

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab III ini akan dijelaskan metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengolahan data serta perancangan dalam pembuatan animasi ini. Penjelasan konsep dan pokok pikiran dalam animasi 2,5D ini akan menjadi dasar rancangan karya yang dibuat. Metode penelitian dalam proses pembuatan animasi 2,5D ini dilakukan berdasarkan penelitian dengan tahapan-tahapan yang digunakan diantaranya adalah *planning* atau perencanaan, analisa, desain, implementasi.

#### 3.1 Metodologi

Hakikat metodologi penelitian tidak terletak pada "apa" yang diketahui, melainkan pada "bagaimana cara" mengetahui sesuatu. Metodologi adalah bagian dari epistemologi, melihat apa yang ingin ditemukan di dalam kerangka teoritis tertentu, agar apa yang ingin ditemukan mendapat maknanya (Gulo, 2002: 102). Secara umum, paradigma penelitian diklasifikasikan dalam 2 kelompok (Indianto-ro dan Supomo, 1999: 12-13) yaitu:

##### 1. Penelitian kuantitatif

Penelitian kuantitatif adalah penyelidikan dari masalah sosial atau manusia, berdasarkan pada pengujian teori yang terdiri dari variabel yang diukur dengan angka dan dianalisa dengan prosedur statistik.

## 2. Penelitian kualitatif

Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis/lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara holistik.

Merujuk pada definisi di atas, maka penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi kualitatif. Pemilihan metodologi kualitatif didasarkan pada penelitian yang lebih subyektif, deskripsi dan interpretasi dari informan dapat diteliti secara mendalam karena adanya pemahaman khusus dalam menganalisa. Bogdan dan Taylor (1992: 21-22) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

### 3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2008: 62). Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Oleh karena itu, tahap ini tidak boleh salah dan harus dilakukan dengan cermat sesuai prosedur dan ciri-ciri penelitian kualitatif. Sebab, kesalahan atau ketidaksempurnaan dalam metode pengumpulan data akan berakibat fatal, yakni berupa data yang tidak *credible*, sehingga hasil penelitiannya tidak bisa dipertanggungjawabkan.

### A. Wawancara

Menurut Moleong (2007: 186) mendeskripsikan wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Sedangkan menurut Esterberg (2002) dalam Sugiyono (2008: 72) mengungkapkan wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

### B. Animasi 2,5D

Pada pembahasan tentang animasi 2,5D wawancara telah dilakukan kepada Bapak Radik, peneliti memilih beliau karena telah cukup lama berkutat dalam bidang animasi. Dari wawancara dengan Bapak Radik tentang animasi 2,5D peneliti mengambil data utama tentang bagaimana dasar animasi, pengelompokan animasi, dan bagaimana sebuah animasi itu dapat memberikan dampak kepada penikmatnya. Pada dasarnya animasi 2,5D dapat digolongkan sebagai *Modern Animation*, dengan kata lain animasi tersebut merupakan pengembangan dalam hal *style* dari pembuatan karya film animasi. Hal utama dalam membuat animasi terletak pada cerita yang menarik, pembuatan karakter yang unik dan mencerminkan kepribadian dari karakter tersebut sehingga anak sebagai *audience*-nya menjadi mengerti sifat-sifat dari karakter tanpa penjelasan melalui kata-kata dan juga *User Experience* yaitu bagaimana cara membuat komunikasi satu arah yang terjadi saat *audience* menyaksikan film animasi menjadi lebih komunikatif dengan melibat-

kan *User* seakan-akan berada di dalam alur film animasi dan berperan sebagai tokoh utamanya.

*Keyword: Animasi modern, User experience.*

### **C. Penebangan Liar**

Pada materi tentang penebangan liar wawancara ditujukan kepada Bapak Ir. Budi Setiawan, Kepala Dinas Kehutanan Kota Tarakan. Informan dipilih karena beliau telah berkutat di lingkup Dinas Kehutanan selama lebih dari 11 tahun, selain itu beliau memiliki jarak yang lebih dekat dengan area sasaran yang menjadi target dari permasalahan. Pada dasarnya tujuan dari wawancara yang dilakukan kepada informan adalah untuk mendapatkan data tentang bagaimana fenomena penebangan hutan secara liar dapat terjadi dan juga apa saja faktor yang paling mempengaruhi terjadinya penebangan hutan secara liar. Beliau mengatakan bahwa setiap tindakan yang mengambil hasil hutan dalam hal ini kayu tanpa memiliki izin yang sah dapat digolongkan sebagai penebangan liar. Terdapat beberapa aktifitas perambahan hutan oleh kelompok masyarakat yang mengatasnamakan adat. Hal yang mempengaruhi kerusakan hutan sebagian besar dari aspek tekanan ekonomi dan kurangnya kesadaran masyarakat akan manfaat dan fungsi hutan untuk kehidupan manusia.

*Keyword: Tekanan ekonomi, Kurang kesadaran.*

#### **D. Berkurangnya Populasi Hewan**

Pada materi tentang berkurangnya populasi hewan, wawancara ditujukan kepada Bapak Ir. Budi Setiawan, Kepala Dinas Kehutanan Kota Tarakan. Informan dipilih karena beliau telah berkulat di lingkup Dinas Kehutanan selama lebih dari 11 tahun, selain itu beliau memiliki jarak yang lebih dekat dengan area sasaran yang menjadi taget dari permasalahan. Pada wawancara tentang materi berkurangnya populasi hewan ini data utama yang akan diutamakan adalah tentang penyebab-penyebab semakin berkurangnya populasi hewan dan jugaantisipasi yang telah dilakukan oleh pemerintah mengenai hal tersebut. Penebangan liar akan merusak ekosistem hutan yang dikenal sebagai ekosistem tertutup (siklus energi dan materi) dan apabila terdapat gangguan seperti penebangan liar akan merusak tatanan ekosistem hutan, akibatnya diantaranya musnahnya flora dan fauna yang alami di hutan, memiliki resiko terbakar lebih tinggi, hilangnya fungsi hidrologis dan orologis dari hutan. Dalam perkembangan tentang sosialisasi dampak negatif dari penebangan liar, Pemerintah telah membuat brosur, leaflet, melibatkan masyarakat dalam kegiatan yang berhubungan dengan alam sekitar. Namun target utama dari upaya yang dilakukan pemerintah dalam mensosialisasikan hal tersebut hanya kepada para orang tua. Pemerintah juga mengharapkan bahwa para generasi muda memiliki wawasan yang luas akan fungsi dan manfaat hutan dan juga menjadi agen perubahan yang dapat mencegah terjadinya kerusakan hutan dengan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan pelestarian kekayaan alam.

