

BAB III

METODOLOGI PENCIPTAAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan film animasi tentang jalak bali ini, metode yang dilakukan untuk melakukan penelitian adalah triangulasi, dimana metode ini mencari data kebenaran melalui wawancara akan di bandingkan dengan data literatur dan diperkuat dengan observasi.

Pada bagian ini dijelaskan metode yang dipakai serta prosedur dalam penciptaan karya. Dalam penciptaan Tugas Akhir metode kualitatif digunakan untuk menganalisa unsur Satwa dan *Animation*. Dengan metode kualitatif fenomena yang benar-benar terjadi pada objek penelitian misalnya prilaku, persepsi, dan tindakan dapat lebih dipahami (Moeleong, 2006: 6) Secara garis besar terdapat empat teknik perolehan data secara kualitatif, yakni studi literatur, wawancara mendalam, observasi.

Melalui metode trianguasi ini data yang dicari adalah hal-hal terkait tentang animasi film pendek, genre musical, hewan jalak bali, dan tentang psikologi usia remaja. Setelah data-data ditemukan, selanjutnya dikembangkan dan dikaji untuk didapatkan kesamaan-kesamaannya. Hal-hal yang sama dari triangulasi data ini yang berikutnya dijadikan kata kunci atau *keyword*.

3.2 Objek Penelitian

Dalam tahap ini dijelaskan objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam Tugas Akhir ini. Objek yang akan diteliti adalah populasi Jalak Bali. Tidak semua aspek dalam Jalak Bali ini akan diteliti dikarenakan dapat mengakibatkan melebarnya pokok bahasan. Ada tiga aspek yang menjadi sumber utama objek penelitian, ini yaitu Kepunahan, Keselarasan dengan Alam dan Mistery Jalak Bali. Target yang diteliti pada penelitian ini adalah kepedulian remaja dan terhadap alam dan lingkungan.

3.3 Lokasi

Tempat yang dituju untuk melakukan penelitian mencakup wilayah Bali untuk mengetahui prilaku Jalak Bali pada wilayah Bali. Wilayah yang dicakup yaitu Denpasar, Nusa penida, Negara

3.4 Sumber Data

Data sangat penting untuk penyusunan laporan Tugas Akhir ini agar laporan dapat dipertanggung jawabkan dan akurat. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari buku-buku atau studi literatur. Studi literatur diperlukan untuk menemukan keabsahan data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya. Selanjutnya sumber data dari observasi dengan cara memperhatikan rekaman yang ada maupun observasi secara langsung ke lokasi penelitian, serta dilakukan studi eksisting, untuk mempelajari Film – film Animasi yang memiliki kesamaan dengan karya Tugas Akhir ini untuk memperoleh masukan tentang kelebihan dan kekurangannya. Yang terakhir

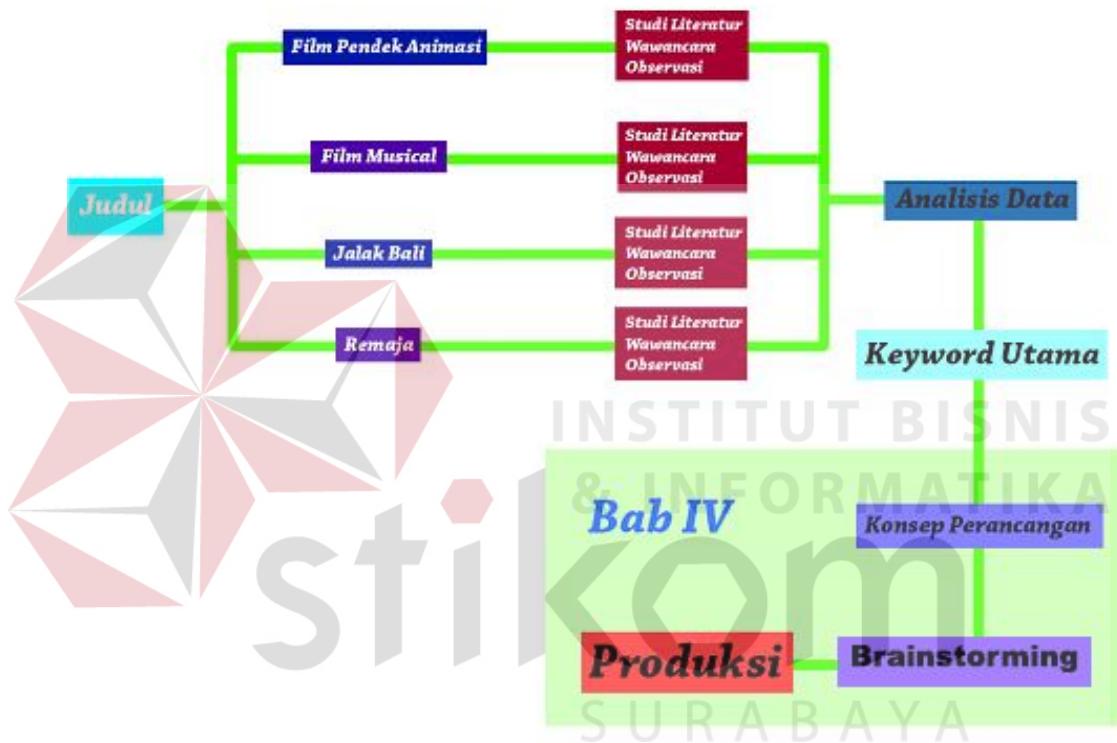
adalah wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian sesuai dengan bahasan yang ada, untuk mendapatkan informasi langsung dari orang-orang yang sudah ahli dibidangnya. Sumber data secara rinci dijelaskan pada bagian 3.5 Pengumpulan Data.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam pembuatan film animasi ini adalah data-data tentang film animasi pendek, musical, jalak bali, dan remaja. Data-data yang dikumpulkan adalah melalui wawancara kepada para ahli di bidang masing-masing, dan menguatkan melalui literatur, dan observasi terhadap objek-objek yang dimaksud. Data-data yang terkumpul disajikan sebagai berikut.

