

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah metodologi penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metodologi yang didesain secara umum, yaitu penelitian yang dirancang untuk mengetahui objek yang tidak terbatas, atau tidak harus terpaku kepada suatu permasalahan saja (www.anneahira.com).

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan dimana peneliti mendapatkan data-data yang digunakan untuk menunjang karya. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti adalah

1. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data yang didapat dari data-data literatur yang terpercaya.

Beberapa buku yang digunakan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah:

- a. *The Making 3D Animation Movie* oleh Zaharuddin G.Jalle, Edi Purwantoro dan Demi Dasmana yang berisi tentang cara tahapan dalam membuat animasi 3 dimensi hingga menjadi sebuah film.
- b. *Ilmu Sosial Dasar* oleh H. Hartomo berisi tentang kehidupan sosial di masyarakat.

- c. *Mencari Madura* oleh A. Latief Wiyatama yang berisi tentang kehidupan dan kebudayaan Madura.

2. Observasi (Pengamatan)

Teknik Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang didapat dari pengamatan dan mencatat langsung. Observasi yang dilakukan berada di Madura yaitu di Desa Lomaer, Kecamatan Blega, Bangkalan Madura.

Peneliti melakukan pengamatan langsung pada tanggal 29-31 Maret 2013 untuk mengetahui lokasi, lingkungan, dan masyarakatnya.

Didapat data tentang kegiatan bermain anak di tanah lapang serta keadaan lingkungan desa yang memiliki sawah dan kebun untuk bercocok tanam, dan bentuk tempat tinggal masyarakat desa tersebut yang memiliki langgar yang berada di luar rumah. Foto observasi dapat dilihat pada Gambar 3.1.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan pengumpulan data berfungsi untuk mengarsipkan salah satu cara dokumentasi adalah menggunakan foto. Dengan menggunakan foto akan dapat mengungkap suasana yang terjadi.

Berikut ini adalah beberapa foto dokumentasi:

	
<p>Jalan masuk desa</p>	<p>Halaman depan rumah</p>
	
<p>Kebun kacang</p>	<p>Anak-anak bermain gerobak</p>
	
<p>Petani memanen kacang</p>	<p>Bentuk rumah</p>

Gambar 3.1 Dokumentasi
Sumber: Hasil olah peneliti

Dari hasil pengumpulan data berupa dokumentasi didapat kesimpulan bahwa lingkungan desa masih asri, dengan mayoritas penduduk adalah

petani. Permainan yang dilakukan anak-anak merupakan permainan yang sederhana dan tradisional.

3.3 Analisa Data

Tahap analisa ini meliputi pengumpulan data, yaitu kepustakaan, observasi, dan dokumentasi kemudian diperoleh kesimpulan, untuk kemudian menjadi pedoman dalam pembuatan karya.

