

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Metodologi

Dalam kerja praktek ini, peneliti berusaha menganalisa dan menemukan informasi sebagai jalan keluar untuk permasalahan yang ada pada PT. Digital Global Maxinema sebagai rumah produksi (PH) yang bergerak di bidang animasi dan kesinambungannya terhadap bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, sehingga dapat menjadi pedoman dalam menyelesaikan permasalahan dan menjadi sumber dalam menyusun laporan. Dengan metode penelitian kualitatif ini diharapkan dapat menghasilkan data yang deskriptif.

Permasalahan yang timbul pada PT. Digital Global Maxinema yaitu membuat konsep film animasi sebagai bentuk membantu pihak instansi dalam menciptakan inovasi-inovasi baru dibidang film animasi. Hal tersebut dikaitkan dengan bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual yang mendasar pada sebuah konsep untuk membangun sebuah persepsi (film).

Konsep film animasi yang dibuat merupakan sepenuhnya ide yang bersumber dari penulis serta rekan penulis selaku mahasiswa yang melakukan kegiatan kerja praktik pada PT. Digital Global Maxinema, namun ide tersebut masih dalam arahan pihak instansi.

3.2 Bagan Perancangan



Gambar 3.2 Skema Pengerjaan

Sumber: Hasil Olahan Penulis

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Creative Brief

Briefing merupakan bagian awal dari pembuatan konsep animasi, bertujuan untuk menentukan apa yang diinginkan oleh pihak PT. Digital Global Maxinema. Diantaranya apa yang ingin ditonjolkan, apa yang ingin ditampilkan, apa yang ingin dihindari, dan lain sebagainya.

Briefing juga menjelaskan secara personal untuk memberikan gambaran secara ringkas mengenai permasalahan pada film animasi. Pada dasarnya pengarahan yang

dilakukan adalah pengarahan yang ada kaitannya dengan pelaksanaan tugas sesuai dengan tujuan dari PT. Digital Global Maxinema.

3.3.2 Observasi dan Wawancara

Observasi adalah langkah awal untuk menentukan permasalahan pembuatan konsep film animasi. Tahap ini penulis melakukan analisis terhadap genre yang akan diangkat, desain karakter (secara fisik maupun kepribadian karakter pada film), serta alur cerita yang akan dibawakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana membuat setting tempat yang menarik agar memiliki kesatuan dengan cerita yang diangkat.

Wawancara juga merupakan bagian dari observasi untuk menentukan apa yang diinginkan oleh perusahaan. Diantaranya apa yang ingin ditonjolkan dalam konsep film animasi yang dibuat, apa yang ingin ditampilkan dan apa yang harus dihindari pembuatan film animasi, dan lain sebagainya. wawancara dibutuhkan untuk mendapatkan data dengan cara tatap muka dengan pemilik atau pimpinan perusahaan, dan dari pihak-pihak terkait. Dari sini akan memperoleh data tentang seberapa menarik konsep dan cerita film animasi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa pembuatan konsep film animasi memerlukan ide cerita yang menarik serta menghibur dan menarik dari sisi visual, sehingga masyarakat dan penonton dapat tertarik untuk menonton.

3.4 Teknik Analisis Data

Sebagai landasan analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif-kualitatif. Dalam penelitian deskriptif, analisis data tidak keluar dari lingkup sampel. Penelitian deskriptif bersifat deduktif, berdasarkan teori atau konsep yang bersifat umum, diaplikasikan untuk menjelaskan tentang seperangkat data atau dapat juga menunjukkan komparasi atau hubungan seperangkat data dengan seperangkat data lain. Deskriptif juga merupakan penafsiran data yang dilakukan dengan penalaran yang didasarkan pada data yang telah dikumpulkan. Setelah data-data yang dibutuhkan telah terkumpul, dilakukan pengolahan atau analisis data yang mencakup reduksi data, kategorisasi, sintesisasi, dan menyusun hipotesa kerja atau kesimpulan (Moleong, 2006:288).

Teknik reduksi data merupakan penyederhanaan jawaban dari seluruh pertanyaan yang telah di ajukan kepada pihak-pihak tertentu dalam teknik pengumpulan data. Kategorisasi adalah upaya memilah-milah data yang diperoleh dengan mencari kesamaan. Selanjutnya di cari kaitan antara data yang satu dengan lainnya dalam proses sintesisasi dan yang terakhir adalah membuat kesimpulan menjadi satu pernyataan yang menjawab pertanyaan penelitian.

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip wawancara, observasi atau survei, dan studi literatur yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi-materi tersebut dan memungkinkan penyajian data yang sudah ditemukan.

Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, baik melalui metode wawancara, observasi atau survei maka dibuat konsep film animasi “Popo Kunti” dan pembuatan ilustrasi digital yang sesuai dengan creative brief pada PT. Digital Global Maxinema

3.5 Hasil dan Analisis

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang ada PT. Digital Global Maxinema. Dari hasil wawancara dan observasi peneliti mendapatkan data yang dapat digunakan dalam penentuan konsep desain yang nantinya akan digunakan dalam proses produksi.

3.6 Penentuan Konsep Desain

Dalam hal ini penentuan konsep dibutuhkan untuk menentukan desain karakter serta alur cerita seperti apa yang akan ditampilkan dalam *storyboard*. Konsep diperoleh dari pengumpulan hasil observasi, wawancara, dan data-data yang ada. Konsep desain dibuat sederhana dan menyesuaikan dengan beberapa unsur dari hasil briefing seperti dari segi cerita, skenario, storyboard. Kesimpulanya, konsep film animasi yang akan dibuat “Cuma ada di Indonesia” artinya, cerita dan desain karakter yang dibuat harus mencerminkan Indonesia atau sesuatu yang dimiliki oleh Indonesia. Sehingga dari hasil briefing, observasi dan wawancara ditentukan tema cerita adalah cerita mistis yang ada di Indonesia.