan Agung, Heru memutuskan untuk nekat menghentikan perbuatan Agung, Heru mulai berlatih dan merancang kostum agar tidak ada yang mengenalinya. hingga akhirnya Agung menggoda Mia, siswi yang ditaksir Heru sejak kelas satu, Heru sangat marah, lalu dia pergi untuk ganti kostum dan menjadi SuperHeru untuk menghentikan perbuatan Agung. Akan tetapi, SuperHeru yang tidak mempunyai kekuatan super sama sekali tidak cukup kuat untuk melawan Agung, hingga akhirnya SuperHeru terjatuh. Guru BK mengetahui perkelahian itu langsung memanggil mereka berdua, lalu Agung di keluarkan dari sekolah, dan SuperHeru dianggap pahlawan oleh teman-teman sekolahnya.

3.4.7 Naskah Cerita

“Namaku Heru, aku hanya siswa SMA biasa, tidak ada yang spesial dalam hidupku” gumam Heru, lalu Heru membuka facebook melalui laptopnya, tampak Mia menambahkan foto di facebooknya, Heru melihat-lihat foto Mia dan berkata

“Ini Mia, siswi yang paling cantik sekaligus yang paling pintar dikelasku, cowok mana sih yang nggak naksir dia? Tapi...” Heru menggulir halaman kebawah, tampak profil Agung, “Tidak ada yang berani mendekatinya karena Agung anak paling nakal di kelasku juga menaksirnya, Agung tidak segan-segan menghajar siapapun yang mencoba mendekati Mia. Agung sangat kuat, dengan kekuatannya itu dia menjadi sombong dan suka mengganggu dan menindas anak-anak yang lemah. Aku ingin sekali menghentikan terror Agung yang meresahkan semua anak-anak disini, tapi itu tidak mungkin, aku hanyalah anak yang lemah dan penakut, andai saja aku punya kekuatan super...” gumam Heru, lalu heru mengantuk dan tertidur.

Telepon berdering, Heru mengangkat telepon, “Halo?” Agung berkata “Heru, Mia ada ditanganku, serahkan koper super itu sekarang juga, kalau tidak, Mia akan kubunuh!” Heru kaget dan segera mencari tahu apa sebenarnya yang ada didalam koper itu, Heru membuka koper super itu lalu tampak sebuah kostum berwarna merah, Heru segera memakainya. Heru terkesima melihat dirinya di cermin terbalut kostum layaknya pahlawan super. Heru berdiri di pinggir jalan lalu naik angkot.

Didalam gudang tampak Mia duduk terikat, didepan Mia tampak agung berdiri dan berkata “huh! Kita lihat saja, apakah Heru benar-benar akan menyelamatkanmu hah? Hahaha” lalu mereka berdua dikejutkan dengan terbukanya pintu gudang sehingga cahaya matahari yang masuk ke dalam gudang yang menyilaukan mereka, tampak sosok pahlawan bertopeng berdiri di depan pintu dan berkata “Lepaskan Dia!!!”, Agung kaget dan bertanya “Siapa kamu?”

lalu sosok pahlawan bertopeng itu menjawab “Aku...Adalah...SuperHeru!” Agung yang marah langsung berlari dan berkata “jangan banyak gaya kamu!” Agung dan SuperHeru pun sama-sama berlari lalu saling memukul, terjadi pertarungan yang sangat sengit, Agung melancarkan serangan bertubi-tubi tetapi berhasil dihindari oleh SuperHeru, saat ada kesempatan Superheru langsung menendang Agung secara bertubi-tubi hingga Agung jatuh, Agung mencoba untuk bangkit tetapi tidak mampu, akhirnya Agung pingsan,

SuperHeru melepaskan ikatan ditangan Mia dan Mia langsung memeluk Heru, tanpa mereka sadari, Agung tersadar dan mengambil pistol di saku-nya lalu menembak SuperHeru. Heru tiba-tiba terbangun dan ternyata itu semua hanya mimpi tapi Heru mendapatkan ide dan semangat untuk menjadi seorang pahlawan super, Heru mulai melatih fisiknya agar menjadi kuat dan merancang kostum superhero.

Di waktu istirahat, heru sedang asyik membaca komik di taman sekolah, di bangku sudut taman terlihat Mia sedang belajar. Heru diam-diam memperhatikan Mia dari jauh tiba-tiba tampak Agung menghampiri Mia lalu menggoda Mia. Mia merasa terganggu mencoba untuk menghindari Agung, Heru tidak tahan lagi melihat Mia diganggu Agung akan tetapi heru masih ragu dan takut melawan Agung, Heru memutuskan untuk nekat melawan agung, heru pergi ke toilet untuk ganti kostum.