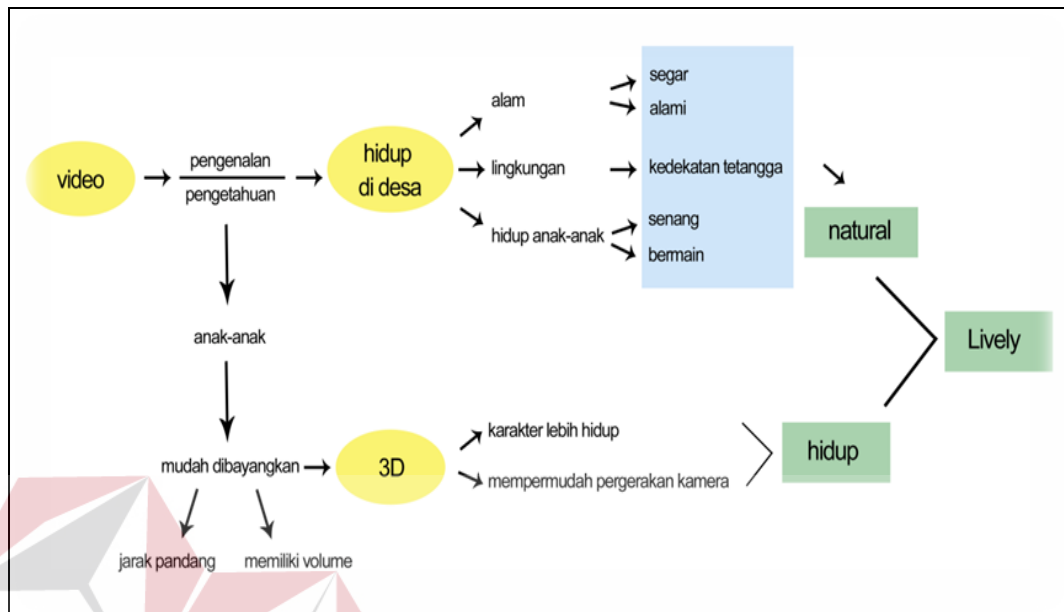
Tabel 3.1 Analisa Data

No.	Materi / Indikator	Kepustakaan	Observasi & Dokumentasi	Kesimpulan
1.	Kegiatan saat libur sekolah	Tidak melakukan aktifitas yang umum dilakukan / tidak bekerja.	bermain, bersenang-senang bersama teman dan keluarga.	Melakukan aktifitas bersama teman dan keluarga dengan bermain.
2.	Kehidupan Masyarakat Desa	Homogenitas Sosial, Kontrol Sosial yang Ketat, Gotong Royong, Ikatan Sosial, Magis Religius, Pola	Hidup sederhana dengan suasana lingkungan alam dan tetangga yang dekat.Saling menolong,taat	Kehidupan masyarakat desa yang sederhana, dengan ikatan sosial dan agama yang

		Kehidupan Sederhana	kepada agamanya.	erat.
3.	Karakter Dewasa	Tinggi manusia dewasa yaitu 7 kali tinggi kepalanya.	Rata-rata manusia dewasa memiliki ukuran lebih tinggi dan lebih besar dari anak-anak.	Karakter dewasa lebih besar dari anak-anak.
4.	Karakter Anak	Tinggi anak-anak yaitu 4 kali tinggi kepalanya	Anak-anak ukurannya setengah dari dewasa.	Karakter anak-anak setengah dari karakter dewasa.
5.	Rigging 3D	Proses memberikan rangka pada karakter.	Pada manusia merupakan tulang dan otot	Kerangka berfungsi untuk memudahkan pergerakan tubuh.

Dari analisa data di atas, didapat kesimpulan. Hasil analisa data tersebut digunakan menjadi keyword. Keyword ini sebagai pedoman dalam pembuatan karya.

Berikut keyword yang didapat



Gambar 3.2 Keyword
Sumber: Hasil olah peneliti

Keyword didapat dari judul Tugas Akhir yang akan dibuat yaitu meliputi film untuk anak-anak, teknik 3 dimensi yang akan digunakan dalam pengerjaan, serta bahan materi yang akan digunakan dalam Tugas Akhir ini.

Dari gambar 3.2 di atas dapat disimpulkan bahwa keyword yang akan digunakan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah *Lively*. Kata *Lively* memiliki arti yaitu kehidupan. Dalam Tugas Akhir ini akan menampilkan tentang kehidupan di sebuah desa.

3.4 Analisa Eksisting

Analisa Eksisting merupakan sebagai referensi untuk memperdalam ide dan konsep dalam mengerjakan Tugas Akhir. Analisa Eksisting di bagi menjadi 2 yaitu studi eksisting dan studi kompetitor. Study Eksisting merupakan referensi yang dari film yang sudah ada atau film tersebut sama, studi kompetitor merupakan referensi pesaing untuk membangun karya Tugas Akhir. Dalam Tugas Akhir ini menggunakan studi kompetitor. Beberapa video yang menjadi kajian yaitu:

