

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini dijelaskan metode yang digunakan dalam pengambilan dan pengolahan data maupun proses perancangan dalam pembuatan Tugas Akhir yang berjudul: Pembuatan Film Animasi 3D dengan *Background Matte Painting* tentang Anak Pecandu *Video Game*.

3.1 Metodologi

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini menggunakan metodologi kualitatif. Menurut Idiantoro dan Supomo (1999: 12-13) metodologi kualitatif yaitu penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan sesuai data yang telah di dapat dan dirangkum dalam landasan teori sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Metodologi penelitian dapat dibedakan dalam beberapa aspek yaitu aspek tujuan, aspek metode, dan aspek kajian. Dari beberapa aspek tersebut disimpulkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan yaitu hasil dari permasalahan yang dapat diselesaikan secara langsung sebagai dasar pemahaman.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu pernyataan tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya yang dilakukan dengan tujuan memperoleh data maupun informasi. Pengumpulan data ini dilakukan untuk memperoleh informasi

yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan dalam karya tugas akhir ini. Pengumpulan data yang digunakan yaitu dari observasi, wawancara, studi literatur dan studi existing.

3.2.1 Pengamatan/Observasi

Observasi menurut Sugiyono dalam Sutrisno Hadi (2009: 203) adalah suatu proses pengumpulan data yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Data yang diobservasi dapat berupa gambaran tentang sikap, kelakuan, perilaku, dan kejadian. Observasi yang dilakukan pada Tugas Akhir ini melalui 2 cara yaitu observasi secara langsung di lapangan dan *Non Participant Observation*, yaitu peneliti tidak secara langsung ikut serta dalam kegiatan yang sedang diamati melainkan pengamatan dilakukan melalui internet.

1. Observasi Pecandu *Video Game*

Observasi pecandu *video game* dilakukan pada 27 Januari 2015 di salah satu rental *game online* di Semolowaru, Surabaya. dan pada tanggal 14 Februari 2016 di salah satu rental *Playstation* di Gedangan, Sidoarjo. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa yang menjadi penyebab seorang *gamers* menjadi kecanduan terhadap *video game* adalah lamanya waktu yang mereka habiskan untuk bermain, mereka terbiasa bermain hingga larut malam, bahkan tidak jarang ada yang rela menginap hanya untuk bermain *video game*. Dengan demikian mereka memiliki rasa ketagihan yang berlebihan terhadap *video game* tersebut. Dari kedua pengamatan tersebut, penulis memperhatikan

beberapa *gamers* tersebut masih betah di depan layar hingga tengah malam disaat jam tidur orang-orang normal. Hal tersebut merupakan salah satu indikator seseorang menjadi pecandu *game*. Hasil pengamatan dapat dilihat pada gambar 3.1 dan 3.2:



Gambar 3.1 Suasana Rental *Video Game* di Semolowaru
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.2 Suasana Rental *Video Game* di Gedangan
(Sumber: Olahan Penulis)

Keyword: ketagihan, lamanya waktu bermain.

2. Observasi Teknik *Matte Painting*

Observasi terhadap teknik *matte painting*, pengamatan dilakukan dengan melihat hasil film animasi 3D pendek yang menggunakan *background matte painting* dan yang tanpa *background matte painting*, dari kedua film tersebut dilakukan perbandingan, berikut *screenshot* dari kedua film dapat dilihat pada gambar 3.3 dan 3.4:



Gambar 3.3 Film Animasi 3D Dengan *Background Matte Painting*.
(Sumber: youtube.com)



Gambar 3.4 Film Animasi 3D Tanpa *Matte Painting*.
(Sumber: youtube.com)

Berdasarkan pengamatan pada gambar 3.3 dan gambar 3.4 terlihat bahwa film animasi 3D yang menggunakan *background matte painting* terlihat lebih indah, sedangkan film animasi tanpa *matte painting* terlihat terlalu solid dan tidak menampilkan kesan yang indah. Sehingga dapat disimpulkan, dengan menggunakan *background matte painting*, akan membuat film animasi lebih indah dan menarik untuk ditonton.

Keyword: indah, menarik

3. Observasi Anak-anak

Observasi terhadap anak-anak dilakukan untuk mengetahui karakteristik segmentasi dari film ini. Observasi terhadap anak-anak dilakukan di sekitar kompleks perumahan penulis, dengan melihat kegiatan yang biasa dilakukan anak-anak dalam kesehariannya, karakternya, dan tingkah lakunya. Anak-anak merupakan pribadi yang ceria, kegiatan yang paling sering dilakukan sehari-hari sepulang sekolah adalah bermain bersama teman-temannya di sekitaran kompleks,

Keyword: ceria, bermain

3.2.2 Wawancara

Wawancara menurut Dr. Eko Dudiarto (2010: 40) merupakan proses interaksi atau komunikasi secara langsung antara pewawancara dengan responden. Wawancara dilakukan untuk mendapat informasi dari narasumber yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Sedangkan menurut Mariani dalam Rahmawati (2009: 25) mengartikan wawancara sebagai kegiatan mencari informasi dengan cara menanyakan secara detail dan mendalam, memancing dengan pernyataan maupun mengonfirmasi suatu hal agar dapat diperoleh gambaran yang utuh tentang individu tersebut atau peristiwa maupun isu tersebut.

1. Wawancara Animasi 3D

Dalam pembahasan tentang animasi 3D wawancara dilakukan kepada Bapak Edo Mahendra. Beliau merupakan pekerja bidang industri kreatif yang menjabat sebagai manager divisi animasi pada salah satu perusahaan di

Surabaya. Beliau dipilih sebagai narasumber dikarenakan sudah cukup lama berkecimpung dalam dunia animasi. Pada dasarnya animasi 3D merupakan alat penyampaian cerita dalam bentuk animasi di ruang virtual tiga dimensi. Yang menjadi keunggulan animasi 3D adalah realistis, karena melibatkan simulasi *lighting* dan fisika yang dilakukan komputer. Namun pembuatan animasi 3D bisa dikatakan rumit karena melalui banyak proses. Untuk menghasilkan film animasi 3D yang berkualitas pada dasarnya sama dengan animasi 2D, yaitu cerita dan karakterisasi yang matang dan cerita harus menarik.

Keyword: realistis, banyak proses

2. Wawancara Pecandu *Video Game*

Pada pembahasan tentang pecandu *video game* wawancara tidak dilakukan secara langsung, melainkan dikutip dari hasil wawancara politikindonesia.com (2012: diakses pada 27 oktober 2014) dimana tim redaksi telah melakukan wawancara terhadap Ibu Eva Suaidy yang merupakan psikolog anak, dan sudah cukup lama berprofesi sebagai psikolog dan kompeten pada bidang tersebut dengan topik pembahasan yaitu adiksi game bagi anak. Beliau menyatakan bahwa bermain *video game* merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan terutama bagi anak-anak, karena *game* bisa menghilangkan ketegangan, kebosanan dan menjadi hiburan. Namun secara perlahan *video game* telah menggeser permainan konvensional yang sebenarnya lebih penting bagi perkembangan sosial anak, karena ada situasi interaksi, situasi sosial langsung dengan teman sebagai lawan main, yang tidak didapatkan saat

bermain *video game*. Penyebab terjadinya adiksi terhadap *game* adalah tidak ada pembatas waktu, semakin hari waktu yang digunakan untuk bermain *video game* semakin bertambah dan bertambah terus sehingga mengakibatkan anak tersebut memiliki rasa keterikatan terhadap *game* tersebut, dan timbulah rasa candu. Jika si anak ketagihan sebuah *game*, itu sudah pasti berdampak negatif. Apalagi jika anak tersebut memainkannya di warnet dan tanpa pengawasan. Anak yang kecanduan terkadang lebih memilih untuk tidak sekolah (bolos) hanya untuk bermain *video game*.