*Keyword: Kerusakan, Gangguan.*

### 3.1.2 Observasi

Observasi menurut Raco (2010: 112) adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Adapun menurut Hadi (1987) dalam Andi Prastowo (2010: 27) mengartikan observasi adalah sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gejala yang tampak pada objek penelitian. Sedangkan menurut Nasution (2003: 56) observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

Observasi yang dilakukan untuk Tugas Akhir ini dilakukan dengan teknik *Non Participant Observation*, yaitu peneliti tidak langsung ikut serta dalam kegiatan yang sedang diamati. Pengamatan dilakukan melalui internet, terutama pada situs-situs penyedia layanan streaming dan pencarian.

#### A. Animasi 2,5D

Melalui pengamatan dari situs penyedia layanan streaming, peneliti mengambil beberapa gambaran tentang bagaimana visualisasi dari animasi 2,5D dan juga seberapa menarik bagi penonton. Beberapa film yang menggunakan tampilan 2,5D yang telah membuat lebih dari 20 ribu penonton melihatnya dan memberikan apresiasi yang memuaskan atas hasilnya. Ciri khas dan keunikan yang berbeda dari animasi 2D maupun 3D membuat animasi 2,5D memiliki kekuatan tersendiri dalam penyajiannya.

*Keyword: Ciri khas, Unik.*

## **B. Penebangan Liar**

Pada materi tentang penebangan liar, peneliti melakukan observasi ke beberapa situs di internet, baik yang resmi maupun perseorangan. Data yang ingin dijadikan acuan adalah data penebangan liar yang berhubungan dengan bagaimana penebangan liar itu terjadi kemudian apa saja yang telah pemerintah lakukan kemudian bagaimana masyarakat menyikapi tentang hal tersebut. Data yang didapatkan yaitu banyaknya artikel dan berita yang berhubungan dengan banyaknya materi cinta alam dan lain sebagainya, namun materi-materi yang disuguhkan hanya selesai disitu saja tanpa ada hal-hal yang dapat memberi pesan yang ditujukan kepada anak-anak yang nantinya akan melanjutkan *estafet* dalam melestarikan lingkungan. Rata-rata materi yang dibawakan adalah lebih mengarah kepada dampak-dampak penebangan liar dan pengkritikan terhadap pemerintah sekaligus pelaku-pelaku perusakan hutan tanpa memberi solusi untuk penyelesaian yang berjangka panjang.

*Keyword: Kurang tepat sasaran, Kritikan, Tidak akurat.*

## **C. Berkurangnya Populasi Hewan**

Pada materi berkurangnya populasi hewan, peneliti melakukan observasi pada beberapa media, seperti media televisi, media sosial dan media cetak. data utama yang ingin diambil oleh peneliti adalah tentang penyebab semakin berkurangnya populasi hewan dan bagaimana tanggapan khalayak tentang hal tersebut. Pada media-media yang telah peneliti observasi, rata-rata dari media selalu memberitakan tentang isu-isu semakin berkurangnya populasi hewan dan

juga memberitakan tentang semakin bertambahnya satwa langka yang terancam kepunahan. Kemudian peneliti banyak menjumpai tentang tindakan-tindakan yang kurang bertanggung jawab yang dilakukan oleh berbagai oknum dengan memburu hewan-hewan yang dilindungi. Namun pada observasi yang peneliti lakukan, jarang dijumpai hal yang menerangkan tentang sisi lain yang menyebabkan semakin berkurangnya populasi hewan, yaitu semakin berkurangnya hutan sebagai rumah para hewan. Banyak juga kasus besar yang membuat heboh semua media mengenai pengrusakan hutan dan hal-hal yang mempengaruhi populasi hewan, namun itu hanya sekedar kehebohan yang menjelaskan bagaimana itu terjadi tanpa ada pengetahuan tentang bagaimana peran kita yang sangat penting dalam menangani hal tersebut. Banyak sekali orang yang mampu menanggapi dan memberikan suara mengenai apa yang terjadi, namun setelah beberapa saat setelah kehebohan yang terjadi semuanya seperti hilang begitu saja dan tidak terlalu dihiraukan lagi oleh kebanyakan orang.

*Keyword: Sementara, Terancam.*

#### **D. Drama**

Pada materi tentang genre drama, peneliti melakukan pengamatan pada situs-situs penyedia *review* film dan situs pencaRian. Data yang ingin diambil adalah data yang menyangkut tentang bagaimana efek yang diberikan oleh genre drama terhadap setiap penontonnya. Pada kebanyakan situs *review* film dan situs pencaRian menunjukkan bahwa sebagian besar film yang ada menggunakan genre drama. Rating pada film-film bergenre drama tergolong sangat memuaskan,

bahkan sebagian besar film drama telah memenang banyak penghargaan diberbagai ajang film dunia.

*Keyword: Populer, Memuaskan.*

#### **E. Anak-anak Sekolah Dasar**

Pada data ini peneliti melihat dari berbagai berita dari beberapa sumber yang menunjukkan bahwa para anak pada usia Sekolah Dasar memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, dan juga cenderung pada meniru dan membandingkan dirinya dengan lingkungan sekitarnya. Namun kurangnya perhatian dari orang tua mungkin bisa menyebabkan masa-masa seperti itu menjadi masa yang kurang baik dan menyebabkan kurangnya pemahaman akan sesuatu.

*Keyword: Penasaran, Mudah menyerap ilmu.*

#### **3.1.3 Literatur**

Studi literatur yang dipergunakan adalah buku dan internet. Digunakannya studi literatur sebagai teknik pengumpulan data untuk memenuhi semua kebutuhan akan semua materi selama proses perancangan hingga film animasi Kembali Rumahku.