1. Upin & Ipin “Geng The Movie”

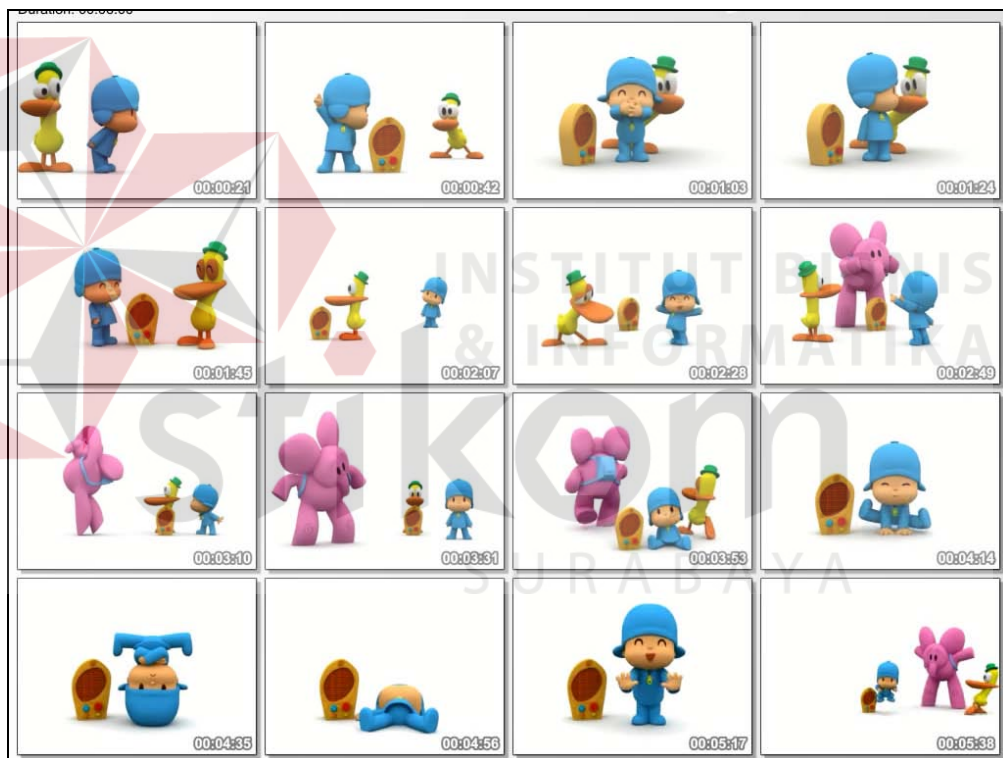


Gambar 3.3 Eksisting Upin & Ipin
Sumber: Film Upin & Ipin

Film animasi berdurasi 10 menit ini bercerita tentang 2 orang saudara yang melihat berita di televisi. Dalam berita tersebut meliput tentang kejadian di desa. Liputan yang dilakukan itu bersumber dari warga tertua di desa tersebut, yang tak lain adalah kakek dari mereka. 2 orang bersaudara ini berangkat dari kota kemudian menuju desa, menemui kakeknya.

Kelebihan: Cerita yang diangkat menarik.

2. Pocoyo



Gambar 3.4 Eksisting Pocoyo
Sumber: Film Pocoyo

Film animasi berdurasi 6 menit ini bercerita tentang seorang anak yang bernama Pocoyo, yang sedang bermain-main dengan binatang peliharaannya gajah dan bebek. Mereka bermain dan menari bersama, diiringi lagu.

Kelebihan: Penggunaan karakter yang sederhana dan lucu sehingga membuat penonton dapat menikmatinya.

3.5 Segmentasi, Targeting dan Positioning

Segmentasi, Targeting dan Positioning karya film ini adalah :

Demografi : Perkotaan

Umur : 3 – 8 tahun

Status ekonomi : Menengah dan menengah ke atas

Pekerjaan : Pelajar

Positioning : Film ini ditujukan kepada pelajar yang tinggal di perkotaan untuk mengenal kehidupan di pedesaan.

3.6 Perancangan Karya

Pada perancangan karya ini menjelaskan proses pengerjaan Tugas Akhir yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi dalam suatu pembuatan karya.