Dalam tahap ini merupakan tahapan teknis dalam mendokumentasikan data apa saja yang diperoleh dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Teknik perolehan data secara kualitatif yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah wawancara mendalam, observasi, literatur, dan *Brainstorming* yang akan dijelaskan pada Bab IV Perancangan Karya, untuk memperoleh hasil akhir yang paling sesuai dengan *keyword* yang telah ditemukan dan konsep awal. Agar materi dan tujuan yang ingin dicapai tepat sasaran, maka data akan dibagi menjadi 5 bagian berdasarkan latar belakang yang telah disusun, lima bagiannya yaitu Film Pendek Animasi, Musical Film, Jalak Bali, dan Remaja. Data yang telah dipisah tadi akan dibahas lebih detail melalui studi literatur, wawancara mendalam, observasi, serta *Brainstorming* pada tahap akhir. Setelah selesai maka akan muncul *keyword* pada setiap bahasan. *Keyword* yang telah ada akan masuk ke proses analisa data dimana *keyword* akan direduksi dan dianalisa lebih lanjut untuk menemukan *keyword*

utama. Setelah ditemukan *keyword* utama dapat dibuat konsep perancangan yang akan diimplementasikan dalam Tugas Akhir ini. Pada tahap terakhir konsep perancangan yang ada akan didiskusikan dengan *audiens* *Brainstorming* untuk dipilih yang paling sesuai dengan *keyword* utama dan tepat sasaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Teknik Pengumpulan Data

Sumber: Olahan Penulis

3.5.1 Film Animasi Pendek

Data-data tentang film animasi pendek dikumpulkan melalui wawancara, literatur dan obeservasi. Dari data-data tersebut selanjutnya dicari kesamaan data untuk menjadi kesimpulan kata kunci tentang film animasi pendek.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Patrick Effendy, seorang sutradara film animasi musikan, produser grup penyanyi anak Coboy Junior dan pemilik dari studio Visual Expert.

Dalam wawancara ini Patrick mengatakan bahwa film animasi pendek berdurasi kurang dari 20 menit, dan cerita yang disampaikan memiliki satu atau dua permasalahan. Film animasi pendek biasa dilakukan untuk melatih calon-calon sutradara yang nantinya akan membuat animasi berdurasi panjang. Selain itu menurut Patrick pembuatan film animasi pendek biasa digunakan untuk uji coba perangkat baru dalam sebuah studio.

Secara spesifik dikatakan Patrick bahwa animasi pendek isinya tidak berbeda dengan film animasi panjang, hanya saja semua permasalahan disampaikan langsung pada detail intinya. Animasi memiliki kelebihan dapat menampilkan visual-visual yang tidak mungkin dilakukan oleh film live shot. Animasi pendek biasanya lebih menunjukkan sebuah kelebihan baik dari sisi visual, audio ataupun cerita, dan terkesan lebih puitis dan emosional.

Dalam wawancara ini ditarik kesimpulan yang menjadi kata kunci untuk film animasi pendek, yaitu durasi kurang dari 20 menit, berisi satu atau dua permasalahan, latihan dan ujian, menyampaikan detil cerita, visual yang tidak

mungkin dilakukan oleh kamera, puitis, emosional, memiliki kelebihan dari visual, audio, atau cerita.

2. Studi Literatur

Pengumpulan data literatur didapatkan dari tiga buah buku, yaitu Ideas for the Animated Short, Animation, Volume 1, dan Acting for Animators. Melalui ketiga buku ini didapatkan data-data bahwa film animasi pendek tetap harus memperhatikan kaedah dan prinsip film animasi pada umumnya, dan harus memiliki ikatan yang kuat dengan emosi audiensnya. Story-telling yang digunakan harus diolah sebaik mungkin agar cerita lebih terletak pada intinya dan tidak seperti film animasi berdurasi panjang. Film animasi pendek harus menampilkan kemampuan lebih yang dimiliki sutradaranya, dan mampu menampilkan jauh lebih imajinatif dari film liveshot. Lebih terperinci dalam buku Acting for animator dikatakan bahwa film animasi pendek lebih mirip dengan puisi dibandingan versi pendek dari sebuah film panjang. Akting yang dilakukan oleh actor animasi harus bisa berbicara banyak sebanyak dialognya, sehingga animator tidak hanya terjebak di sekedar “moving illustration” saja tetapi lebih pada performa karakter.