#### **A. Animasi 2,5D**

Pada dasarnya, animasi 2,5D adalah aset atau objek 2D yang ditempatkan pada ruang 3D (Weidong, 2011: 278). Dalam animasi 2D sumbu yang digunakan adalah sumbu X dan sumbu Y, kemudian pada animasi 3D sumbu yang digunakan

adalah sumbu X, Y dan Z. Pada animasi 2,5D ini sumbu yang digunakan hampir sama dengan animasi 3D yaitu menggunakan sumbu X, Y dan Z, namun pada saat frame animasi 2,5D diputar dengan sumbu 90 derajat maka sumbu Z yang memberikan efek kedalaman pada objek dan *background* akan *flat* dan tidak terlihat. Dengan kata lain sumbu Z pada animasi 2,5D ini adalah sumbu Z yang semu dan hanya bisa dirasakan dari perspektif depan dari framenya, berbeda dengan sumbu Z pada animasi 3D yang dapat dilihat dari perspektif manapun.

*Keyword: Berbeda, Sumbu Z semu.*

## **B. Drama**

Genre drama adalah suatu genre yang menekankan aspek perkembangan mendalam karakter dalam berinteraksi dan merupakan genre yang penuh dengan pembawaan perasaan (Lewis, 1999: 70). Pada saat penonton dapat merasakan apa yang dialami oleh pemeran yang ada di dalam film dan dapat mengalir dengan suasana pada film, itulah yang disebut dengan drama yang baik. Film drama memiliki tokoh yang realistis, dengan konflik baik pribadi, antar orang, antar budaya, maupun dengan alam (Alfian, 2014: 40). Genre drama sangat luas karena mencakup banyak hal, dari romansa hingga epik. Temanya dapat mencakup isu aktual, penyimpangan sosial, ketidakadilan, dan sebagainya.

*Keyword: Perasaan, Realistis, Konflik.*

### C. Penebangan Liar

Penebangan hutan yang dilakukan secara ilegal adalah rangkaian kegiatan penebangan dan pengangkutan kayu ke tempat pengolahan hingga kegiatan ekspor kayu yang tidak memiliki izin dari pihak yang berwenang sehingga tidak sah atau bertentangan dengan aturan hukum yang berlaku (Santoso, 2011: 12). Kegiatan pembalakan yang merusak (*Destructive logging*) yaitu penebangan hutan yang melanggar prinsip-prinsip kelestarian yang dilakukan oleh perusahaan kehutanan yang memiliki izin resmi dari pemerintah (pasal 50 ayat (2) UU No.41 Tahun 1999 tentang Kehutanan).

*Keyword: Egois, Serakah, Tidak patuh.*

### D. Berkurangnya Populasi Hewan

Pada materi berkurangnya populasi hewan ini peneliti mengambil beberapa data tentang bagaimana populasi hewan dapat berkurang dan juga apa saja yang menjadi dampaknya. Banyak hal yang dapat mempengaruhi berkurangnya populasi hewan, namun penyebab utama yang menyebabkan berkurangnya populasi hewan adalah semakin berkurangnya wilayah hutan (Sudjana, 2005: 28). Semakin berkurangnya habitat salah satu hewan akan mengakibatkan terjadi ketidakseimbangan ekosistem, yang selanjutnya kemungkinan besar dapat berujung kepunahan (Primack, 1998: 297).

*Keyword: Berkurang, Dampak.*

## **E. Anak-Anak Sekolah Dasar**

Pada saat masuk SD, anak telah mengembangkan keterampilan berfikir, bertindak dan pengaruh sosial yang lebih kompleks (Sugianto, 2011: 3). Selama masa ini mereka juga mulai menilai diri mereka sendiri dengan membandingkannya dengan orang lain. Anak-anak akan lebih mudah menggunakan perbandingan sosial, terutama untuk norma-norma sosial dan kesesuaian jenis-jenis tingkah laku tertentu pada saat anak-anak tumbuh semakin lanjut. Mereka cenderung menggunakan perbandingan sosial untuk mengevaluasi dan menilai kemampuan mereka sendiri (Munif, 2009: 117).

*Keyword: Keterampilan berfikir, Perbandingan diri.*

### **3.1.4 Studi Eksisting**

Dalam proses pembuatan film animasi ini, dilakukan studi eksiting dengan memahami dan mempelajari film-film animasi yang pernah beredar sebelumnya. Proses ini dilakukan agar dalam pembuatan karya ini kedepannya mampu mengambil sisi positif dari film animasi 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 Kembali Rumahku, yaitu *Pipeline: here, there and everywhere* dan *Paper hearts*.

A. *Pipeline: here, there and everywhere*



Gambar 3.1 Screenshot Film Animasi *Pipeline*

(Sumber: Youtube.com)

Film animasi berjudul *Pipelines* ini memiliki tampilan yang digunakan dalam pengerjaan karya animasi 2,5D. Dalam film animasi yang berdurasi kurang lebih 7 menit ini menceritakan tentang bagaimana cara kerja hingga sejarah dari pipa-pipa yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pengemasan dan data yang sangat lengkap mendukung pembuatnya menampilkan banyak pengetahuan tentang materi yang dibawakan.

## B. *Paper Hearts*



Gambar 3.2 Screenshot Film Animasi *Paper Hearts*

(Sumber: Youtube.com)

Pada film animasi *Paper Hearts* ini menceritakan tentang sepasang suami istri yang sedang berpisah sementara waktu dikarenakan sang istri sedang pergi untuk urusan bisnis namun hatinya yang telah dititipkan kepada suaminya yang membuatnya selalu mengingat bahwa dia harus kembali pada suaminya. Film animasi ini menggunakan teknik *stop motion* dalam pembuatannya. Dalam film animasi yang dibuat untuk keperluan komersil dari sebuah maskapai penerbangan ini *style* gambar pada pembuatannya digunakan dalam pengerjaan animasi 2,5D.

### 3.1.5 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengategorikan data sehingga dapat ditemukan dan dirumuskan hipotesis kerja berdasarkan data tersebut (Moleong, 2007: 10). Dalam table di bawah ini, data yang telah didapat dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut darimana data itu didapat. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data.