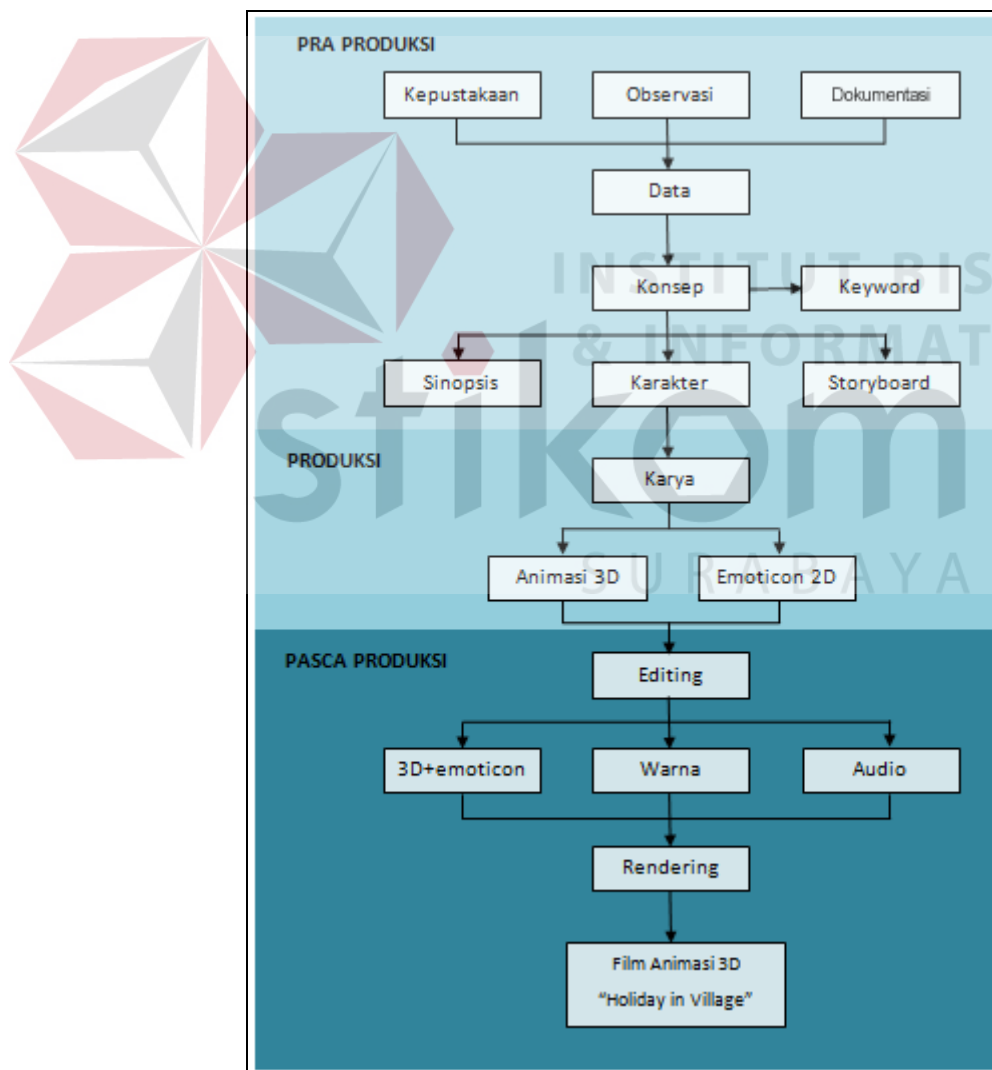
Pada tahap praproduksi, meliputi pencarian data dengan teknik pengumpulan data berupa kepustakaan, observasi dan dokumentasi. Setelah data terkumpul kemudian dibuatlah sinopsis, sketsa karakter dan storyboard untuk penggambaran setting dan jalannya cerita.

Tahap Produksi meliputi pembuatan karya animasi 3 dimensi dan emosi ikon 2 dimensi. Pada proses Animasi 3 dimensi yaitu membuat *modelling* karakter

dan obyek pendukung kemudian diberi material warna dan lighting. Setelah itu pembuatan animasi dari karakter yang telah diberi biped dan perpindahan camera.