Melalui literatur tentang film animasi pendek ini, maka didapatkan kata kunci berupa penggunaan prinsip animasi, storytelling yang diolah, imajinatif, puisi, kemampuan lebih sutradara, akting berbicara, performa karakter.

3. Observasi

Setelah mendapatkan data wawancara dan literature, maka langkah berikutnya adalah mencari tau kebenaran dari kesimpulan melalui observasi. Observasi dilakukan pada beberapa film animasi pendek berjudul, Pipper, Mom, The Present, Plentis Kentus.



Gambar 3.2 cuplikan gambar observasi animasi

(a) animasi The Present (b) animasi Pipper (c) animasi Mom (d) animasi
Plentis Kentus

Film animasi pendek berjudul piper (gambar 3.1b) diobservasi untuk mewakili animasi pendek tentang binatang. Film The Present (gambar 3.1a) dipakai untuk mewakili animasi yang berhubungan manusia dan hewan. Untuk mewakili genre remaja diambil dari film berjudul Mom (gambar 3.1c).

Plentis Kentus (gambar 3.1d) digunakan untuk mewakili film berbahasa dan mempunyai segmen Indonesia.



Gambar 3.3 potongan gambar film animasi

(a) animasi The Present (b) animasi Piper (c) animasi Mom (d) animasi Plentis Kentus

Dari keempat film yang diobservasi didapatkan durasi film yang berkisar 5 hingga 15 menit. Ceritanya terkesan puitis dan lebih mendekati kebiasaan dan keseharian penonton, dan gerakan-gerakannya juga mewakili dialognya. Film animasi berjudul The Present dan Piper tidak dapat dilakukan pada film live-shot seperti pada gambar 3.2a dan 3.2b. Keempat animasi ini juga memiliki kelebihan masing-masing, pada bidang render realis pada Piper (gambar 3.2b),

cerita yang mendalam pada Mom (gambar 3.2c), audio yang baik pada Plentis Kentus (gambar 3.2d), dan emosi yang bagus pada The Present (gambar 3.2a). Dari observasi ini maka dapat disimpulkan kata kunci yang muncul adalah gerakan yang mewakili dialog, Puitis, cerita yang mendalam, storytelling yang baik, audio yang bagus, serta emosi.

3.5.2 Film Musikal

Data-data tentang film musical dikumpulkan melalui wawancara, literatur dan obeservasi. Dari data-data tersebut selanjutnya dicari kesamaan data untuk menjadi kesimpulan kata kunci tentang film musical.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Patrick Effendy, seorang sutradara film animasi musikan, produser grup penyanyi anak Coboy Junior dan pemilik dari studio Visual Expert.

Dalam wawancara ini Patrick mengatakan bahwa film musical memiliki sifat *everlasting* atau kekal dan semua yang berhubungan dengan musik itu *fantasy* semua yang diungkapkan dalam musik merupakan curahan hati dari tokoh – tokoh dalam film tersebut sehingga dapat mempengaruhi para penontonnya. Film musical memiliki perbedaan dan kriteria tersendiri yaitu memiliki 80% musik. Selain itu menurut Patrick film musical memiliki penggemarnya tersendiri dan tidak memiliki batasan usia untuk menonton film musical dan film musical tidak akan membuat penontonnya bosan walaupu diputar berulang kali film musical tetap disukai oleh penonton setianya

Secara spesifik dikatakan Patrick bahwa film musical memiliki perbedaan dengan film-film yang *bergenre* lain, dari tidak ada batasan usia, segala bentuk film dapat menggunakan *genre* musical. Musical film memiliki kelebihan dapat mempengaruhi secara tidak langsung melalui setiap lirik yang dinyanyikan sehingga dapat menjadi kebiasaan baru yang ditularkan kepada penonton.

Dalam wawancara ini ditarik kesimpulan yang menjadi kata kunci untuk film musical, yaitu musik, lirik, memiliki sifat *everlasting* atau kekal, semua yang berhubungan dengan musik itu *fantasy*, berperasaan, mempengaruhi penonton, memiliki perbedaan dan kriteria tersendiri yaitu memiliki 80% musik, tidak ada batasan usia.