Tabel 3.1 Analisa Data

Subjek	Wawancara	Observasi	Literatur	Kesimpulan	Keyword
<b>Animasi 2,5D</b>	<i>Style</i> <i>user experience</i>	ciri khas  unik	Berbeda  Sumbu z semu	Animasi 2,5D = <i>style</i> animasi yang memiliki ciri khas yang unik dengan sumbu z nya yang semu	Ciri khas  Unik  <i>Style</i>
<b>Drama</b>	-	Populer memuaskan	Perasaan realistis konflik	Genre drama = Genre yang lebih mengarah pada kekuatan penokohan dan percakapan dan genre ini telah populer didunia	Perasaan Populer Realistik
<b>Berkurangnya Populasi Hewan</b>	Kerusakan, Gangguan.	Sementara terancam.	Berkurang, Dampak.	Berkurangnya populasi hewan= dampak dari kegiatan penebangan hutan secara liar yang dapat berujung pada terancamnya keberadaan hewan tersebut	Berkurang  Gangguan

Lanjutan Tabel 3.1 Analisa Data

Subjek	Wawancara	Observasi	Literatur	Kesimpulan	Keyword
Penebangan liar	Tekanan ekonomi	Kurang tepat sasaran	Egois	Penebangan liar = kegiatan yang terjadi karena kurangnya kesadaran dan faktor-faktor lain yang menyebabkan kerusakan hutan beserta ekosistemnya	Kurang kesadaran
	Kurang kesadaran	Kritikan	Serakah		Serakah
	Permasalahan	Tidak akurat	Tidak patuh  Kerusakan		Tidak patuh
Anak SD	-	Penasaran   mudah menyerap ilmu	Keterampilan berfikir  Perbandingan diri	Anak SD = Masa dimana anak memiliki rasa penasaran yang tinggi dan memiliki kemampuan dalam menyerap pengetahuan dengan mudah	Penasaran  Perbandingan diri

(Sumber: Olahan Peneliti)

### 3.1.6 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

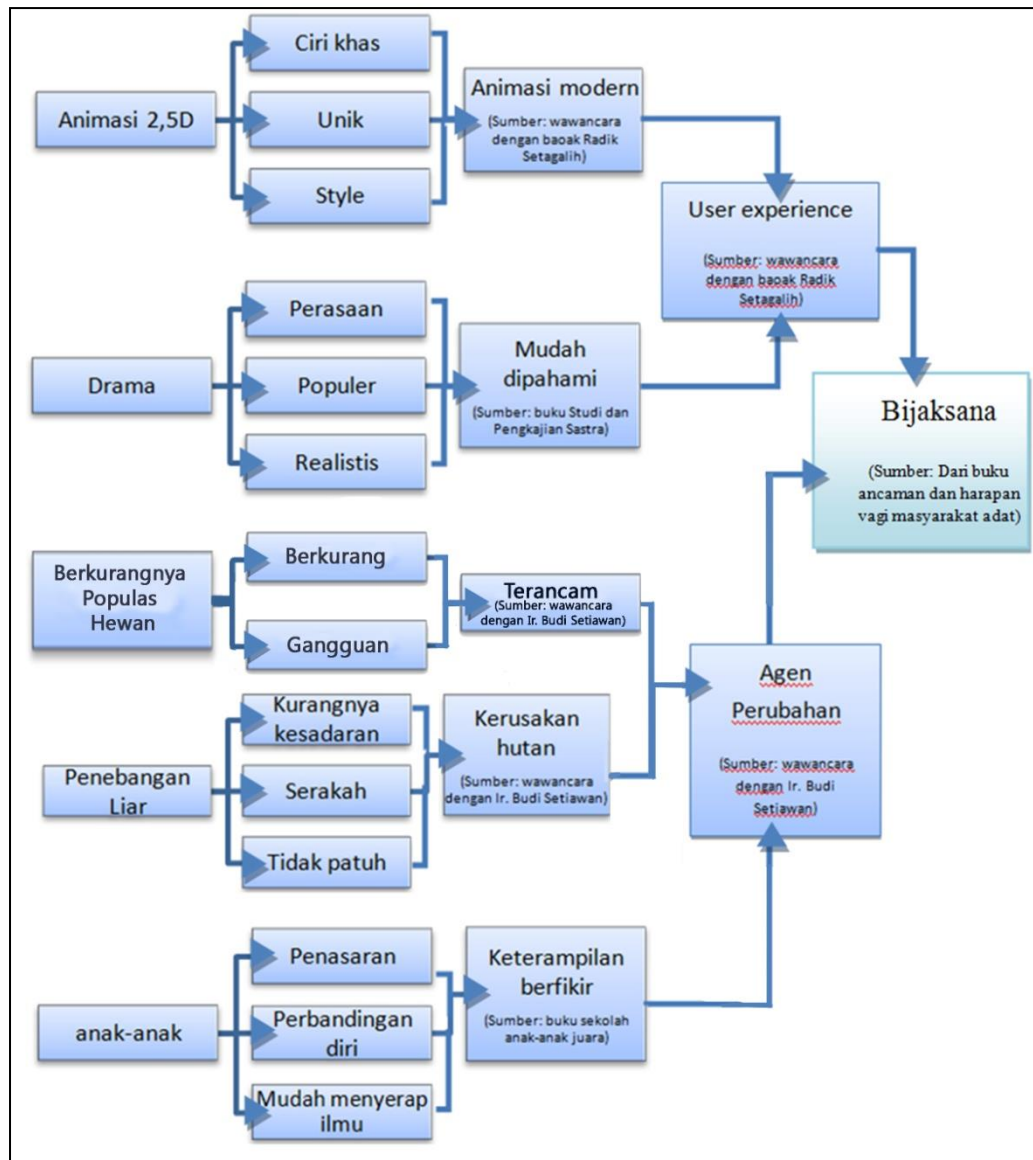
Segmentasi & <i>Targeting</i>	Geografis	Seluruh Masyarakat
	Demografi	Usia : 7-13 Tahun  Gender : Laki-laki dan perempuan  Jenjang pendidikan : Sekolah Dasar
	Psikologi	Kelas sosial : Semua kelas sosial
<i>Positioning</i>		Film animasi ini diharapkan dapat memupuk jiwa para anak agar lebih bijak dalam bersikap dan bertindak terhadap lingkungan terutama hutan

Segmentasi dan *Targeting* dari animasi 2,5D ini adalah seluruh masyarakat khususnya anak-anak yang berusia sekitar 7-13 tahun baik itu laki laki maupun perempuan dengan semua kelas sosial karena masalah yang diangkat merupakan masalah yang kompleks dan menjadi tanggung jawab bagi semua lapisan masyarakat terutama usia dini, karena akan meneruskan *estafet* dalam menjaga dan melestarikan kekayaan alam (hutan).