Tahap pasca produksi meliputi editing yaitu penggabungan animasi 3 dimensi, emosi ikon 2 dimensi dan audio. Kemudian hasil editing dirender menjadi sebuah film.

Berikut urutan perancangan karya yang akan dilakukan pada Tugas Akhir ini yaitu:



Gambar 3.5 Perancangan Karya
Sumber: Hasil olah peneliti

3.6.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi dapat disebut juga sebagai tahap perencanaan. Tahap ini merupakan serangkaian pekerjaan yang dilakukan sebelum membuat karya. Tahap pra produksi dalam pembuatan film animasi ini, yaitu:

1. Ide

Tahap pertama dalam pembuatan film ini yaitu pencarian ide. Berawal dari melihat anak-anak yang kurang berinteraksi dengan sesama usia, hanya bermain dirumah dengan teknologi modern pada waktu liburan sehingga peneliti ingin mengenalkan anak-anak agar tertarik permainan tradisional, dan juga bisa berinteraksi dengan sesama.

2. Konsep

Pada karya Tugas Akhir ini, peneliti akan membuat suatu cerita untuk anak-anak usia 3-8 tahun dimana menceritakan tentang kehidupan di desa. Kehidupan masyarakat yang mayoritas petani, bercocok tanam di sawah dan kebun. Serta anak-anak yang bermain bersama dengan teman sebayanya untuk mengisi waktu liburan.

3. Sinopsis

Film animasi 3 Dimensi tentang Suasana Desa Lomaer, Kecamatan Blega, Bangkalan Madura ini menceritakan tentang kegiatan anak-anak desa di waktu libur, dan juga tentang lingkungannya. Anak-anak menggunakan waktu liburnya dengan bermain bersama teman dan keluarganya. Berbagai macam permainan tradisional mereka lakukan. Bermain di luar rumah dengan lingkungan desa yang asri.

4. Karakter

Pada film animasi Tugas Akhir ini, terdapat dua karakter utama. Para karakter utama tersebut yaitu Icha dan Mita. Berikut sketsa dari tiap karakter dan sifatnya.

a. Icha

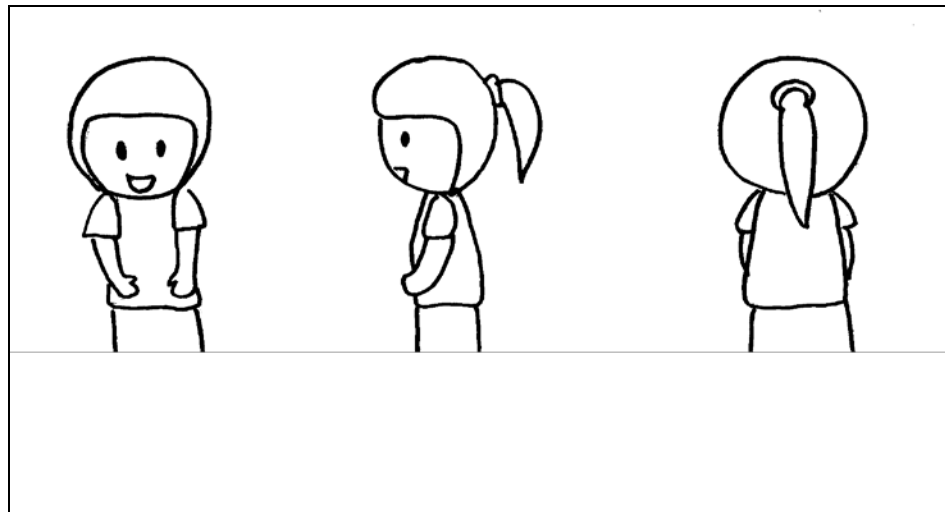
Icha adalah anak sekolah dasar yang tinggal di kota, memiliki sifat yang selalu ingin tahu, ceria, dan mudah berteman. Icha merupakan saudara dari Mita. Icha memiliki ciri rambut pendek



Gambar 3.6 Karakter Icha
Sumber: Hasil olah peneliti

b. Mita

Mita adalah anak sekolah dasar yang tinggal di desa, hidup sederhana, dan memiliki sifat baik hati. Mita memiliki ciri rambut panjang yang dikuncir di belakang.