2. Wawancara

Pengumpulan data literatur didapatkan dari empat buah buku, yaitu Memahami Film, How To Do Media and Cultural Studies, The Art of Film Music, dan The Oxford Handbook of Film Music studies. Melalui keempat buku ini didapatkan data-data bahwa film musical tetap harus memperhatikan kaedah dan prinsip film musical pada umumnya, dan harus memiliki ikatan yang selaras dengan musik, lirik, lantunan dan cerita yang kuat dapat mempengaruhi emosi audiensnya. penentuan musik pada sebuah film harus dipikirkan matang-matang sehingga pengaruh pada cerita dapat disampaikan sesuai keinginan dan musik itu sendiri sebagai media penyampaian yang lebih mengarah kepada perasaan para penonton yang akan selalu berkesan sepanjang masa. Film musical harus menampilkan musical disetiap adegan-adegan yang berisi makna atau pesan-pesan yang tersembunyi. Lebih

terperinci dalam buku Memahami Film dikatakan bahwa musical film lebih berfokus pada penyampaian perasaan pesan-pesan dengan media musik, lirik, serta tarian dan gestur pada pemain dengan penyusunan sekenario yang lebih banyak ilustrasi musiknya ketimbang dialognya. Penyampaian cerita keseluruhan dari setiap lantunan musik dan nyanyian yang terdapat pada film musical tersebut semua perasaan akan disampaikan dari setiap lantunan lagu yang dapat menyentuh perasaan setiap penontonnya.

Melalui literatur tentang film musical ini, maka didapatkan kata kunci berupa penggunaan prinsip film musical, penentuan jenis musik, berperasaan, makna dan pesan dalam musik, berperasaan, mempengaruhi penonton, penyampaian makna yang lebih terasa dengan menggunakan musik.

3. Observasi

Setelah mendapatkan data wawancara dan literature, maka langkah berikutnya adalah mencari tau kebenaran dari kesimpulan melalui observasi.

Observasi dilakukan pada beberapa film musical berjudul, Petualangan Sherina, Rumah Tanpa Jendela, Rio The Movie, Frozen.



a

b



c

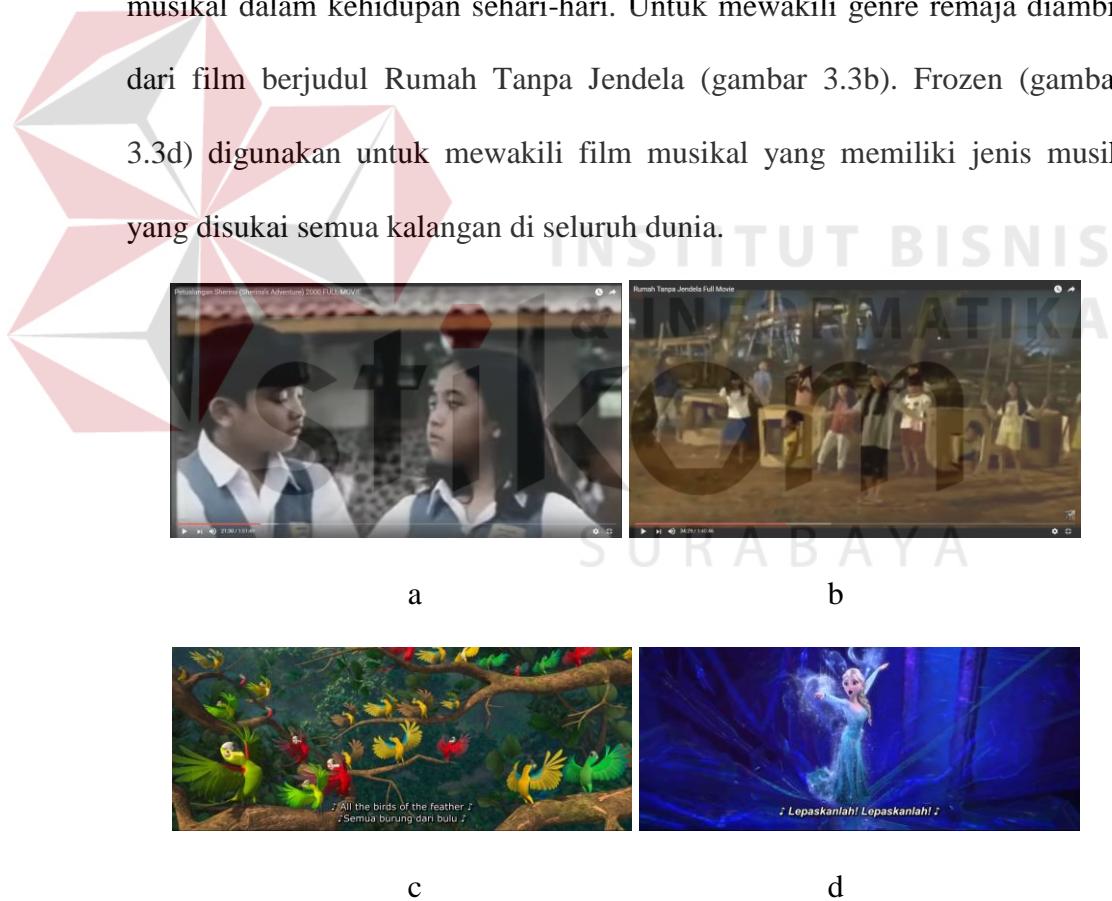
d

Gambar 3.4 cuplikan gambar observasi film musical

(a) Petualangan Sherina (b) Rumah Tanpa Jendela (c) Rio The Movie (d)

Frozen

Film musical animasi berjudul Rio The Movie (gambar 3.3c) diobservasi untuk mewakili film musical yang berbentuk animasi tentang burung. Film live shot musical Petualangan Sherina (gambar 3.3a) dipakai untuk mewakili musical dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mewakili genre remaja diambil dari film berjudul Rumah Tanpa Jendela (gambar 3.3b). Frozen (gambar 3.3d) digunakan untuk mewakili film musical yang memiliki jenis musik yang disukai semua kalangan di seluruh dunia.