Mia tampaknya tidak dapat mengindar dari Agung, tiba-tiba muncul sosok pahlawan bertopeng berteriak “Lepaskan dia!” Agung dan Mia kaget melihat sosok orang aneh yang memakai pakaian ketat berwarna merah dan menggunakan

topeng. Agung berdiri lalu menantang SuperHeru, SuperHeru yang terbakar emosi langsung berlari memukul Agung, tapi tampaknya Agung tidak merasakan apapun dari pukulan SuperHeru, pukulan SuperHeru terlalu lemah bagi Agung. SuperHerupun merasa drop menyadari bahwa dia tidak cukup kuat untuk melawan Agung, tetapi SuperHeru nekat mengerahkan kemampuan yang ada menyerang Agung dengan membabibuta meskipun Agung dengan mudah menghindarinya, Hingga akhirnya Agung mengakhiri serangan Superheru dengan memukulnya hingga terjatuh. Dan tiba-tiba terdengar suara guru BK memanggil Agung.

Didepan ruang BK tampak Mia merawat Agung yang terluka, Agung menangis dan berkata “aku memang bukan pahlawan, aku hanya pecundang bodoh yang lemah, entah apa yang akan terjadi nanti, Agung akan menghabiskan setelah ini.” Lalu Mia berkata pada Heru “Heru, Agung telah dikeluarkan dari sekolah ini, tidak ada lagi yang perlu ditakutkan, sekolah ini Aman berkat kamu, Kamu telah menyelamatkan seluruh siswa dan siswi di sekolah ini dari terror Agung. Kamu adalah pahlawanku, kamu adalah pahlawan semua orang.” Lalu Heru menoleh ke Mia dan tersenyum.

3.4.8 Naskah Skenario

Untuk Naskah skenario lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

3.4.9 Storyboard

Untuk Storyboard lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

3.4.10 Desain Karakter

Berikut penokohan dan penggambaran karakter pemain utama dalam film animasi 3D SuperHeru.

Tabel 3.2 Penokohan Karakter

NO	NAMA	USIA	FISIK	WATAK
1	SuperHeru	16-17	Tinggi: 165cm Berat: 50-53cm	Sangat bersemangat, pemberani, ceroboh.
2	Heru	16-17	Tinggi: 165cm Berat: 50-53Kg	Pendiam, Tidak percaya diri, Suka Mengkhayal.
3	Mia	16-17	Tinggi: 160cm Berat: 40-45Kg	Ramah, Peduli.
4	Agung	17-18	Tinggi: 170-175cm Berat: 80-85Kg	Nakal, Suka mengganggu.

Desain karakter dimulai dengan membuat sketsa yang disesuaikan dengan hasil penokohan diatas, setelah itu membuat *model sheet* untuk digunakan sebagai acuan dalam *modelling*.

1. SuperHeru

Desain karakter SuperHeru berkiblat pada karakter-karakter superhero Amerika yang pada umumnya dapat di temui di beberapa film-film atau komik-komik superhero dengan kostum ketat berwarna mencolok dengan logo didada, beberapa memakai sayap, topeng, dan memakai celana dalam diluar seperti pada gambar 3.8 (<http://akudhieaku.blogspot.com>).