Gambar 3.7 Karakter Mita
Sumber: Hasil olah peneliti

5. Skenario

Skenario menurut H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* adalah naskah yang berisi cerita atau gagasan yang cara penyajiannya telah didesain sedemikian rupa sehingga lebih komunikatif dan menarik untuk disampaikan melalui media film.

Tabel 3.2 Skenario

SKENARIO
<p>1. EXT : Perumahan : Pagi</p> <p>(Panning) <i>Pagi hari, suasana perumahan warga yang berjajar. Terlihat beberapa mobil parkir di depan rumah, ada juga yang di teras rumah. Terdengar beberapa suara kendaraan bermotor yang melintas.</i></p>

2.EXT : Rumah : Pagi

(FS) *Terlihat Seorang anak perempuan berdiri di depan rumah.*

Icha:

Hai teman-teman perkenalkan namaku Annisa Aprilia. Aku biasa dipanggil Icha.

Aku akan berlibur ke rumah saudaraku di Madura.

Ikut aku yuk....

(MS) *Icha berjalan keluar halaman lalu naik mobil.*

(insert gambar peta Madura)

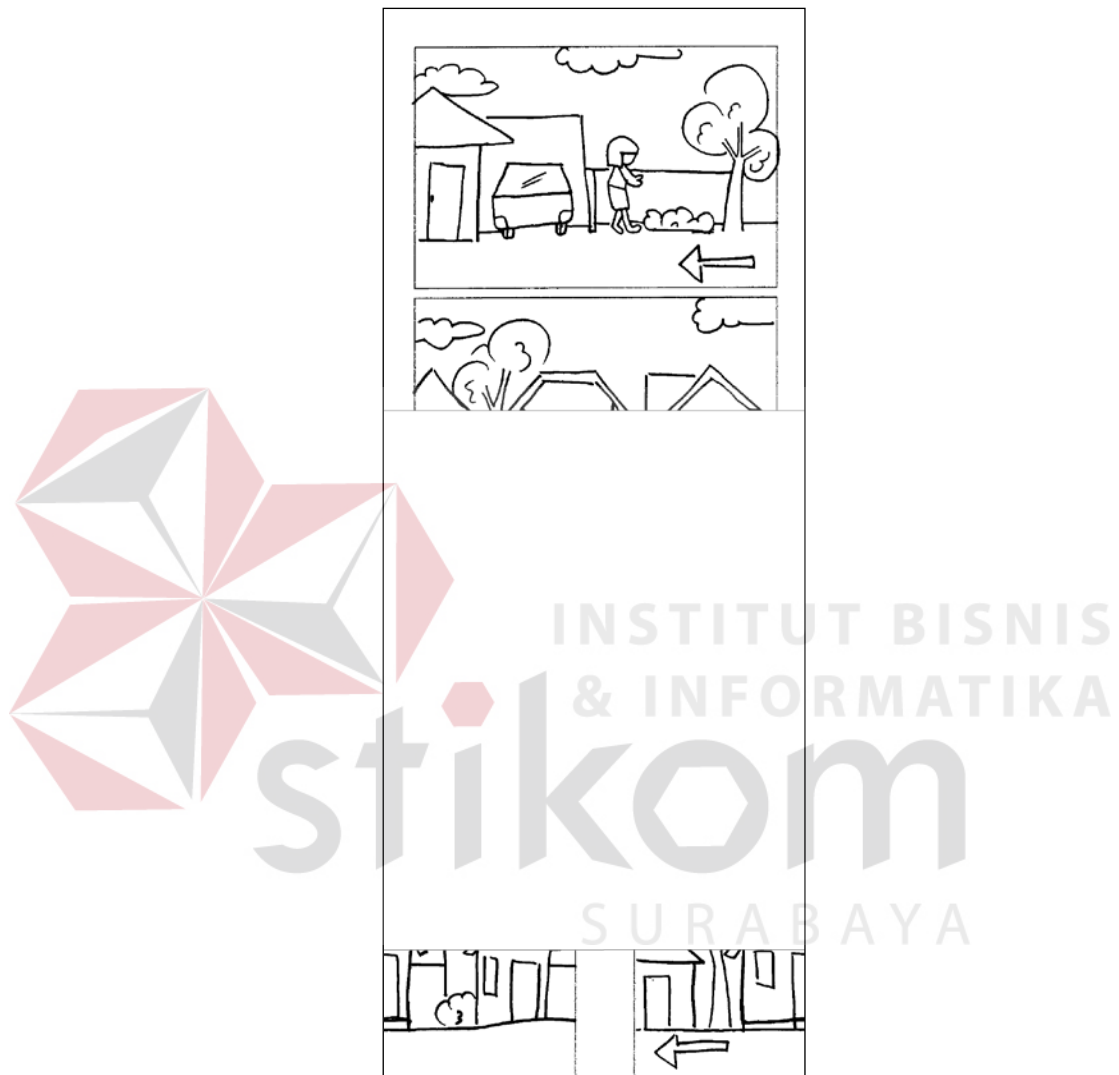
VO Icha: Pulau Madura adalah sebuah pulau yang terletak di laut Jawa, tepatnya di sebelah timur dari Jawa Timur. Pulau Madura ini termasuk dalam provinsi Jawa Timur.