Setelah analisa STP dilakukan, tahap selanjutnya adalah pencaRian *keyword* dari hasil analisa data dan analisa STP.

### 3.1.7 Metode Pencarian *Keyword*

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



Gambar 3.3 Bagan Pencarian *Keyword*

(Sumber: Olahan Peneliti)

### 3.1.8 Pemaknaan *Keyword*

Hasil dari analisa data di dapatkan dari lima kata yang ada di dalam judul Tugas Akhir, yaitu Animasi 2,5D, Drama, Berkurangnya populasi hewan, Penebangan Liar dan Anak-anak Sekolah Dasar. Penebangan liar digunakan sebagai tema dan konten utama dari film animasi 2,5D sekaligus digunakan sebagai media sosialisasi kepada para anak Sekolah Dasar tentang bagaimana dampak penebangan liar terhadap ekosistem yang ada di dalamnya. Dalam pembahasan animasi 2,5D beberapa kata kunci berasal dari observasi dan literatur yang menunjukkan bahwa animasi 2,5D adalah pembagian jenis dari pembuatan animasi pada umumnya hanya 2D dan 3D kemudian didukung dengan wawancara yang dilakukan kepada Bapak Radik, Pada dasarnya animasi 2,5D dapat digolongkan sebagai *Modern Animation*, dengan kata lain animasi tersebut merupakan pengembangan dalam hal *style* dari pembuatan karya film animasi.

Drama digunakan sebagai genre karena menurut pengamatan yang dilakukan pada situs-situs penyedia *review* film dan pencariannya, menunjukkan bahwa sebagian besar film yang ada menggunakan genre drama. Rating pada film-film bergenre drama sangat memuaskan, bahkan sebagian besar film drama telah memenangkan banyak penghargaan diberbagai ajang film dunia. Genre drama adalah suatu genre yang menekankan aspek perkembangan mendalam karakter dalam berinteraksi dan merupakan genre yang penuh dengan pembawaan perasaan (Lewis, 1999: 70). Pada saat penonton dapat merasakan apa yang dialami oleh pemeran yang ada di dalam film dan dapat mengalir dengan suasana pada film, itulah yang disebut dengan drama yang baik. Film drama memiliki tokoh yang realistis,

dengan konflik baik pribadi, antar orang, antar budaya, maupun dengan alam (Alfian, 2014: 40). Genre drama sangat luas karena mencakup banyak hal, dari romansa hingga epik. Temanya dapat mencakup isu aktual, penyimpangan sosial, ketidakadilan, dan sebagainya.

Hal utama dalam membuat animasi terletak pada cerita yang menarik, pembuatan karakter yang unik dan mencerminkan kepribadian dari karakter tersebut sehingga anak sebagai *audience*-nya menjadi mengerti sifat-sifat dari karakter tanpa penjelasan melalui kata-kata dan juga *User Experience* yaitu bagaimana cara membuat komunikasi satu arah yang terjadi saat *audience* menyaksikan film animasi menjadi lebih komunikatif dengan melibatkan *User* seakan-akan berada di dalam alur film animasi dan berperan sebagai tokoh utamanya.

Tema utama dari film animasi 2,5D ini adalah penebangan liar dan ditujukan untuk anak Sekolah Dasar, karena pada saat masuk SD, anak telah mengembangkan keterampilan berfikir, bertindak dan pengaruh sosial yang lebih kompleks (Sugiyanto, 2011: 3). Selama masa ini mereka juga mulai menilai diri mereka sendiri dengan membandingkannya dengan orang lain. Anak-anak akan lebih mudah menggunakan perbandingan sosial, terutama untuk norma-norma sosial dan kesesuaian jenis-jenis tingkah laku tertentu pada saat anak-anak tumbuh semakin lanjut.

Secara umum penebangan liar akan merusak ekosistem hutan yang dikenal sebagai ekosistem tertutup (siklus energi dan materi) dan apabila terdapat gangguan seperti penebangan liar akan merusak tatanan ekosistem hutan, akibatnya diantaranya musnahnya flora dan fauna yang alami di hutan, memiliki

resiko terbakar lebih tinggi, hilangnya fungsi hidrologis dan orologis dari hutan. Dalam perkembangan tentang sosialisasi dampak negatif dari penebangan liar, Pemerintah telah membuat brosur, *leaflet*, melibatkan masyarakat dalam kegiatan yang berhubungan dengan alam sekitar. Namun target utama dari upaya yang dilakukan pemerintah dalam mensosialisasikan hal tersebut hanya kepada para orang tua. Pemerintah juga mengharapkan bahwa para generasi muda memiliki wawasan yang luas akan fungsi dan manfaat hutan dan juga menjadi agen perubahan yang dapat mencegah terjadinya kerusakan hutan dengan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan pelestarian kekayaan alam.

Setelah melakukan analisa dan mengerucutkan *keyword-keyword* yang ada maka dipilih kata BIJAKSANA terhadap ALAM sebagai kata kunci dari Tugas Akhir ini. Kata ALAM sebagai kesan visual yang akan digunakan sebagai latar belakang pada film animasi 2,5D ini dan BIJAKSANA sebagai dasar dari pesan utama yang disampaikan pada *audience*.

### 3.2 Perancangan Karya

Pada Tahap perancangan karya, diperlukan penjelasan yang terstruktur mengenai proses dan cara kerja dalam merancang suatu karya animasi 2,5D. Maka dari itu, tahap perancangan menjadi sangat penting untuk dijabarkan secara detil. Pada tahap ini terdapat beberapa bagian-bagian teknis perancangan dari mulai proses Praproduksi hingga Pasca Produksi.