Gambar 3.5 potongan gambar film musical animasi dan live shot

(a) live shot Petualangan Sherina (b) live shot Rumah Tanpa Jendela (c) animasi Rio The Movie (d) animasi Frozen

Dari keempat film yang diobservasi didapatkan lantunan musik dan iramanya yang mudah dihafal, lembut, asik, bermakna, Film musikal animasi berjudul Rio The Movie dan Frozen dari segi visual tidak dapat dilakukan pada film live-shot seperti pada (gambar 3.4c dan 3.4d). Keempat film musikal ini juga memiliki kelebihan masing-masing, pada cerita yang seru pada Petualangan Sherina, dan dari durasi 112 menit didapatkan bahwa 80 menitnya adalah musikal (gambar 3.4a), cerita yang penuh makna pada Rumah Tanpa Jendela yang memberi kesan yang mendalam pada penontonnya (gambar 3.4b), tarian yang indah dan selaras dengan musik yang tidak dapat diwujudkan pada film live shot pada Rio The Movie (gambar 3.4c), dan lagu yang sangat mudah diingat dan selalu ditirukan oleh para penonton pada Frozen (gambar 3.4d). dari semua film yang telah penulis amati dapat disimpulkan keempat film tersebut dapat mempengaruhi penonton agar ikut menghafal setiap lirik, musik, nada, irama dan gerakan saat bernyanyi. Saat penulis mengulang – ulang keempat film ini sangat mudah dihafal setiap adegan dan musiknya pun sangat asik untuk ditirukan, secara tidak langsung para penonton akan menyanyikan lagu – lagu yang ada di setiap adegan. Film – film ini memiliki sifat *everlasting* tidak akan bosan saat ditonton kembali.

Dari observasi ini maka dapat disimpulkan kata kunci yang muncul adalah penyampaian cerita melalui musik, bermakna, lagu yang mudah dihafal, tarian yang indah, keselarasan antara musik dan gerakan, 80% musical tidak bosan ketika diulang-ulang serta dapat mempengaruhi emosi penonton, *everlasting*.

3.5.3 Jalak Bali

Data-data tentang film animasi pendek dikumpulkan melalui wawancara, literatur dan obeservasi. Dari data-data tersebut selanjutnya dicari kesamaan data untuk menjadi kesimpulan kata kunci tentang film animasi pendek.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap bapak Sudaryanto, beliau adalah seorang peneliti sekaligus Dosen Jurusan Biologi FMIPA Universitas Udayana Kampus Bukit Jimbaran Bali.

Dalam wawancara ini Sudaryanto mengatakan bahwa jalak bali merupakan hewan endemik yang hanya tersebar di pulau bali. Jalak bali Jumlah Jalak Bali di TNBB dari tahun 1991 berfluktuasi, jumlah paling banyak pada tahun 1992 yaitu 53 ekor dan paling sedikit pada tahun 2012 yaitu 4 ekor.. Selain itu menurut Sudaryanto Jalak Bali memiliki misteri kasus tersendiri yang membuat binatang ini menjadi langka pada saat itu. Kelangkaan yang terjadipun disebabkan banyak faktor, perburuan liar, kerusakan alam, sikap dari jalak bali itu sendiri, kesadaran masyarakat.

Secara spesifik dikatakan Sudaryanto bahwa Jalak Bali memiliki nama asli Curik Bali dan perbedaan yang mencolok dengan burung-burung lain adalah dibagian rambut atasnya lebih panjang dan bisa berdiri, dari ciri khas bentuk garis mata yang berwarna biru, ukurannya yang lebih besar daripada burung jalak lainnya, warna bulu yang hanya berwarna putih dengan corak hitam di ujung sayap dan ekornya dan tingkah lakunya jalak bali saat berkicau sungguh unik. Jalak Bali memiliki kelebihan dapat mudah diingat dari bentuknya, merupakan endemik di pulau Bali, satu-satunya burung cantik

dari Bali, ikon satwa dari pulau Bali, termasuk burung romantis dan setia, memiliki kicauan yang khas.

Dalam wawancara ini ditarik kesimpulan yang menjadi kata kunci untuk Jalak Bali, yaitu memiliki sebutan Curik Bali, memiliki ciri khas khusus yang sangat mencolok pada bagian rambutnya yang panjang dan bisa berdiri, sekitaran mata yang berwarna biru, bulu diseluruh tubuhnya berwarna putih dengan corak hitam di ujung sayap dan ekornya, tingkah lakunya saat berkicau sangat unik, binatang endemik pulau Bali, burung romantis dan setia, kicauan yang unik.