Tabel 3.2 diatas merupakan cuplikan yang menggambarkan jalannya cerita. Pada Skenario terdapat gambaran suasana lingkungan, seting lokasi, penokohan, dan perpindahan kamera. Skenario yang lengkap ada pada lampiran.

6. Storyboard

Storyboard menurut John Halas dan Harold Whitaker dalam bukunya *Timing for Animation* adalah menampilkan cerita visual yang mengalir dengan lancar merupakan tujuan dari setiap pembuatan film, terutama film animasi.

Kontinuitas visual yang baik sangat ditentukan oleh koordinasi gerakan karakter, koreografi, perubahan adegan, dan perubahan kamera.



Gambar 3.8 Storyboard
Sumber: Hasil olah peneliti

Gambar 3.8 diatas merupakan potongan dari scene 1 yang menggambarkan suasana lingkungan rumah Icha. Storyboard yang lengkap ada pada lampiran.

3.6.2 Produksi

Tahap produksi merupakan tahapan yang dilakukan setelah pra produksi.

Tahap produksi dalam pembuatan film animasi ini, yaitu:

1. Animasi 3D

Tahap pembuatan ini akan meliputi *modelling*, *material*, *lighting* dan *biped* yang kemudian dianimasikan dengan pergerakan kamera dan pergerakan *biped*, yang dikerjakan sesuai dengan storyboard yang telah dibuat.

2. Emosi ikon 2 dimensi

Tahap pembuatan gambar emosi ikon sebagai ekspresi karakter. Emosi ikon yang akan digunakan menggunakan gambar 2 dimensi.

3.6.3 Pasca Produksi

Setelah proses produksi maka akan dihasilkan kumpulan gambar render. Untuk membangun dan menyampaikan cerita, maka harus mengedit dan menyusun gambar-gambar tersebut. Tahap pasca produksi dalam pembuatan film animasi ini, yaitu:

1. Editing

Tahap penggabungan antara animasi 3D dengan emosi ikon 2 dimensi, *sound* dan efek. Penggabungan dikerjakan agar menjadi kesatuan film.

2. Warna

Tahap mengedit warna agar sesuai dengan keyword yang didapatkan sebelumnya.

3. Audio

Tahap pemberian audio ini meliputi *backsound* dan *dubbing* untuk memberikan kesan lebih hidup pada film. Agar penonton dapat melihat dengan lebih nyaman.