Keyword: Menyenangkan, ketagihan

3.2.3 Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan adalah buku-buku dan internet. Kegunaan dari studi literatur tersebut adalah sebagai salah satu metode pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menunjang kelancaran dalam pembuatan karya tugas akhir ini.

1. Literatur Animasi 3D

Animasi 3D menurut Vaughan (2010: 118) adalah suatu usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup yang memiliki virtual 3D. Sedangkan menurut Zemmbry dalam Suriman Bunadi (2009: 28) animasi 3D juga disebut sebagai *Computer Genarated Imagery* atau disingkat CGI yaitu animasi yang pengerjaannya berbasis full komputer. Perbedaan animasi 3D dengan 2D adalah animasi 3D memiliki 3 sumbu koordinat yaitu: sumbu X, Y, dan Z sehingga animasi 3D memiliki bentuk yang bisa dilihat dari

berbagai sudut pandang. Sedangkan animasi 2D hanya memiliki 2 sumbu koordinat yaitu: sumbu X dan Y, dan hanya bisa dilihat dari 1 sudut pandang.

Keyword: full komputer, 3 sumbu koordinat.

2. Literatur *Matte Painting*

Dalam buku *Jubilee* (2011: 1) *Matte painting* adalah sebuah seni dalam menggabungkan beberapa elemen-elemen gambar yang dilukis baik secara *manual* maupun *digital*, dalam menerapkan teknik *matte painting* sebagai *background* sebuah film animasi, seorang *matte painter* harus memiliki kepekaan terhadap warna maupun pencahayaan, agar *background* dapat menyatu dengan objek animasi, dan terlihat realis dan indah.

Keyword: elemen gambar, background film

3. Literatur Anak-Anak

Anak adalah periode perkembangan yang merentang dari masa bayi hingga usia 10 atau 11 tahun. Pada usia tersebut anak-anak butuh bimbingan mengenai hal baik dan buruk. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Dalam perkembangan sosial anak, mereka dapat memikirkan dirinya dan orang lain. Pemikiran itu terwujud dalam refleksi diri, yang sering mengarah kepenilaian diri dan kritik dari hasil pergaulannya dengan orang lain. Anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, kemampuan berfikir dapat banyak mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa (Deswita, 2006: 192).

Keyword: rasa ingin tahu, perkembangan emosi

3.3 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2009: 244) analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan bahan-bahan lain secara sistematis sehingga ditemukan rumusan hipotesis dari data tersebut. Dalam tabel 3.1 di bawah ini, data-data yang didapat dari berbagai sumber disusun menurut sumbernya. Daftar tersebut diolah dengan mencari kata-kata yang paling identik pada proses pengumpulan data.

Tabel 3.1 Analisis data

Subjek	Observasi	Wawancara	Literatur	Kesimpulan	Keyword
Animasi 3D	-	realistis banyak proses	full komputer 3 sumbu koordinat	Animasi yang berbasis full komputer bersifat realistis dan melalui banyak proses dalam produksi	Realistis Banyak proses
Matte painting	Indah Menarik	-	Elemen gambar Background film	Susunan elemen gambar yang digunakan sebagai background film yang menghasilkan kesan indah	Indah Background film
Anak-anak	Ceria Rasa ingin tahu Bermain	-	Rasa ingin tahu Perkembangan emosi	Pribadi yang memiliki perasaan ceria dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi	Ceria Rasa ingin tahu
Pecandu <i>video game</i>	Ketagihan Lamanya waktu bermain	Menyenangkan Ketagihan	-	Selalu merasa ketagihan terhadap video game tersebut karena dirasa menyenangkan.	Ketagihan Menyenangkan

(Sumber: Olahan Penulis)

3.4 Studi Komparator

Untuk memperluas konsep dan ide dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini dipilih 2 film sebagai studi komparator, yang dianggap memiliki latar belakang hampir sama dengan film karya tugas akhir yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

1. *The Ant Bully*

Film ini bercerita tentang Lucas anak umur 10 tahun yang kerap menjadi korban bullying teman-temannya dikarenakan tubuhnya yang kecil. Akibat perlakuan teman-temannya tersebut Lucas melampiaskan kemarahannya kepada semut-semut di halaman rumahnya. Para semut geram akan perlakuan Lucas akhirnya ahli sihir para semut bernama Zoc membuat ramuan agar tubuh Lukas berubah menjadi sekecil mereka. Saat ramuan tersebut berhasil merubah tubuh Lukas menjadi mungil para semut yang geram membawanya ke dalam sarang mereka, dan di sanalah awal petualangan Lukas dimulai. Berikut gambar dari film *The Ant Bully* dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Poster Film *The Ant Bully*
(Sumber: dvdreleasedates.com)

Dari eksisting film *The Ant Bully* tersebut, yang ingin diterapkan dalam Tugas Akhir ini adalah konsep alur ceritanya, yaitu sama-sama berunsur fantasi dan *adventure*.

2. *Home Sweet Home*

Film animasi 3D pendek ini dibuat pada tahun 2013 di Supinfocom Arles, Perancis. Bercerita tentang rumah yang bisa hidup, rumah tersebut melakukan perjalanan yang jauh untuk menikmati indahnya alam, karena jenuh dengan keadaan yang sunyi di kotanya. Berikut gambar screenshot dari film *Home Sweet Home* dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Poster Film *Home Sweet Home*
(Sumber: missiongalacticfreedom.wordpress.com)

Dari eksisting yang kedua yaitu film *Home Sweet Home* di atas, yang ingin diterapkan dalam TA ini adalah teknik *matte painting* yang digunakan sebagai *background* seperti pada film tersebut.

3.5 Segmentasi, Targeting, and Positioning

Kegunaan dari STP ini adalah untuk membatasi segmentasi, target serta *positioning* agar lebih jelas dan tidak terlalu melebar. Tabel 3.2 menunjukkan analisa STP:

Tabel 3.2 Analisa STP

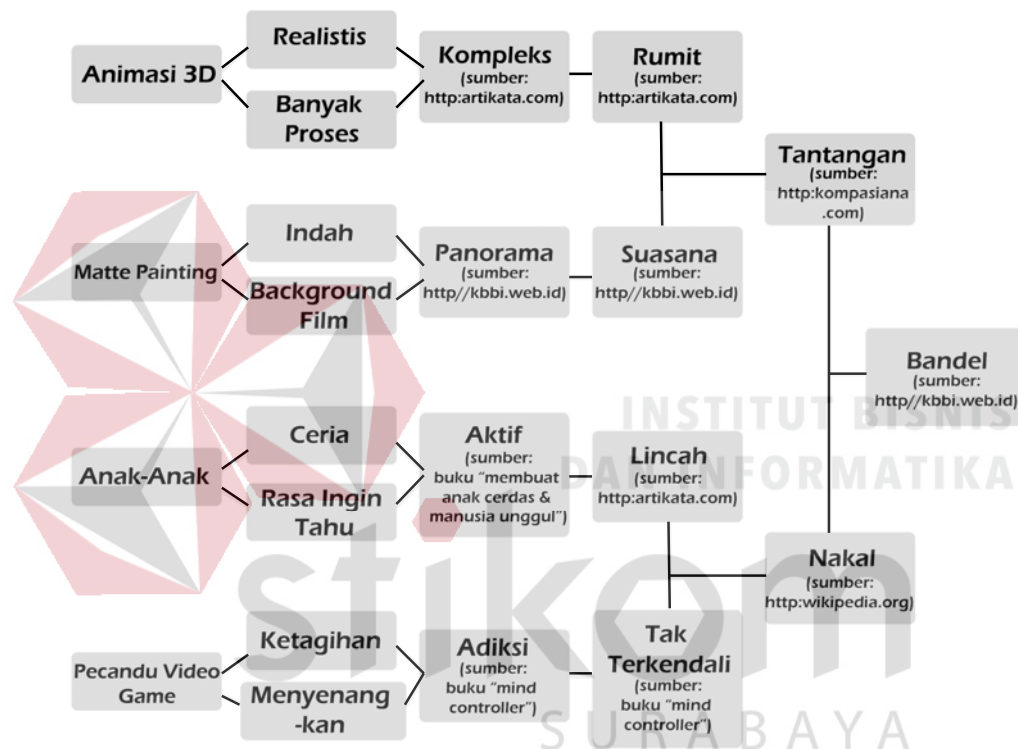
Segmentasi	Geografis	Masyarakat Kota
& Targeting	Demografi	Usia : 7-15 Tahun Gender : Laki-laki dan perempuan Jenjang pendidikan : SD - SMP
	Psikologi	Kelas sosial : Semua kelas sosial
Positioning		Film animasi ini diharapkan dapat mengedukasi para generasi muda agar lebih bijak dan bermain video game secukupnya.

(Sumber: Olahan Penulis)

Segmentasi dan targeting dari film animasi ini adalah seluruh generasi muda khususnya usia 7-15 tahun dikarenakan pada usia tersebut anak-anak masih bersifat labil dan perlu dituntun terutama saat bermain *video game*, agar tidak berlebihan sehingga terjadi adiksi dan mengganggu proses belajarnya di sekolah dan masa depannya.

3.6 Keyword

Berdasarkan data-data yang telah dianalisa di atas maka didapatkan kalimat-kalimat yang dapat mewakili dalam pencarian *keyword*/kata kunci yang kemudian akan diterapkan dalam film. Keyword dapat dilihat pada gambar 3.7:



Gambar 3.7 Bagan *keyword*
(Sumber: Olahan Penulis)

3.7 Pemaknaan Keyword

Hasil dari analisa data didapatkan dari kata yang ada di dalam judul Tugas Akhir, yaitu *Animasi 3D*, *Matte Painting*, *Anak-Anak*, dan *Pecandu Video Game*.

Animasi 3D dipilih sebagai genre dari film pendek ini. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan terhadap Bapak Edo Mahendra selaku pekerja animasi yang menjabat sebagai manager divisi animasi di salah satu perusahaan di

Surabaya, beliau mengatakan bahwa animasi 3D memiliki kelebihan yaitu kerealistisannya dibanding animasi 2D. Namun untuk membuat sebuah film animasi 3D, harus melalui banyak proses didalamnya. Sehingga beliau menyimpulkan untuk menciptakan kerealistisan tersebut dibutuhkan banyak proses yang rumit. Berdasarkan definisi dari website artikata.com kata kompleks juga berarti rumit.

Matte painting merupakan teknik yang digunakan sebagai *background* dari film animasi 3D ini. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dengan mengamati film animasi 3D dengan *background matte painting*, disimpulkan bahwa animasi 3D dengan *background matte painting* terlihat sangat indah. Setelah melakukan analisa di situs-situs penyedia film maupun video, di Indonesia masih sangat jarang ditemui film animasi 3D yang menggunakan *background matte painting*, sehingga bisa dikatakan teknik ini merupakan hal baru di dunia perfilman animasi indonesia. Hal identik yang sering muncul dari kata “Indah dan *Background*” adalah panorama. Menurut kamus besar bahasa indonesia dalam website kkbi.web kata panorama juga berarti suasana pemandangan alam luas.

Anak-anak merupakan target dari film animasi ini, dikarenakan rata-rata anak-anak suka dengan film kartun animasi. Anak-anak merupakan pribadi yang ceria dan juga penuh dengan rasa keingin tahaun yang tinggi. Menurut Drs. Hendra Surya dalam bukunya yang berjudul *Membuat Anak Cerdas dan Manusia Unggul* (2013: 61) dikatakan bahwa sifat anak yang ceria, semangat dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi merupakan anak yang aktif. Sedangkan dalam website artikata.com kata aktif berdefinisi lincah.

Pecandu *video game* merupakan tema dan konten utama dari film animasi ini. Sekaligus digunakan sebagai media edukasi bagi anak-anak tentang bahaya menjadi pecandu *video game*. Berdasarkan data wawancara terhadap Psikolog, Ibu Eva Suaidy, rasa candu terhadap *video game* menyebabkan ketagihan yang sangat susah untuk dipisahkan dari *video game* tersebut. Bagi para pecandu *video game* bermain *video game* merupakan hal yang paling menyenangkan. dari ungkapan Ibu Eva Suaidy tersebut disimpulkan bahwa ketagihan yang menyenangkan tersebut membuat anak menjadi adiksi terhadap *video game*. Sedangkan dalam buku *Mind Controller* (2010: 49) dikatakan bahwa adiksi merupakan suatu hasrat yang tak terkendali dikarenakan adanya rangsangan yang dilakukan secara berulang yang mengakibatkan hormon dopamine keluar secara berlebihan dan terus-menerus.

Dari subjek diatas dilakukan pengelompokan untuk mengerucutkan *keyword-keyword* tersebut. Dari subjek Animasi 3D, dan *Matte Painting* didapatkan kata rumit dan suasana. Rumit menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kata yang berarti sukar atau sulit. Sedangkan suasana dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kata yang bermakna suatu keadaan. Entah itu dalam bentuk visual maupun perasaan. Dari kedua *keyword* tersebut dikerucutkan menjadi kata “Tantangan” Berdasarkan Ahmad Saefudin dalam artikelnya pada fiksi.kompasiana.com Tantangan merupakan sebuah suasana hati yang tergugah dalam meningkatkan kemampuan untuk mengatasi masalah yang rumit .

Dari subjek anak-anak dan pecandu *video game* ditemukan *keyword* lincah dan tak terkendali. Lincah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perilaku yang tidak bisa diam dan tidak tenang. Tak terkendali adalah suatu sifat yang berarti tidak terkontrol atau liar. Maka ditemukan *keyword* nakal. Dalam kompasiana.com nakal adalah sebuah sikap yang tidak terkontrol dan cenderung liar sehingga sifat nakal akan merugikan diri sendiri maupun orang-orang disekitar.