2. Studi Literatur

Studi literatur didapatkan dari empat buah buku, yaitu Jalak Bali Burung Yang Pencemburu, Petunjuk memilih burung ocehan bakalan, dan Zoo Conservation Biology. Melalui keempat buku ini didapatkan data-data bahwa Jalak Bali merupakan binatang endemik yang perlu dilestarikan, pesona keindahannya dikagumi banyak orang dan menjadi pusat perhatian yang menarik, ciri khas dari bagian area sekitaran mata, warna putih disekujur tubuhnya dengan sedikit corak hitam diujung sayap dan ekornya, banyak perburuan liat tentang Jalak bali. Jalak Bali memiliki sifat yang romantis, setia dan sekaligus pencemburu terhadap pasangannya. Lebih terperinci dalam buku Zoo Conservation Biology dikatakan bahwa populasi Jalak Bali mengalami massa yang labil dan perlu adanya kesadaran terhadap pelestarian Jalak Bali.

Melalui literatur tentang Jalak Bali ini, maka didapatkan kata kunci berupa endemik pulau bali, populasi Jalak Bali, memiliki ciri khas, romantis, setia, pencemburu, terancam punah, maskot pulau bali.

3. Observasi

Setelah mendapatkan data wawancara dan literature, maka langkah berikutnya adalah mencari tau kebenaran dari kesimpulan melalui observasi. Observasi dilakukan pada lembaga balai observasi FNPF pulau Nusa Penida Bali.



Gambar 3.6 gambar observasi Jalak Bali pada alam liar

(a) Jalak Bali di dekat sarang (b) Jalak Bali sedang bermain

Kegiatan Jalak Bali di dekat sarang di pulau Nusa Penida (gambar 3.3a) diobservasi untuk mengetahui prilaku dari Jalak Bali. Jalak Bali sedang bermain (gambar 3.3b) diamati guna mengetahui tingkah laku Jalak Bali dalam kesehariannya. Jalak Bali yang di temui penulis berada di hutan yang dekat pantai, yang merupakan tempat favorit Jalak Bali. Jumlah populasi yang ditemukan hanya satu pasang, dan memang sangat sulit sekali ditemukan karena dari jumlah mereka yang sudah sedikit

ditambah lagi perkembang biakannya banyak terganggu oleh predator, jenis makanan, lingkungan, cuaca dan para perburuan liar.



Gambar 3.7 Aktivitas Jalak Bali di alam bebas

(a) Netsbox (sarang Jalak Bali) (b) Aktivitas Jalak Bali mencari makanan favorit (c) Sepasang Jalak Bali

Dari hasil yang diobservasi pada Jalak Bali di alam didapatkan perilaku yang seperti pada gambar 3.4a, 3.4c dan 3.4d. Jalak Bali tidak pernah membuat sarang, burung – burung ini selalu mencari tempat baru yang dapat dihuni, seperti lubang pohon, sarang burung yang sudah tidak dihuni, hingga *nestsbox* (sarang buatan dari FNPF) (gambar 3.4a), Aktivitas Jalak Bali mencari makanan favorit (gambar 3.2b), terbukti bahwa Jalak Bali adalah burung yang romantis dan setia, hanya setia terhadap pasangannya hingga mati (gambar 3.2c).

Dari observasi ini maka dapat disimpulkan kata kunci yang muncul adalah tidak pernah membuat sarang, langka, hanya ada di pulau Bali, romantis, setia terhadap satu pasangannya, terancam punah, memiliki ciri khas, maskot pulau bali.

3.5.4 Remaja

Pada tahapan ini, sebelum data tentang remaja dikumpulkan terlebih dahulu ditentukan *segmentation, targeting and positioning* pada remaja yang dituju agar pengumpulan data lebih terarah kepada remaja - remaja yang ditargetkan. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel STP 3.3.

Tabel 3.3 STP

STP	PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 3D BERGENRE MUSIKAL TENTANG JALAK BALI GUNA
------------	--



		PELESTARIAN ALAM TERHADAP REMAJA
Segmentation and targetting	Geografis	Wilayah : Denpasar, Surabaya, Sidoarjo
	Demografi	Umur : 12-24 Tahun Jenis Kelamin :Perempuan, Laki-laki Pendidikan : SD,SMP, SMA/SMK, Universitas
	Psikologi	Film Animasi Pendek ini debuat untuk remaja yang kesehariannya suka Menonton film animasi..
		Film Animasi Pendek ini diperuntukkan anak usia 11-24 tahun, agar para remaja mengerti pentingnya untuk menjaga lingkungan dan hidup berdampingan dengan alam.

Sumber: Olahan Penulis (2017)

Setelah *segmentation, targeting and positioning* didapatkan hal yang selanjutnya dilakukan adalah mencari data tentang remaja yang sudah ditargetkan, berikut adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui literatur, dan wawancara,

1. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap ibu Nihwahtun, S.Psi, beliau adalah seorang guru BK (bimbingan Konseling) pada sekolah SMK Tanada Sidoarjo.

Dalam wawancara ini Nihwahtun, mengatakan bahwa usia yang masih tergolong remaja adalah orang yang berusia 12 – 24 tahun ada faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sifat, yaitu lingkungan, orang sekitar, dan beliau juga mengatakan bahwa pentingnya mempengaruhi hal hal yang positif di usia remaja, karena remaja adalah generasi penerus bangsa yang nantinya akan menggantikan posisi generasi tua, dan pembuatan sesuatu yg lebih edukasi akan lebih menarik remaja untuk berfikiran cerdas dan termotivasi.