### 3.2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap yang dilakukan sebelum memulai proses produksi. Pada tahap pra produksi, dibutuhkan persiapan yang matang dan terstruktur agar dapat meminimalisir jalannya proses produksi. Beberapa tahap pra produksi pembuatan animasi 2,5D yang harus diperhatikan ialah sebagai berikut:

#### 1. Ide dan Konsep

Ide dan konsep yang mendasari pembuatan film animasi ini adalah kurangnya pengetahuan dan kepedulian anak pada sumber daya alam, akibatnya anak-anak kebanyakan menyepelekan hal-hal yang sebenarnya sangat penting. Kemudian melihat umumnya animasi yang digunakan oleh kebanyakan orang yaitu 2D dan 3D, peneliti memilih untuk membuat film dengan format visual 2,5D yang jarang digunakan oleh orang lain. Pada intinya film animasi ini menceritakan tentang seorang anak yang mendapatkan pelajaran berharga dari sebuah cerita yang dibawakan oleh Ayahnya.

#### 2. Warna

Berdasarkan ide dan konsep dari hasil pengolahan *keyword* "bijaksana", pendekatan warna-warna utama pada perancangan karya ini adalah:

##### a. Warna Ungu

Warna yang memberikan kesan spiritual, megah dan kebijaksanaan. Kebanyakan di dominasi warna ungu. Ungu juga warna yang unik karena sangat jarang kita lihat. Dengan menggunakan warna ungu kita bisa memberikan kesan menarik dan unik pada desain kita, baik kita menggunakan secara overal atau hanya sebagai pemanis saja.

Purple: *Mysterious, spiritual, artistic, creative, eccentric, majestic.*

b. Warna Coklat

Coklat adalah warna bumi, memberikan kesan hangat, nyaman dan aman. Selain itu, coklat juga memberikan kesan ‘mutakhir’ karena dekat dengan warna emas. Coklat juga bisa memberikan nuansa yang “dapat di andalkan” dan “kuat”.

Brown: *Safe, awake, superb, authoritative, and sweet.*

3. Konsep Audio

Dalam segi audio pada film animasi ini menggunakan *background* musik dengan tempo pelan pada *scene* awal dan akhir, namun pada *scene* tengah akan diberikan *background* musik yang lebih dramatis agar lebih mendramatisir setiap pergerakan animasinya.

4. Sinopsis

Film animasi ini menceritakan tentang seorang anak yang mendapat sebuah pelajaran berarti dari cerita ayahnya tentang pentingnya menjaga dan melestarikan lingkungan. Ayah nya bercerita tentang seorang pemuda yang pergi kemasa depan untuk melihat perkembangan jaman, ternyata yang dia lihat hanyalah hamparan tanah tandus dan udara yang sesak. Dan disaat itu pemuda tersebut bertemu dengan seekor monyet yang berada di dalam sebuah tabung percobaan, pemuda itu kaget mengetahui sang monyet menceritakan yang telah terjadi dan pemuda itu melihat tulisan yang ada dibawah tabung itu bertuliskan "*I'm the last one*". Pemuda tadi kemudian bergegas untuk kembali kemasa lalu untuk memperbaiki keadaanya. Dan diakhir cerita sang Ayah ju-

ga mengajarkan tentang pentingnya peduli pada sesama makhluk hidup di dunia ini.

## 5. Naskah

1. EXT. TEMPAT PEMANCINGAN - SORE

AYAH RIAN, 37, melemparkan kail pancingnya. RIAN, 13, sedang meraut pensil, dia akan mengerjakan tugas menggambarinya besok. dia meraut pensilnya terus menerus.

S.F.X: Suara rautan pensil RIAN.

AYAH RIAN

(MENGGERUTU) Rian itu pensil yang Ayah belikan kemarin? kok tinggal segitu?.

RIAN

(BINGUNG) Hehe Rian nggak suka yah kalau pensilnya tumpul.

AYAH RIAN

(TEGAS) Rian, kamu tau pensil itu bahanya dari apa?.

RIAN

(PENASARAN) Hmm dari kayu kan yah?.

AYAH RIAN

(TEGAS) Iya bener Rian, tetapi kalau kamu menggunakannya secara berlebihan gitu nanti hutan kita semakin cepat dong habisnya.

RIAN

(PENASARAN) Tapi yah, negara kita ini kan negara yang sangat luas hutanya?.

AYAH RIAN

(MENENANGKAN) Hmm gini ayah akan ceritakan sebuah kisah seorang pemuda yang sangat jenius, dia sangat penasaran bagaimana perkembangan dunia ini pada masa depan.

DISSOLVE TO:

2. EXT. RUMAH PEMUDA - SIANG

PEMUDA berada di dalam sebuah mesin waktu, kemudian mesin waktu tersebut melayang.

AYAH RIAN(O.S)

PEMUDA itu menggunakan mesin waktu buatannya untuk menuju tahun 2100 dari tahun asalnya 2016.

CUT TO:

3. EXT. LORONG WAKTU - SIANG

PEMUDA melewati lorong waktu menuju ke masa depan.

DISSOLVE TO:

4. EXT. PADANG TANDUS - SORE

PEMUDA menyusuri padang tandus untuk mencari kehidupan makhluk lain.

AYAH RIAN(O.S)

Dengan harapan melihat masa depan yang lebih indah tapi ternyata pemuda itu malah mendapatkan keadaan yang sebaliknya.

FADE OUT:

AYAH RIAN(O.S)

Kemudian pemuda itu berjalan menyusuri padang tandus itu tidak lama kemudian akhirnya dia menemukan sebuah gedung.

FADE IN:

5. EXT. GEDUNG MASA DEPAN - SORE

Tampak sebuah gedung yang sangat besar dihadapan PEMUDA.

AYAH RIAN(O.S)

Dengan rasa penasaran kemudian dia memasuki gedung tersebut dan menemukan sebuah tabung besar yang berisi seekor monyet tua yang telah sekarat.

CUT TO:

6. INT. GEDUNG MASA DEPAN - SORE

PEMUDA memasuki gedung raksasa yang ditemuinya. Kemudian pada saat didalam dia menemukan sebuah tabung besar yang berisi seekor monyet Bekantan berwarna coklat.

DISSOLVE TO:

7. INT. GEDUNG MASA DEPAN - SORE

Sebuah tulisan yang berada didepan tabung.

CUT TO:

8. EXT. TEMPAT PEMANCINGAN - SORE

AYAH RIAN, 37, sedang menasehati rian. RIAN, 13, mendengarkan dengan seksama.

RIAN

Jadi apa yah yang dilakukan pemuda tadi?