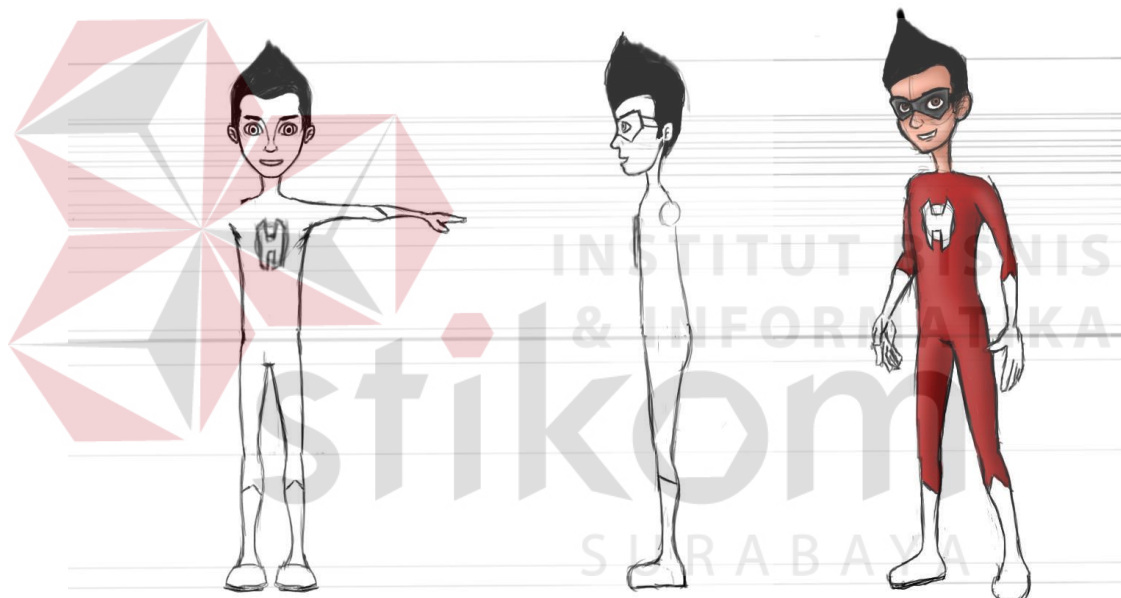
Gambar 3.8 Referensi Kostum Superhero

Dari referensi-referensi yang telah terkumpul kemudian membuat sketsa desain karakter SuperHeru.



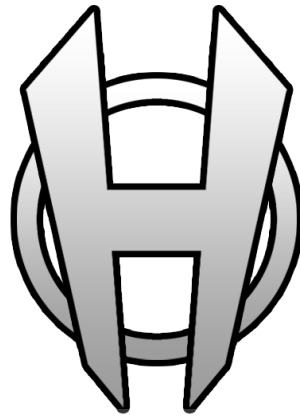
Gambar 3.9 Desain Karakter SuperHeru

Desain karakter superheru dirancang disesuaikan dengan karakter SuperHeru yang pemberani dengan kostum berwarna merah yang berarti berani dengan warna putih di tangan dan kakinya bermakna kesucian dalam melangkah dan berbuat sesuatu. Dengan rambut yang berdiri tegak keatas melambangkan semangat yang membara dan topeng hitam sebagai penyamaran identitas SuperHeru. Setelah desain karakter ditentukan kemudian membuat *model-sheet* yang digunakan sebagai acuan pada proses *modelling*.



Gambar 4.0 Model Sheet SuperHeru

Sementara untuk logo SuperHeru menggunakan huruf H sebagai inisial Heru yang merupakan wujud asli dari SuperHeru.



Gambar 4.1 Desain Logo SuperHeru

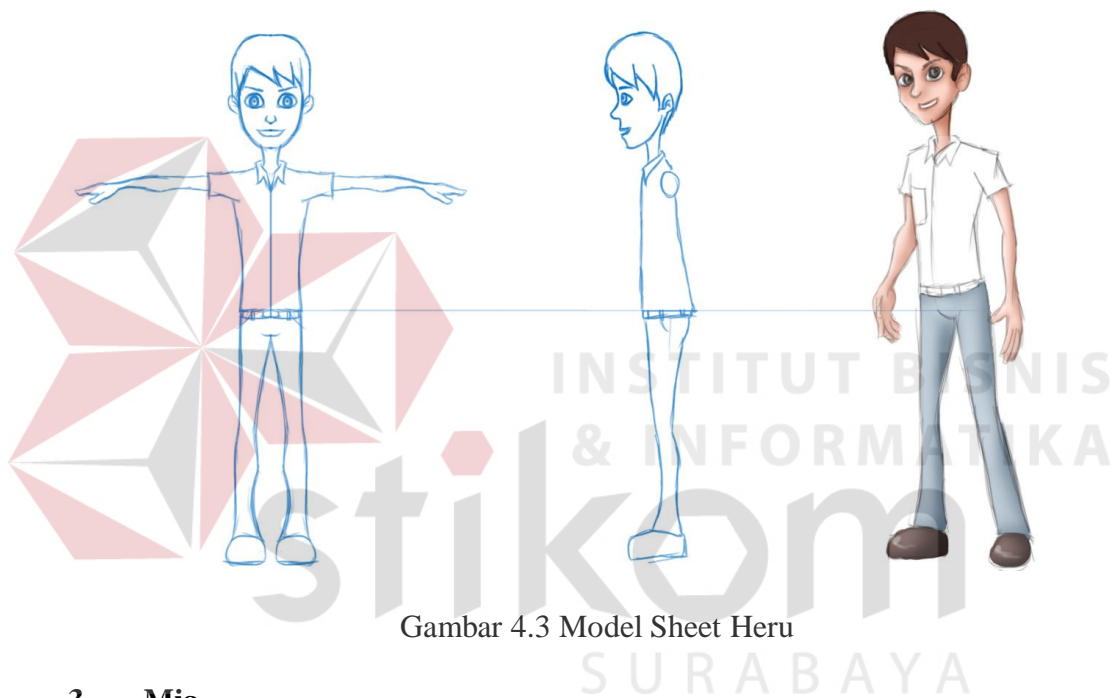
2. Heru

Pada desain karakter Heru menggunakan referensi dari karakter asli dari superhero seperti Clark Kent dan Peter Parker seperti pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Referensi Karakter Asli Superhero