Secara spesifik dikatakan Nihwahtun bahwa Pemikiran remaja sangatlah labil dan remaja cenderung masih menerima sesuatu informasi secara langsung dan mereka jarang memikirkan untuk memilah–milah informasi. Para remaja lebih memahami sesuatu secara langsung, tetapi masa remaja lebih mudah dipengaruhi akan sesuatu, para remaja juga lebih agresif akan sesuatu hal yang baru dan jika sifat ini diarahkan ke sesuatu hal yang positif pasti nantinya akan menguntungkan terhadap lingkungan dan masyarakat.

Dalam wawancara ini ditarik kesimpulan yang menjadi kata kunci untuk Remaja, yaitu memiliki sifat labil, mudah dipengaruhi, penerus bangsa, berusia 12 – 24 tahun, susah memilah-milah informasi, lebih agresif, emosional, mudah tertarik dengan hal baru yang populer, enerjik.

2. Studi Literatur

Pengumpulan data literatur didapatkan dari tiga buah buku, yaitu Bimbingan Pribadi Sosial, Belajar & Karier, Psikologi Alam Remaja, dan Menjelang Masa Remaja. Melalui ketiga buku ini didapatkan data-data bahwa Remaja bahwa pada dasarnya terdapat beberapa aspek pada remaja yaitu: aspek

perkembangan bahasa, aspek perkembangan fisik motorik dan aspek perkembangan sosial dan emosional, dimana disetiap aspek tersebut dapat berpengaruh dalam pembentukan kepribadian dan karakter seorang anak. Remaja memiliki sifat yang agresif, emosional, labil, enerjik, mudah tertarik hal yang baru. Lebih terperinci dalam buku Bimbingan Pribadi Sosial dikatakan bahwa Usia yang mengalami masa remaja adalah dari usia 11 – 24 tahun, dimana ini sangat dibutuhkan dukungan dan pengarahan yang benar agar para remaja ini akan menjadi orang dewasa yang memberi dampak positif kepada lingkungan.

Melalui literatur tentang Remaja ini, maka didapatkan kata kunci berupa emosional, usia 11 – 24 tahun, enerjik, agresif, mudah tertarik dengan hal yang baru.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data maka proses selanjutnya adalah analisis data, 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 dalam bentuk tabel.

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.1), diapatkan *keyword* berupa *Poetic* dan *Story*

Tabel 3.1 Pengumpulan *Keyword* Film Animasi Pendek

Wawancara	Literatur	Observasi	Keyword
Durasi kurang dari 20	Penggunaan prinsip	Gerakan yang	Poetic (Puisi).

menit.	animasi.	mewakili dialog	
Berisi satu atau dua permasalahan.	Storytelling yang diolah.	Puitis	Cerita (Story).
Latihan dan ujian, menyampaikan detil cerita.	Imajinatif.	Cerita yang mendalami.	
Visual yang tidak mungkin dilakukan oleh kamera.	Puisi	Storytelling yang baik	
Puitis.	Kemampuan lebih sutradara.	Audio yang bagus	
Emosional	Akting berbicara.	Emosi.	
Memiliki kelebihan dari visual	Performa karakter.		
Audio atau cerita.			

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.2), didapatkan *keyword* berupa *Everlasting* dan *Influence*

Tabel 3.2 Pengumpulan *Keyword* Film Musikal

Wawancara	Literatur	Observasi	Keyword
Musik	Penggunaan prinsip animasi.	Penyampaian cerita melalui music.	Everlasting (Kekal)

Lirik.	Penggunaan prinsip film musical.	Bermakna.	Influence (mempengaruhi)
Memiliki sifat everlasting atau kekal.	penentuan jenis musik.	Lagu yang mudah dihafal.	
Semua yang berhubungan dengan musik itu fantasy.	Berperasaan.	tarian yang indah.	
Berperasaan. Mempengaruhi penonton.	Makna dan pesan dalam music.	keselarasan antara musik dan gerakan.	
Memiliki perbedaan dan kriteria tersendiri yaitu memiliki 80% music	Berperasaan.	80% musical tidak bosan ketika diulang-ulang serta dapat mempengaruhi emosi penonton.	
Tidak ada batasan usia.	mempengaruhi penonton.	Everlasting.	
	penyampaian makna yang lebih terasa dengan menggunakan		

	musik.		