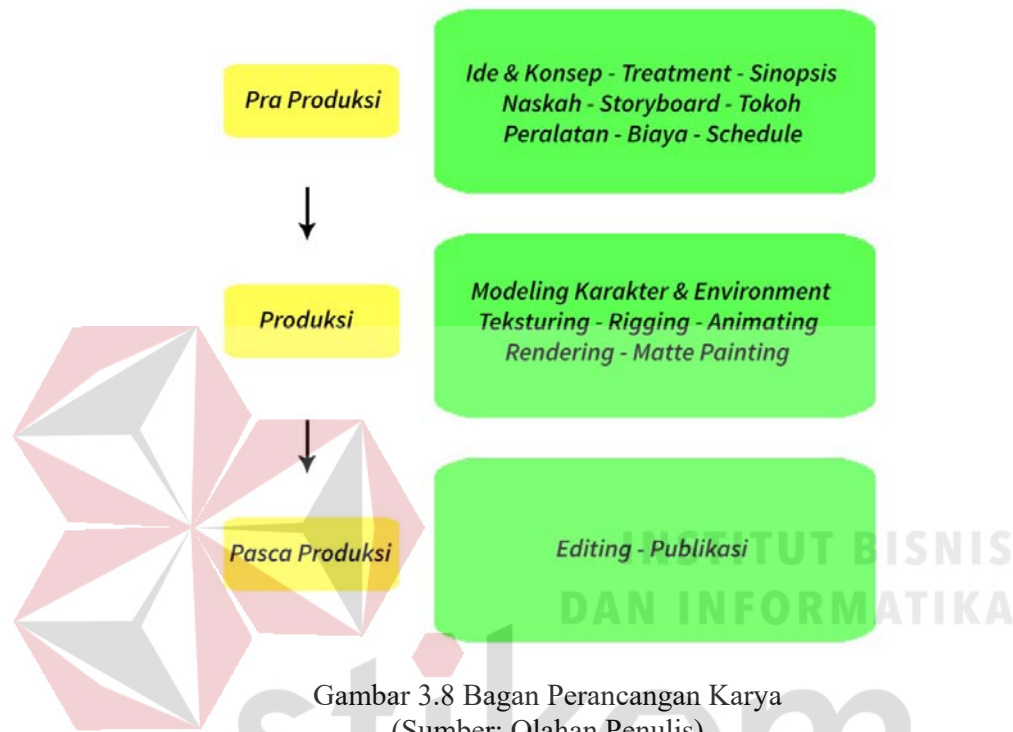
Setelah pengerucutan dari *keyword-keyword* tersebut ditemukan kata tantangan dan nakal yang kemudian disimpulkan menjadi *keyword* utama yaitu Bandel. dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bandel memiliki arti berkepala batu atau tidak mau menurut, mendengar, dan memperhatikan perintah atau nasihat orang lain dengan kata lain objek tersebut juga memiliki suatu kesamaan sifat yaitu nakal dan menantang.

Setelah melakukan analisa di atas maka ditemukanlah kata Bandel sebagai kata kunci dari Tugas Akhir ini. Kata Bandel akan diterapkan sebagai konsep cerita maupun alur dalam film animasi ini.

3.8 Perancangan Karya

Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan, perancangan karya ditujukan untuk menyiapkan beberapa materi maupun perencanaan yang matang agar karya TA ini sesuai dengan hasil yang diharapkan dan sesuai dengan konsep dan konten yang telah ditetapkan, sehingga *audience* bisa menikmati dan

menangkap hasil karya dengan baik. Pada proses perancangan karya ini dibagi menjadi beberapa proses, antara lain dapat dilihat pada bagan 3.8.



Gambar 3.8 Bagan Perancangan Karya
(Sumber: Olahan Penulis)

3.8.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi ini, dilakukan untuk mempersiapkan keperluan awal maupun dasar untuk perancangan *project* Tugas Akhir ini secara menyeluruh dan detail. Mulai dari ide dan konsep, naskah, penokohan, *budgeting*, hingga *schedule*.

1. Ide dan konsep

Ide dan konsep merupakan proses awal yang menjadi sebuah patokan dalam mewujudkan sebuah *project* agar terlaksana secara terarah dan terstruktur dengan baik.

a. Ide

Ide muncul berawal dari keinginan penulis yang ingin membuat sebuah film animasi 3D dengan potret anak pecandu *video game*. Alasan penulis memilih tentang kecanduan *video game*, karena di Indonesia sangat banyak anak muda yang mengalami kecanduan terhadap *video game*. Dengan memvisualkannya menjadi sebuah film animasi pendek diharapkan dapat memberikan edukasi maupun pesan kepada masyarakat luas secara menyenangkan dan sesuai terhadap segmentasi, bahwa menjadi pecandu *video game* hanya akan menghambat kehidupannya.

b. Konsep

Konsep animasi 3D yang akan dibuat yaitu *Fantasy Adventure*, konsep petualangan di dunia fantasi dipilih karena sesuai dengan latar belakang masalah yang diangkat yaitu *video game*. Dimana *video game* merupakan pintu gerbang menuju dunia fantasi. Banyak makhluk mitologi maupun tempat-tempat menarik yang hanya bisa ditemui dalam imajinasi saja. Dengan teknik *matte painting* akan dibangun set-set dunia fantasi untuk menggambarkan bagaimana suasana fantasi tersebut yang dinilai fiktif dan tidak ada dalam dunia nyata.

2. Judul dan Nama Karakter

Judul dan nama karakter ditentukan berdasarkan data-data dan informasi yang telah didapat pada proses sebelumnya. Sehingga judul dan nama karakter dapat mewakili latar belakang masalah yang diangkat dan sesuai dengan segmentasi dari film ini.

a. Judul

Judul film yang dipilih untuk karya film Tugas Akhir ini adalah “Bertualang Fantasi”. Judul Bertualang Fantasi didapat dari jalan cerita film ini yang menceritakan tokoh Bayu yang terjebak pada dunia *game*, yang ternyata hanya sebuah mimpi yang diakibatkan karena Bayu terlalu sering bermain *video game*, dan membuatnya terus terbayang *video game* hingga terbawa mimpi, seperti sifat para pecandu yang terus membayangkan rasa candunya yang telah tertanam pada pikirannya.

b. Nama Karakter

Nama-nama karakter telah disesuaikan dengan segmentasi maupun target dari film ini, yaitu sebagai berikut:

1) Bayu

Bayu adalah tokoh utama dalam film ini, dia anak laki-laki berumur 10 tahun. Nama Bayu dipilih karena sesuai dengan segmentasi Indonesia, karena nama Bayu sudah sangat tidak asing bagi warga Indonesia.

2) Mome

Mome adalah salah satu monster berwarna merah dalam *video game* yang dimainkan oleh Bayu. Nama Mome merupakan singkatan dari Monster Merah. Kelima monster diberi nama yang mirip dan simpel agar mudah diingat.

3) Mobi

Mobi adalah salah satu monster berwarna biru dalam *video game* yang dimainkan oleh Bayu. Nama Mobi merupakan singkatan dari Monster Biru.

4) Moku

Moku adalah salah satu monster berwarna kuning dalam *video game* yang dimainkan oleh Bayu. Nama Moku merupakan singkatan dari

Monster kuning.

5) Mohi

Mohi adalah salah satu monster berwarna hijau dalam *video game* yang dimainkan oleh Bayu. Nama Mohi merupakan singkatan dari Monster Hijau.

6) Mobu

Mobu adalah salah satu monster berwarna abu-abu dalam *video game* yang dimainkan oleh Bayu. Nama Mobu merupakan singkatan dari Monster Abu-abu.

