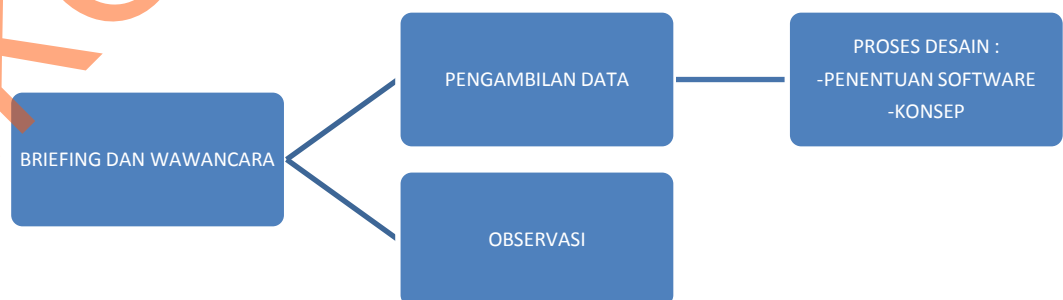


## BAB III

### METODE KERJA PRAKTEK

Dalam kerja praktek ini, penulis berusaha menemukan permasalahan yang ada dan mempelajari serta menganalisis permasalahan yang ada di film Lalito di Animotion Academy Surabaya. Permasalahan yang timbul adalah, film Lalito ini masih belum memiliki seorang modeler 3D untuk setting *environment*, agar suasana pada film lebih terasa *real*. Padahal Animotion Academy Surabaya adalah sebuah studio animasi yang baru berdiri dan masih belum memiliki karya yang dapat di nikmati oleh masyarakat maupun para pecinta film animasi. Sehingga banyak masyarakat yang belum mengenali studio animasi Animotion Academy Surabaya padahal mempunyai potensi yang besar untuk menjadi studio animasi yang unggul di Kota Surabaya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skema Pengerjaan

## 3.1 Pengumpulan Data

### 3.1.1 Observasi

Observasi adalah langkah awal untuk menentukan permasalahan desain *environment* pada film Lalito. Dalam langkah ini penulis melakukan analisis terhadap desain karakter (secara fisik maupun kepribadian karakter pada film), serta alur cerita yang akan dibawakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana membuat *environment* 3D yang menarik agar setting suasana dapat menyatu dengan karakter utama untuk film Lalito ini.

Berdasarkan analisis yang diperoleh melalui data-data tentang ide cerita, skenario, concept art, serta storyboard, akan dapat ditentukan image atau desain *environment* seperti apa yang ingin dibuat dalam film Lalito ini

### 3.1.2 Briefing dan Wawancara

Briefing juga merupakan bagian dari observasi untuk menentukan apa yang diinginkan oleh pihak Animotion Academy Surabaya. Diantaranya apa yang ingin ditonjolkan, apa yang ingin ditampilkan, apa yang ingin dihindari, dan lain sebagainya.

Briefing merupakan penjelasan – penjelasan secara personal untuk memberikan gambaran secara ringkas mengenai permasalahan pada film. Pada dasarnya pengarahan yang dilakukan adalah pengarahan yang ada kaitannya dengan pelaksanaan tugas sesuai dengan tujuan dari Animotion Academy Surabaya.

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 efektif desain *environment* 3D pada film Lalito ini

Dari hasil briefing dan wawancara, diketahui bahwa film Lalito memerlukan desain *environment* yang menarik perhatian serta efektif dan menarik dari sisi visual, sehingga masyarakat dan penonton dapat tertarik untuk menonton film Lalito yang ber-seri ini.