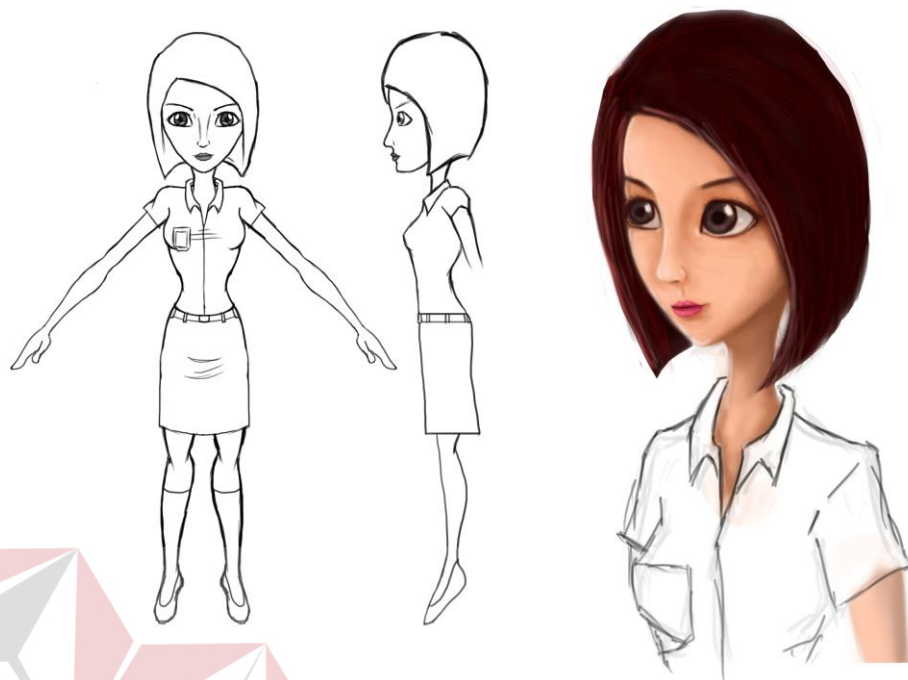
Dari referensi tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter asli dari superhero lebih mirip kutu buku yang lemah dan kurang pergaulan dengan gaya rambut klimis dan pakaian yang rapi. Maka dari itu karakter Heru digambarkan dengan tubuh yang kurus, pakaian yang rapi, dan rambut yang klimis seperti pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Model Sheet Heru

3. Mia

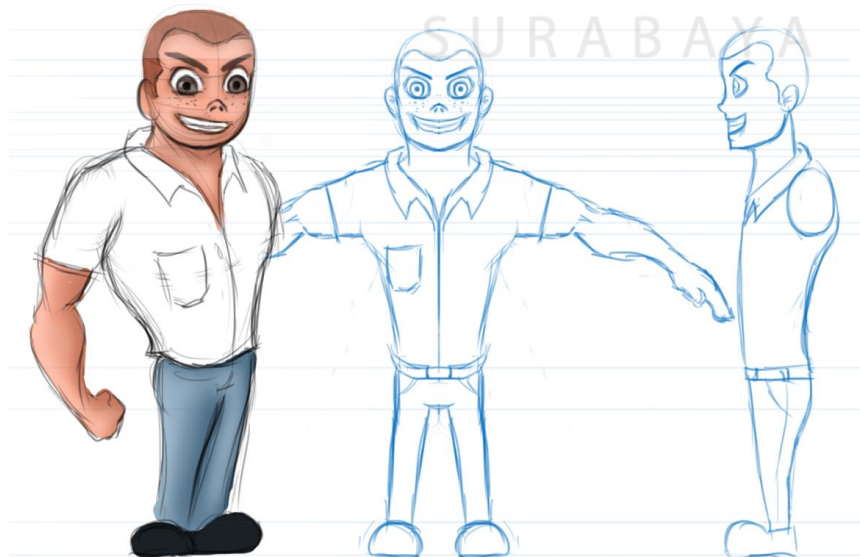
Pada desain karakter Mia digambarkan dengan sosok wanita langsing, berambut pendek yang anggun, ramah, dan pendiam seperti pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Model Sheet Mia

4. Agung

Pada karakter Agung digambarkan dengan sosok yang tinggi, besar dan berkulit gelap untuk memberikan kesan kuat dan jahat seperti pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Model Sheet Agung