3. Penokohan Karakter

Pada film animasi 3D Tugas Akhir ini memiliki satu tokoh utama yaitu Bayu, dan tokoh lainnya yaitu Ibu Bayu dan 5 monster *video game*. Desain dan penokohan masing-masing karakter dipilih berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada beberapa anak-anak maupun pelajar yang ada di Surabaya, yang mana anak-anak dan pelajar merupakan segmentasi utama dari film ini. Hasil dari kuesioner desain karakter akan dibahas sebagai berikut:

a. Bayu

Bayu merupakan anak laki-laki berumur 10 tahun, dengan tinggi 120cm dan berat badan 28kg, kulitnya berwarna sawo matang, hobinya bermain *video game*, nakal, dan suka berbohong. Berikut beberapa alternatif desain karakter yang telah dibuat. alternatif karakter Bayu dapat di lihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Alternatif desain karakter Bayu
(Sumber: Olahan Penulis)

Dari gambar 3.9 dibuatlah kuesioner yang ditujukan kepada 10 narasumber anak-anak yang mewakili segmentasi dari film ini, yang menghasilkan tabel penentuan karakter Bayu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel Penentuan Karakter Bayu

Penentu	A	B	C
Sesuai dengan <i>keyword</i>	7	1	2
Sesuai dengan segmentasi anak-remaja	4	5	1
Sesuai dengan sifat karakter	6	1	3

(Sumber: Olahan Penulis)

Berdasarkan tabel 3.3 maka karakter yang dipilih sebagai Bayu adalah gambar karakter “A”.

b. Ibu

Ibu berumur 34 tahun, dengan tinggi 167cm dan berat badan 60kg. beliau merupakan wanita yang baik, lembut, pekerja keras, namun kurang perhatian kepada Bayu. Berikut alternatif desain karakter Ibu yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Alternatif desain karakter Ibu
(Sumber: Olahan Penulis)

Dari gambar 3.10 dibuatlah kuesioner yang ditujukan kepada 10 narasumber anak-anak yang mewakili segmentasi dari film ini, yang menghasilkan tabel penentuan karakter Ibu sebagai berikut:

Tabel 3.4 Tabel Penentuan Karakter Ibu

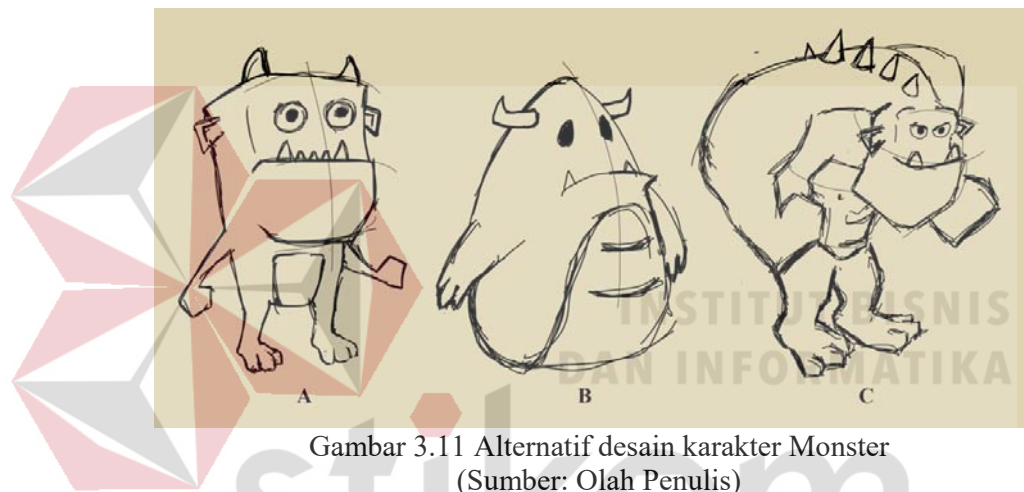
Penentu	A	B	C
Sesuai dengan <i>keyword</i>	2	5	3
Sesuai dengan segmentasi anak-remaja	4	3	3
Sesuai dengan sifat karakter	5	2	3

(Sumber: Olahan Penulis)

Berdasarkan penentuan tabel 3.4 maka karakter yang dipilih sebagai Ibu adalah gambar karakter “A”.

c. Monster Dalam Video Game

Monster dalam *video game* akan dibuat 5 karakter yang mirip dengan karakter lainnya. Berikut ini contoh alternatif konsep desain karakter sebagai jenis model dasarnya dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Alternatif desain karakter Monster
(Sumber: Olah Penulis)

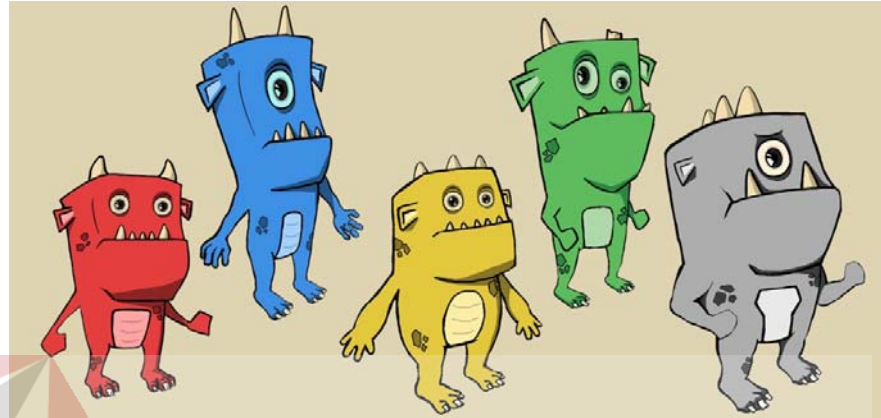
Dari gambar 3.11 dibuatlah kuesioner yang ditujukan kepada 10 narasumber anak-anak yang mewakili segmentasi dari film ini, yang menghasilkan tabel penentuan konsep karakter Monster sebagai berikut:

Tabel 3.5 Tabel Penentuan Konsep Karakter Monster

Penentu	A	B	C
Sesuai dengan <i>keyword</i>	3	2	5
Sesuai dengan segmentasi anak-remaja	6	2	2
Sesuai dengan sifat karakter	4	1	5

(Sumber: Olahan Penulis)

Berdasarkan penentuan tabel 3.5 maka konsep karakter yang dipilih sebagai Monster dalam *video game* adalah gambar karakter “A”.



Gambar 3.12 Desain karakter-karakter Monster dalam *video game* (Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 3.12 merupakan kelima Monster yang telah dibuat sesuai konsep yang telah ditentukan. Kelima monster tersebut memiliki watak yang berbeda-beda dan nama yang berbeda-beda. Nama dipilih sesuai segmentasi Indonesia, berikut penjelasannya:

1) Mome (Monster Merah)

Mome adalah monster yang berwarna merah. Tingginya 118cm, beratnya 30kg, memiliki 2 tanduk melengkung, 2 mata, dan 5 taring. Wataknya baik hati dan berjiwa pemimpin, dia merupakan karakter monster yang paling hebat.

2) Mobi (Monster Biru)

Mobi adalah monster yang berwarna biru. Tingginya 130cm, beratnya 30kg, memiliki 2 tanduk lurus ke atas, 1 mata, dan 4 taring. Mobi memiliki watak cuek, namun dibalik wataknya yang cuek Mobi merupakan monster yang cukup tangguh.

3) Moku (Monster Kuning)

Moku adalah monster yang berwarna kuning. Tingginya 115cm, beratnya 40kg, memiliki banyak tanduk kecil di kepalanya, 2 mata, dan 5 taring kecil. Wataknya lembut, monster yang paling sabar dan lambat diantara monster lainnya.

4) Mohi (Monster Hijau)

Mohi adalah monster yang berwarna hijau. Tingginya 132cm, beratnya 35kg, memiliki 2 tanduk, tanduk kanan normal dan tanduk kirannya patah. Memiliki 2 mata yang juling, dan 4 taring yang acak. Mohi memiliki watak yang bodoh, selain bodoh dia juga ceroboh. Namun dibalik kebodohnya dia merupakan monster yang sering mendapat keberuntungan.