### **3.1.3 Pengambilan Data**

Setelah melakukan briefing, wawancara dan observasi, penulis mengambil beberapa data yang dibutuhkan untuk menunjang perancangan desain *environment* ini. Data – data tersebut diantaranya:

1. Ide cerita film
2. Naskah cerita / skenario
3. Concept art
4. Storyboard
5. *Animatic storyboard*

## 3.2 Proses Desain atau Perancangan

### 3.2.1 Penentuan Software

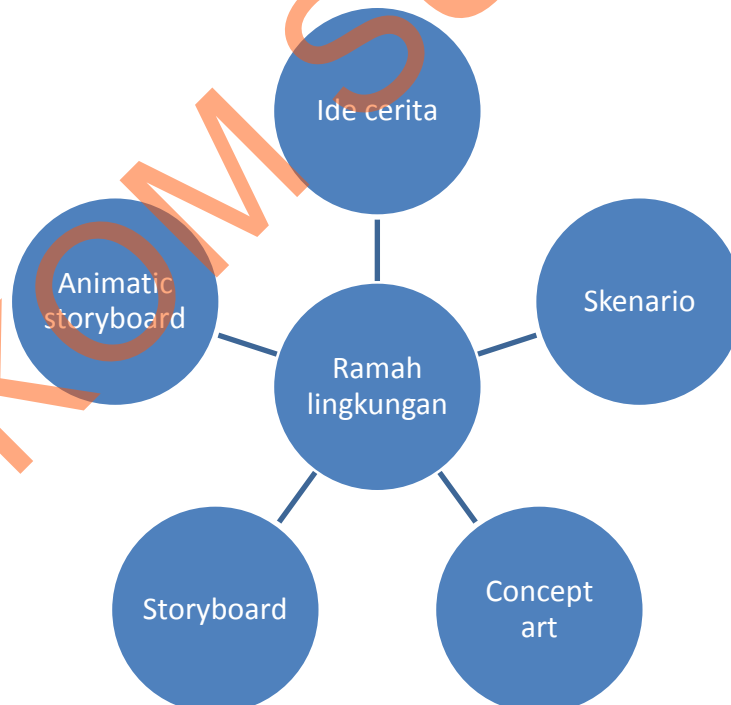
Penentuan *software* apa yang digunakan merupakan langkah awal yang diperlukan sebelum melakukan pembuatan desain. Karena desain yang akan dibuat tergantung pada *software* apa yang akan dipergunakan untuk pembuatan media presentasi.

Dalam hal ini penulis menggunakan *open source software* yang menyesuaikan *software* yang di pakai di Animotion Academy Surabaya yaitu 3D Blender. blender sendiri merupakan sebuah program atau perangkat lunak yang biasanya digunakan untuk membuat suatu model dalam bentuk 3 dimensi lalu menganimasikanya. Dalam perancangan ini penulis menggunakan *software* ini untuk membuat keseluruhan *environment design* pada film Lalito ini.

### 3.2.2 Konsep

Dalam hal ini penentuan konsep dibutuhkan untuk menentukan desain seperti apa yang akan ditampilkan dalam berbagai *environment* Animation Academy Surabaya yang baru. 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, scenario, concept art, storyboard, dan animatic storyboard. kesimpulannya, environment akan dibuat 'ramah lingkungan' artinya, sesuai dengan suasana di alur cerita dan sifat karakter utama di Lalito yaitu lalat. Environment di buat tidak terlalu banyak objek namun hanya sebagian yang perlu saja.



Gambar 3.2 bagan penentuan konsep desain

Dari bagan diatas dapat kita lihat bahwa konsep ramah lingkungan diperoleh dari berbagai data yang kemudian disimpulkan menjadi satu konsep desain. Konsep ini yang akan dijadikan sebagai patokan untuk seluruh perancangan desain selanjutnya.

### **3.2.3 Layout**

Berdasarkan konsep desain maka layout yang akan digunakan sangat sederhana, bermain dengan tata letak objek-objek yang ada di dapur, peletakan objek pencahayaan (lighting), dan peletakan posisi tempat karakter bergerak.

### **3.2.4 Warna**

Sesuai dengan image yang ingin ditampilkan dan sesuai konsep desain, maka sebagian besar desain menggunakan warna coklat, silver, serta menggunakan warna hitam, abu-abu, dan putih untuk beberapa objek.

Penulis menggunakan warna coklat muda sebagai warna dasar pada environment. Warna ini akan mewakili sebagian besar suasana pada film Lalito ini. Adalah warna bumi yang melambangkan memberikan kesan hangat, nyaman dan tradisional. Hal ini sangat cocok dengan karakter Laito. Namun bila warna coklat dipakai secara berlebihan justru akan menimbulkan kesan kotor.