4. Rendering

Tahap ini dilakukan jika proses semua elemen 3D, emoticon 2 dimensi dan audio telah selesai. Dalam proses ini, menggunakan software Adobe Premiere. Setelah tahap rendering selesai, maka hasil film dapat dilihat secara utuh hasilnya.

3.7 Anggaran

Tabel 3.3 Anggaran

No	Materi / uraian	Jumlah
1.	Sewa Komputer	10.000.000
2.	Listrik	1.500.000
3.	Kertas 3 rim	100.000
4.	Printer	750.000
5.	Alat Tulis	50.000
6.	Koneksi Internet	300.000
7.	Referensi Buku	300.000
8.	Konsumsi	500.000
Total		13.500.000

3.8 Peralatan

Peralatan yang digunakan oleh peneliti adalah sebuah unit komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Prosesor Intel Core i5-2500 3.30 GHz
2. RAM 4,00 GB
3. LG LCD W1953SE

3.9 Jadwal

Tabel 3.4 Jadwal

No	Tahapan	Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pra Produksi																								
2.	Produksi																								
3.	Pasca Produksi																								

3.10 Publikasi

1. Poster
 - a. Konsep

Konsep pada pembuatan poster ini menampilkan dua karakter yang sedang tersenyum dan melambaikan tangannya dengan *background* pemandangan desa. Dengan peletakan judul Tugas Akhir di bagian atas secara terpisah, dan judul film berada di atas dua karakter tersebut. Pada

bagian bawah terdapat nama crew dan logo dari DIV Komputer Multimedia, STIKOM Surabaya dan Devita Production.

b. Sketsa



Gambar 3.9 Sketsa Poster
Sumber: Hasil olah peneliti

2. Cakram DVD

a. Konsep

Konsep dibuat sama dengan Poster. Judul film berada di atas dua karakter tersebut. Pada bagian bawah terdapat nama peneliti dan logo dari DIV Komputer Multimedia, STIKOM Surabaya dan Devita Production.

b. Sketsa



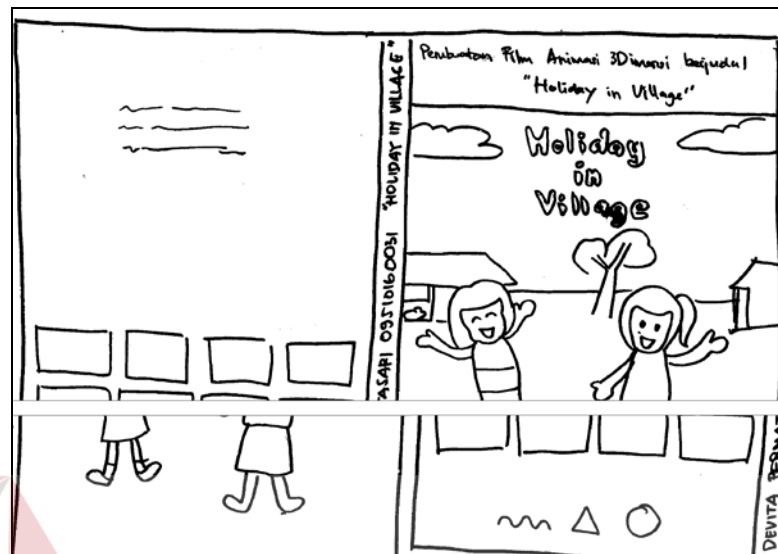
Gambar 3.10 Sketsa Cakram DVD
Sumber: Hasil olah peneliti

3. Cover DVD

a. Konsep

Konsep dibuat sama dengan Poster. Pada Cover DVD terdapat dua bagian kiri dan kanan. Pada bagian kanan terdapat judul Tugas Akhir dan judul film berada di atas dua karakter tersebut. Pada bagian kiri terdapat sinopsis dan cuplikan film, logo dari DIV Komputer Multimedia, STIKOM Surabaya dan Devita Production berada di bawah.

b. Sketsa



Gambar 3.11 Sketsa Cover DVD

Sumber: Hasil olah peneliti