5) Mobu (Monster Abu-Abu)

Mobu adalah monster yang berwarna abu-abu. Tingginya 140cm, beratnya 50kg, memiliki 5 tanduk berbentuk *mohawk*, memiliki 1 mata, dan 2 taring besar. Mobu memiliki watak pemarah dan kasar. Mobu merupakan monster yang berbadan paling besar dibanding monster lainnya.

4. Sinopsis

Film ini bercerita tentang seorang anak laki-laki berumur 10 tahun bernama Bayu yang kecanduan terhadap *video game*. Suatu hari dia membolos sekolah di sebuah tempat rental *video game*. Tidak hanya bermain di rental, di rumah pun Bayu memiliki sebuah *konsole* pemutar *video game*. Hingga suatu saat

terjadi sebuah kejadian aneh dimana *video game* tersebut menarik tubuh bayu kedalam dunia *game* itu. Bayu berusaha mencari jalan keluar. Hingga dia bertemu dengan monster-monster yang ada di *game* tersebut. Bahkan bayu ikut balapan mobil dengan para monster-monster tersebut. Hingga Bayu putus asa dan merasa akan terjebak selamanya di dunia *game* tersebut, dia terbangun dan semua petualangannya di dunia *game* tersebut hanyalah sebuah mimpi.

5. Treatment

Treatment adalah kerangka lengkap dan pengembangan jalan cerita dari sinopsis yang berisikan plot secara detail dan padat, berikut adalah treatment dari film animasi tugas akhir ini:

1. EXT. Halaman Rumah. Pagi

Bayu berpamitan kepada ibunya untuk pergi kesekolah sambil berlari dan melambatkan tangannya

2. EXT. Pasar. Pagi

Bayu berlari melewati pasar yang ada di tengah kota dengan senyum lebar di wajahnya

3. EXT. Taman Kota. Pagi

Bayu sampai pada persimpangan jalan, dia menyebrang ke sebuah gang dan mengintip ke arah sekolahnya dari balik tembok, wajahnya tersenyum dan tak lama kemudian dia berlari masuk kedalam gang tersebut

4. INT. Rental PS. Pagi

Bayu asik bermain di sebuah rental PS dekat sekolahnya

5. EXT. Halaman Rumah. Pagi

Setelah membolos sekolah dia pulang dan berpapasan dengan Ibunya yang hendak pergi ke pasar. Bayu beralasan bahwa ada rapat guru maka murid-murid dipulangkan lebih pagi

6. INT. Ruang Tamu. Pagi

Karena ibu sedang keluar rumah Bayu melanjutkan bermain *video game* di ruang tamu tanpa pengawasan ibunya. Hingga tiba-tiba ada sebuah cahaya aneh yang menarik tubuh Bayu masuk ke dalam dunia *game* tersebut

7. EXT. Dunia Game. Pagi

Bayu bertemu dengan monster-monster yang ada di game itu, salah satu monster bernama Mome membantu Bayu untuk kembali ke dunia nyata. Bayu harus ikut balapan dan harus memenangkannya agar bisa kembali pulang. Akhirnya Bayu berhasil menang dalam balapan dan pada saat kurang selangkah lagi menuju dunia nyata ibu datang dan langsung mematikan TV. Bayu merasa kecewa dan putus asa

8. INT. Kamar Bayu. Pagi

Bayu terbangun oleh suara ibu yang memanggilnya berkali-kali. Ternyata semua petualangannya di dunia *game* tersebut hanyalah sebuah mimpi

6. Skenario

Skenario atau naskah adalah sebuah teks berisikan jalan cerita, percakapan, maupun suasana yang akan dimainkan oleh peran atau tokoh dalam sebuah film. Skenario sangat berguna bagi para tokoh agar saat proses produksi tokoh lebih siap dan hafal dengan jalan cerita dan suasana yang akan dibangun dalam film tersebut. Berikut ini merupakan skenario yang telah dibuat oleh penulis untuk film Tugas Akhir ini:

1. EXT. HALAMAN RUMAH - PAGI

Cast: Bayu, Ibu

Suatu pagi di perumahan...

BAYU

Bayu berangkat sekolah dulu ya bu, daah (melambaikan tangannya)...

IBU

Iya hati-hati di jalan yaa...

2. EXT. PASAR - PAGI

Cast: Bayu, Extras

Bayu berlari melewati suasana pasar pagi hari di tengah kota yang ramai oleh kegiatan warga sekitar.

3. EXT. TAMAN KOTA - PAGI

Cast: Bayu, Extras

Bayu menyebrang ke arah gang kecil di sebelah taman kota, dari balik tembok bayu mengintip kearah sekolah sambil tersenyum

BAYU

Hehehe... (sambil mengintip dari balik tembok)
"Setelah itu Bayu tidak pergi ke sekolahnya melainkan berlari menuju sebuah rental PS di dekat sekolah".

4. INT. RENTAL PS - PAGI

Cast: Bayu

Bayu bermain PS selama 2 jam kemudian pulang ke rumahnya dengan wajah yang gembira

5. EXT. HALAMAN RUMAH - PAGI

Cast: Bayu, Ibu

Setelah membolos di rental PS Bayu pulang dan berpapasan dengan ibunya yang hendak pergi ke pasar

IBU

Bayu kok sudah pulang ? (ibu bertanya dari dalam mobil)

BAYU

Eehh... iya bu tadi ada rapat guru, jadi murid-murid dipulangkan (sambil tersenyum)

IBU

Ooh... gitu yaa, yaudah kalo gitu ibu mau ke pasar, jangan lupa kerjakan Prmu yaa (sambil menginjak gas mobil)

BAYU

(Bayu hanya tersenyum dan melambaikan tangannya)

6. INT. RUANG TAMU - PAGI

Cast: Bayu

Bayu melanjutkan bermain PS di ruang tamu hingga berjam-jam, dan akhirnya Bayu frustrasi karena sering kalah dalam permainannya. Tiba-tiba *video game* tersebut menarik tubuh Bayu masuk kedalam dunia *game*

BAYU

Ahh... game bodoooh (sambil melempar cover CD ke arah TV)

BAYU

Haahh..? ahhh... tidaaaaaaakk !!! (Bayu masuk ke dunia game)

7. EXT. DUNIA GAME - PAGI

Cast: Bayu, Mome, Mobu, Mobi, Moku, Mohi

Bayu terjatuh ke sebuah permukaan tanah di dalam dunia *game* dan bertemu dengan monster-monster dalam *game* tersebut.

BAYU

Ahhh... ahh... dimana akuu ? sii.. siapa kaliaan ? (berbicara kepada para monster)

MOBU

Oohh... jadi kamu anak nakal yang mengendalikan kita berjam-jam dari layar itu (menunjuk layar TV) hingga aku tidak ada waktu istirahat, kurang ajar !! (dengan nada marah)

MOME

Hey sudahlah Mobu (berusaha menenangkan mobu)

MOBU

Ahh, biarkan saja anak ini terjebak disini selamanya, jadi aku bisa tidur puas mulai sekarang, ha ha ha ha...

BAYU

(Bayu pergi meninggalkan monster-monster tersebut)

Mome menatap Bayu yang berlari meninggalkan mereka Mome ingin menolongnya agar bisa kembali pulang ke rumah

8. EXT. DUNIA GAME - PAGI

Cast: Bayu, Mome

Mome mencari bayu kedalam hutan untuk mencoba menenangkan Bayu, Bayu duduk di atas batu dengan wajah yang sedih dan ketakutan.