AYAH RIAN

Dia kembali ke tahun dimana dia berasal dan berusaha segigih mungkin untuk mencegah terjadinya kerusakan hutan yang mengakibatkan pada kepunahan populasi hewan di hutan tersebut.

RIAN

Hhmm, apakah seorang pemuda bisa melakukannya yah?.

AYAH RIAN

Tentu saja bisa Rian, ini bukan tentang siapa dirimu atau dirinya sekarang. tapi apa yang bisa kita lakukan untuk kebaikan makhluk lain dan masa depan.

RIAN

Menurut Ayah apa yang harus dilakukan agar kita bisa membantu pemuda tadi yah?.

AYAH RIAN

Cukup dengan lebih bijaksana dalam menggunakan apapun hasil alam ini Rian. dan satu lagi, jangan sampai kita membiarkan

hal yang buruk menjadi hal yang tidak asing bagi kita.

FADE OUT:

CREDIT TITLE

## 6. *Storyboard*

*Storyboard* digunakan sebagai panduan untuk memberikan gambaran *scene* seutuhnya mulai dari *layout* sampai komposisinya. Hal ini dibutuhkan agar tidak terjadi kekeliruan dari konsep awal pembuatan animasinya. Untuk *storyboard* yang lengkap dapat dilihat pada lembar lampiran.

### 3.2.2 Produksi

Pada tahap produksi ini, proses pengerjaan animasi mulai dari desain karakter hingga *background sound* akan dilaksanakan, beberapa tahap pembuatan animasi ini antara lain:

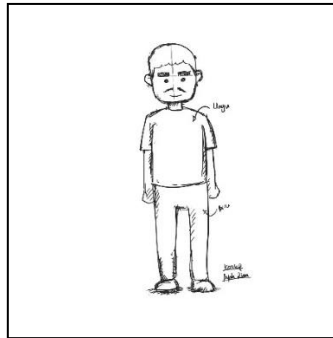
#### 1. Desain Karakter

Pada tahap ini akan dibuat empat karakter untuk mendukung jalannya cerita film animasi ini. Berikut karakter yang akan digunakan dalam film animasi ini:

##### a. Ayah Rian

Karakter yang pertama ini adalah Ayah dari Rian, beliau berumur 37 tahun dengan tinggi 165cm dan berat badan 60kg. Ayah Rian memiliki hobi memancing, selain itu Ayah Rian adalah orang yang sangat peduli

dengan lingkungan. Ciri khas dari Ayah Rian adalah rambut keriting dan kumisnya. Berikut merupakan desain karakter dari Ayah Rian:



Gambar 3.4 Desain Karakter Ayah Rian  
(Sumber: Olahan Peneliti)

b. Rian

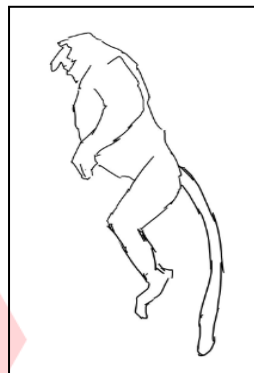
Karakter yang kedua adalah Rian, seorang anak kelas 6 sekolah dasar yang berumur 13 tahun dengan tinggi 145cm dan berat badan 30kg. Rian anak yang gemar menggambar, dan tidak suka bila alat gambarnya tumpul atau kurang sempurna. Rian juga anak yang suka dengan cerita-cerita yang menginspirasinya. Ciri khas dari Rian adalah kepala agak lonjong dan rambut keriting. Berikut merupakan desain karakter dari Rian:



Gambar 3.5 Desain Karakter Rian  
(Sumber: Olahan Peneliti)

c. Monyet

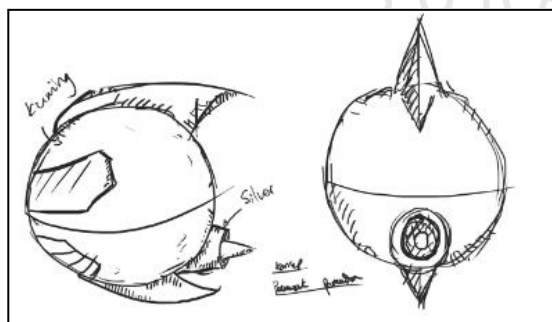
Karakter yang terakhir ini adalah seekor monyet yang berada di dalam sebuah tabung percobaan. monyet ini digambarkan dengan seekor monyet bekantan khas Kalimantan yang telah sekarat. monyet ini tidak bergerak sama sekali karena sudah tidak dapat melakukan apapun. Berikut merupakan desain karakter dari monyet:



Gambar 3.6 Desain Monyet  
(Sumber: Olahan Peneliti)

d. Pesawat

Sebuah desain pesawat yang akan membawa setting pada cerita masa depan, berbentuk bulat yang akan melewati lorong waktu. Berikut merupakan desain pesawat ditunjukkan pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Desain Pesawat  
(Sumber: Olahan Peneliti)

## 2. Desain *Background*

Pada tahap ini akan dibuat beberapa *background* untuk mendukung *setting* lokasi pada film animasi. *Background* yang digunakan adalah dua tempat utama yaitu tempat pemancingan dan juga bumi dimasa mendatang.

## 3. *Importing* dan *Positioning* Objek

Jika gambar telah siap dan lengkap, maka langkah selanjutnya adalah mengimport gambar-gambar yang telah dibuat ke dalam *sequence* di aplikasi *after effect*, dan diletakan di setiap layer dan frame yang berbeda. Gambar yang telah di import akan otomatis tersimpan di dalam *library* dan dapat di *drag* jika sewaktu-waktu akan dipergunakan.

## 4. *Dubbing*

*Dubbing* atau dalam bahasa Indonesia disebut sulih suara adalah proses mengisi suara. Proses *dubbing* dalam film, khususnya film animasi, umumnya dilakukan rekaman suara. Hasil dari rekaman suara tersebut kemudian dimasukkan ke dalam *frame* yang terdapat di setiap *layer*. *Layer-layer* tersebut memuat animasi gerakan *background*, karakter dan mulut karakter agar terlihat seakan-akan seperti sedang berbicara. Manfaat dari *dubbing* adalah sebagai narasi dan penjelas dari keterangan tertulis yang dimuat di setiap *scene* film animasi.