MOME

Hey tenang jangan takut, hmm... namaku Mome (mengajak salaman, namun Bayu tidak menghiraukannya) bagaimana kau bisa masuk kesini ?

BAYU

Hmm.. entahlaah, tiba-tiba ada cahaya aneh yang menarikku kedalam... bagaimana caraku untuk kembali pulang ??

MOME

Hmm, aku rasa ada kerusakan sistem, karna kamu bermain terlalu lama

BAYU

Jadi apa maksudmu aku akan selamanya terjebak disini ?

MOME

Cuma ada satu cara... kamu harus ikut balapan dan harus memenangkannya, karena saat sistem menyadari bahwa kamu bukan bagian dari *game* ini, hmm.. sistem akan mereset ulang, daan... kemungkinan besar kamu bisa kembali terpental ke duniamu...

BAYU

Tapi aku tidak bisa menyetir... lagi pula apakah cara itu pasti berhasil..?

MOME

Tidak ada salahnya untuk dicoba kan, apakah kau mau terjebak disini selamanya..? karena jika ada yang mematikan *game* ini sebelum kau memenangkan perlombaan, kau akan terjebak selamanya, sampai ada yang menyalakan *game* ini kembali...

BAYU

Apaaa..? oohh... tidaaaak... (menundukkan kepalanya)

BAYU

Haaaahh,.. Ibuuu ?(mengingat ibunya yang akan segera pulang)

9. EXT. DEPAN SEKOLAH - PAGI

Cast: Ibu, Guru

Ibu bertemu dengan guru Bayu yang menanyakan kenapa Bayu tidak masuk sekolah hari ini

IBU

Apaaaaaa ? Bayu tidak masuk sekolah..?

GURU

(menganggukkan kepalanya)

IBU

Jadi, anak itu membohongiku, awaas kamu yaa...(wajah kesal)
"Ibu langsung menancap gas secepat mungkin kerumah untuk memarahi Bayu"

10. EXT. DUNIA GAME - PAGI

Cast: Bayu, Mome

Bayu khawatir ibu akan pulang cepat dan mematikan TV

BAYU

Kalau begitu ayo kita balapan sekarang, tolong aku, sebelum ibu pulang dan mematikan TV...

MOME

Tunggu dulu,.. yang menjadi masalah sekarang apakah teman-temanku mau menolongmu dan ikut balapan,.. ahh mereka kan tidak mau repot... tapi yaa sudahlah ayo kita coba (berjalan menemui teman-temannya)

11. INT. MARKAS - PAGI

Cast: Bayu, Mome, Mobu, Mobi, Moku, Mohi

Mome dan Bayu menemui Mobu, Mobi, Moku, dan Mohi di markasnya untuk membujuk mereka agar mau ikut balapan

MOBU

Mome apa yang kau lakukan ? mengapa kau bawa anak nakal ini ? (menunjuk ke arah bayu)

MOME

Sudahlah Mobu anak ini butuh bantuan, dia ingin ikut balapan agar bisa kembali pulang...

MOBU

Aku tidak mau... lebih baik anak ini terjebak disini selamanya...

MOBI

Lagi pula kalau dia ikut balapan dia mau naik apa ? (bertanya kepada Mome)

MOME

Hmm,.. dia akan kupinjamkan mobil level 2 ku
(sambil menatap mobil level 2 nya)

MOKU

Apaaa ?? kau sendiri bahkan belum pernah
menggunakannya kan ?

MOME

Hahaha,. Aku tidak akan menggunakannya sebelum
kalian semua memilikinya. Jadi bagaimana ?

MOBU

Aku tidak peduli !!

MOME

Hmm,.. Oke siapapun yang berhasil mengalahkan anak
ini, akan kuberikan kunci ini (mengambil sebuah
kunci dalam petinya) kalian ingin membuka mobil
level 2 kalian kaan..?

MOKU,MOBI,MOHI

Waah kalau begitu aku ikut, aku juga mau, yaaa
blaa bluwa...

MOBU

Ha ha ha ha,.. Oke kalau itu maumu, akan
kumenangkan balapan ini...

12. EXT. DUNIA GAME - PAGI

Cast: Bayu, Mome, Mobu

Akhirnya Bayu berhasil memenangkan perlombaan
tersebut, dan kembali terpental ke dunianya,
namun sebelum Bayu benar2 sampai,.. Ibu datang
dan mematikan TV

BAYU

Ibuu tungguu... (bayu mencoba menghentikan ibu
yang akan mematikan TV)

BAYU

Aaahh,.. oh tidak (Bayu kembali terpental ke
dunia *game*)

MOME

Hey sudahlah, tidak ada jalan lain, kita harus menunggu sampai ada yang menyalakan game ini kembali...

BAYU

(Bayu menutup matanya sambil menahan rasa kecewa)

13. INT. RUANG TAMU - PAGI

Cast: Ibu

Ibu sampai di rumah dan mencari Bayu sambil marah-marah

IBU

Bayuuuuuu... dimana kamuu... setelah membolos, sekarang kau memberantakan rumah,. Ibu akan menghukummu !!

IBU

Bayuuuuu. . .Bayuuu (mencari di seluruh ruangan)

14. INT. KAMAR BAYU - PAGI

Cast: Bayu, Ibu

Ternyata semua petualangan bayu tersebut hanyalah mimpinya saja

IBU

Bayuuu cepat mandi, ibu tidak mau mengantarmu yaaa (dari balik pintu membangunkan bayu)

BAYU

(Bayu tersenyum sambil menganggukkan kepalanya, kemudian berlari dan melihat keluar jendela)

7. *Storyboard*

Storyboard adalah kumpulan sketsa yang menggambarkan set dalam jalan cerita sehingga lokasi maupun posisi kamera sudah terancang secara baik dan terkonsep sehingga pada saat produksi tidak memakan waktu lama untuk penentuan lokasi maupun penempatan kamera dan sebagainya. gambar *Storyboard* dapat dilihat pada lembar lampiran.

4	P R O D U K S I	Membuat <i>Rundown</i>																					
5		Membuat <i>Breakdown</i> <i>Budget</i>																					
6		Merekrut Tim Produksi																					
7		Membuat Naskah Skenario																					
8		Membuat <i>Treatment</i>																					
9		Membuat <i>Storyboard</i>																					

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.8 *Schedule* Produksi

No	Tahap	Aktivitas Produksi	Target Waktu Per Minggu																					
			Sep				Okt				Nov				Des				Jan					
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	P R O D U K S I	<i>Modeling</i> Karakter																						
2		Teksturing Karakter																						
3		<i>Rigging</i> Karakter																						
4		Proses Animasi																						
5		<i>Rendering</i>																						
6		<i>Matte</i> <i>Painting</i>																						

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.10 Anggaran

Pra Produksi	
Administrasi (ATK, Tinta, Kertas, dll)	Rp. 80.000,-
Print Proposal TA	Rp. 25.000,-
Jilid Proposal TA	Rp. 5.000,-
Fotocopy Proposal TA	Rp. 20.000,-
Total Pra Produksi	Rp. 130.000,-
Produksi	
Hardisk Eksternal	Rp. 800.000,-
Listrik	Rp. 500.000,-
Total Pra Produksi	Rp. 1.300.000,-
Paska Produksi	
Pembuatan Laporan TA(4)	Rp. 200.000,-
Cetak Publikasi(CD, Poster, Souvenir, dll)	Rp. 500.000,-
Total Pasca Produksi	Rp. 700.000,-
Total Keseluruhan	Rp. 2.130.000,-

(Sumber: Olahan Penulis)

3.8.2 Produksi

Setelah proses pra produksi, proses selanjutnya yaitu proses produksi.

Proses produksi sebuah film animasi 3D terdiri dari 5 tahapan penting yaitu mulai

dari: *Modeling* yaitu pemodelan karakter atau pembuatan karakter 3D, *Teksturing* yaitu memberikan tekstur kepada karakter seperti warna, kulit, maupun pola. *Riging* yaitu pemberian tulang kepada karakter yang telah dibuat dan diberi tekstur. *Animating* yaitu menggerakkan karakter agar terlihat hidup sesuai dengan cerita. Dan yang terakhir adalah *Rendering* yaitu merubah format mentah menjadi sebuah potongan-potongan gambar per *frame*. Proses produksi akan dijelaskan lebih rinci pada bab IV.

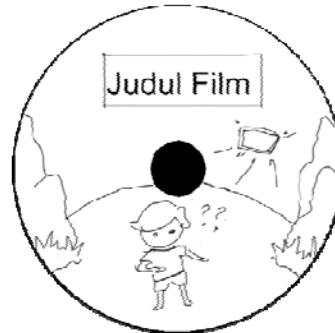
3.8.3 Pasca Produksi

Tahap terakhir merupakan pasca produksi yang terdiri dari tahap *compositing* yaitu penyusunan gambar-gambar per *frame* hasil renderan, memberikan efek visual, mengatur cahaya maupun warna. Kemudian akan menghasilkan potongan-potongan video yang kemudian akan diolah dalam proses *editing*, yaitu menyatukan potongan-potongan video tersebut menjadi satu sesuai dengan skenario awal. Setelah itu proses *final rendering*, yaitu merubah menjadi format *software* menjadi format film. Saat film sudah jadi berikutnya adalah proses kemasan dan publikasi.

1. Kemasan

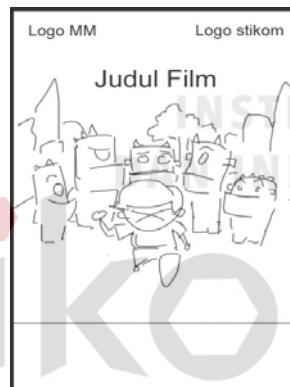
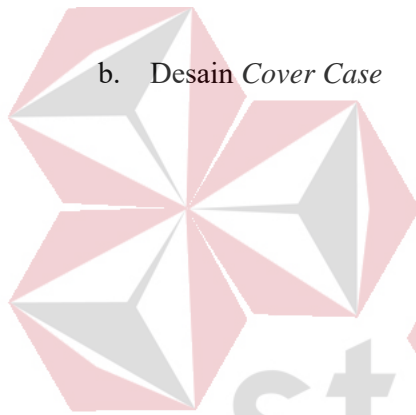
Film yang sudah jadi tersebut kemudian di *burn* dalam sebuah CD dan dikemas dalam sebuah *cover* DVD. Agar *cover* lebih menarik maka dibuatlah desain untuk label CD dan *cover* DVD tersebut. Sketsa desain label CD dan *cover* DVD dapat dilihat pada gambar 3.13 - 3.15 sebagai berikut:

a. Desain Label DVD

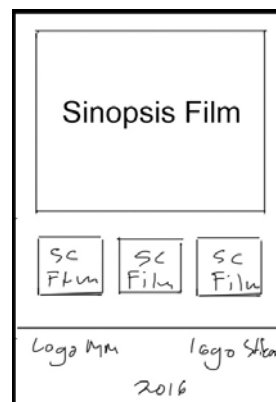


Gambar 3.13 Sketsa Label DVD
(Sumber: Olahan Penulis)

b. Desain Cover Case



Gambar 3.14 Sketsa Cover Case Bagian Depan
(Sumber: Olahan Penulis)

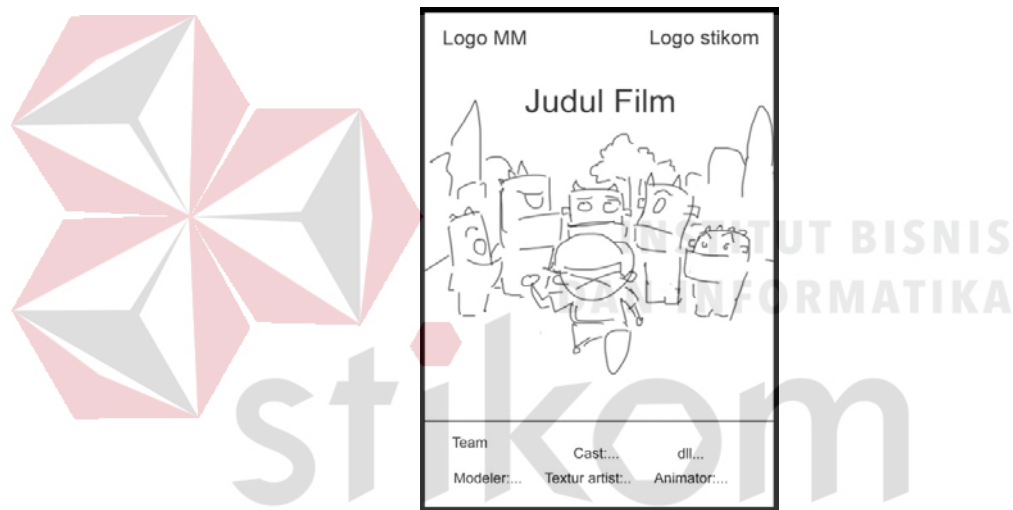


Gambar 3.15 Sketsa Cover Case Bagian Belakang
(Sumber: Olahan Penulis)

2. Publikasi

Kegiatan publikasi ditujukan untuk mengenalkan produk film Tugas Akhir ini kepada masyarakat dengan berbagai macam alternatif produk menarik dan unik seperti benda-benda yang bisa digunakan sehari-hari seperti gelas, pin, stiker, dll. Desain publikasi dan *merchandise* dapat dilihat pada gambar 3.16 - 3.18 sebagai berikut:

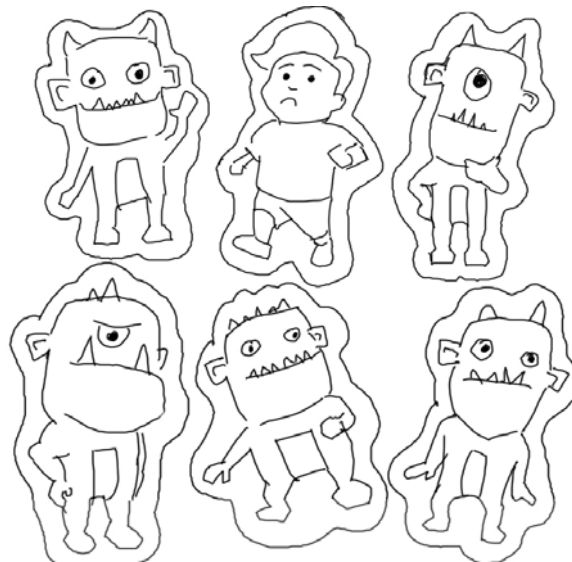
a. Sketsa Poster



Gambar 3.16 Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Penulis)

b. *Merchandise*

Merchandise yang dipilih dalam pengaplikasian film ini adalah, pin, dan stiker berikut ini adalah beberapa desain yang sudah dibuat untuk diaplikasikan sebagai *merchandise*:



Gambar 3.17 Sketsa Desain Stiker
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.18 Sketsa Desain Pin
(Sumber: Olahan Penulis)