## 5. Animasi Objek

Pada tahap ini, objek akan dianimasikan dan digerakkan sesuai konsep yang sudah dibuat. Ada banyak langkah dan cara untuk menganimasikan suatu objek, baik melalui *manual* maupun menggunakan *Action Script*. Cara manual

yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan *keyframe to keyframe*, *guide* maupun *bone tool*.

#### 6. *Background Sound*

*Backsound* atau disebut juga suara latar dan pengiring yang dimasukkan pada film animasi bertujuan untuk memberikan kesan menyenangkan dan menambah semangat. Karena multimedia interaktif mencakup dari segala aspek baik *audio* maupun *visual*, maka penggunaan *backsound* amatlah penting untuk menjadi pengiring dari desain dan animasi yang telah dibuat. *Backsound* yang dipergunakan dalam multimedia interaktif ini adalah *instrument* dari beberapa lagu anak-anak seperti menanam jagung dan bintang kejora.

### 3.2.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah bagian terakhir dari proses pembuatan tugas akhir film animasi ini. Tahap pasca produksi adalah tahap publikasi dan pengolahan dari tahap produksi yang telah dilakukan sebelumnya. Proses finishing dari pasca produksi.



Lanjutan Tabel 3.3 Tabel Jadwal

URAIAN	TARGE WAKTU PERMINGGU													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Final Render														
Pembuatan Pendukung Film/ <i>Merchandise</i>														
Promosi														

(Sumber: Olahan Peneliti)

### 3.2.5 Anggaran

Berikut merupakan tahap dari rincian rencana anggaran yang akan digunakan dalam proses produksi:

Tabel 3.4 Tabel Perencanaan Anggaran

No	Equipment	Cost
1	PC Set	Rp. 7.500.000
2	Upgrade VGA	Rp. 1.500.000
3	Upgrade PSU	Rp. 600.000
4	Tablet Wacom	Rp. 1.250.000
5	Monitor 2 Unit	Rp. 1.800.000
6	Recorder	Rp. 750.000
7	Printer	Rp. 500.000
TOTAL		Rp. 13.900.000

(Sumber: Olahan Peneliti)

### 3.2.6 Publikasi

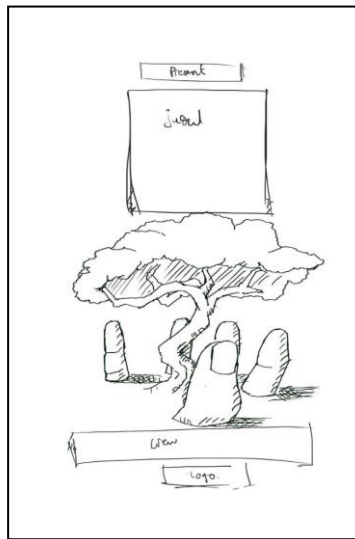
Pada tahap publikasi, perlu diperhatikan pada perancangan dan mendesain kemasan yang nantinya akan dijadikan sebagai media promosi. Mendesain kemasan diusahakan dibuat dengan seunik dan semenarik mungkin agar dapat menarik minat konsumen. Jika segmentasi yang akan dibidik adalah konsumen yang berusia anak-anak, maka desain baik dari pemilihan warna maupun jenis font disesuaikan dengan karakter anak-anak. Pemberian keterangan singkat namun jelas dengan pemberian *font* yang berkarakter ceria sesuai dengan materi atau tema yang diangkat. Tahap publikasi adalah tahap terakhir dari proses produksi film animasi yang meliputi poster, stiker dan CD.

#### 1. Poster

##### a. Konsep

Poster yang bernama “The Last One” menggambarkan sebuah tangan dan pohon. Tangan yang mempunyai arti sebagai manusia yang dapat menyelamatkan sebuah hutan beserta hewan dengan bersikap bijaksana dalam pengolahan hutan. Dan pohon ditengah tangan mempunyai arti sebuah hutan beserta isinya harus dapat dilindungi.

b. Sketsa



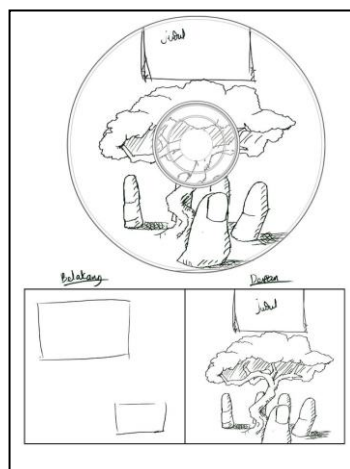
Gambar 3.8 Sketsa Poster  
(Sumber: Olahan Peneliti)

2. CD

a. Konsep

Konsep yang digunakan pada CD sama dengan desain poster yang akan ditunjukkan pada gambar 3.9.

b. Sketsa



Gambar 3.9 Sketsa CD  
(Sumber: Olahan Peneliti)

### 3. Mug

#### a. Konsep

Konsep yang digunakan pada Mug yaitu menggunakan gambaran dari bangunan tua dan *background* rumah pemuda yang ada di *scene* masa depan, akan ditunjukkan pada gambar 3.10.

#### b. Sketsa



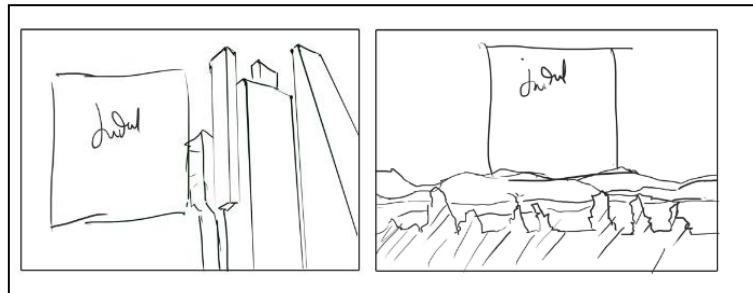
Gambar 3.10 Sketsa Mug  
(Sumber: Olahan Peneliti)

### 4. Stiker

#### a. Konsep

Konsep yang digunakan pada stiker yaitu menggunakan gambaran dari bangunan tua dan *background* rumah pemuda yang ada di *scene* masa depan, akan ditunjukkan pada gambar 3.11.

b. Sketsa



Gambar 3.11 Sketsa Stiker  
(Sumber: Olahan Peneliti)