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.3), didapatkan *keyword* berupa *Rare* dan *Unique*

Tabel 3.3 Pengumpulan *keyword* Jalak Bali

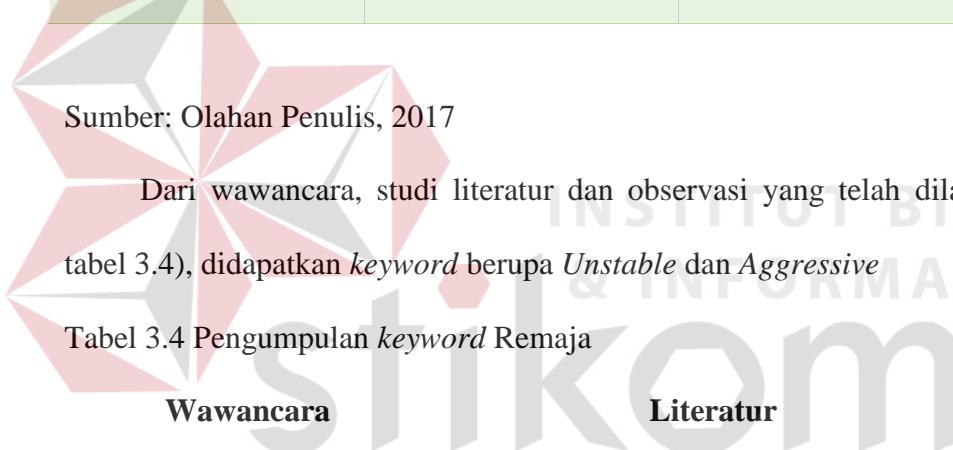
Wawancara	Literatur	Observasi	Keyword
Curik Bali.	Endemik pulau bali.	Tidak pernah membuat sarang.	Rare
Memiliki ciri khas khusus yang sangat mencolok pada bagian rambutnya yang panjang dan bisa berdiri.	Populasi Jalak Bali.	Langka.	Unique
Sekitaran mata yang berwarna biru.	Memiliki ciri khas.	Hanya ada di pulau Bali.	
Bulu diseluruh tubuhnya berwarna putih dengan corak hitam di ujung sayap dan ekornya.	Romantis.	Romantik.	
Tingkah lakunya saat	Setia.	Setia terhadap satu	

berkicau sangat unik, binatang endemik pulau Bali.		pasangannya.	
Burung romantis dan setia, kicauan yang unik.	Pencemburu.	Terancam punah.	
	Terancam punah.	Memiliki ciri khas.	
	Maskot pulau bali.	Maskot pulau bali.	

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.4), didapatkan *keyword* berupa *Unstable* dan *Aggressive*

Tabel 3.4 Pengumpulan *keyword* Remaja



Wawancara	Literatur	Keyword
Sifat labil.	Emosional.	Unstable
Mudah dipengaruhi.	Usia 11 – 24 tahun.	Aggressive
Penerus bangsa.	Enerjik.	
Berusia 12 – 24 tahun.	Agresif.	
Susah memilah-milah informasi.	mudah tertarik dengan hal yang baru.	
Lebih agresif.		
Emosional.		
Mudah tertarik dengan hal		

baru yang popular.		
Enerjik.		

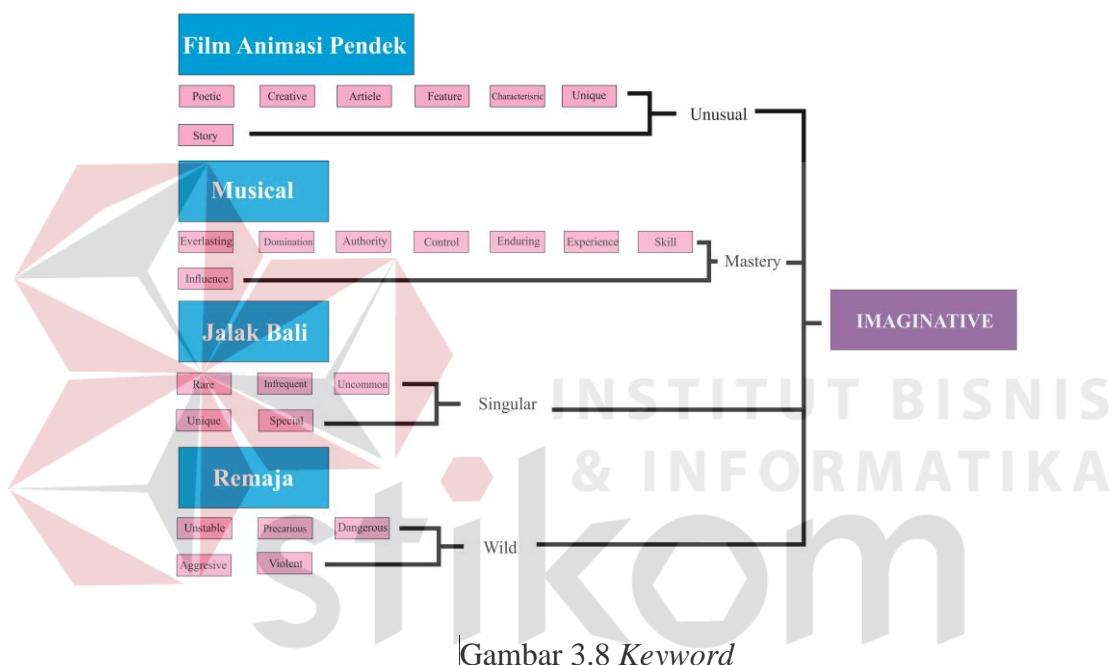
Sumber: Olahan Penulis, 2017

3.6.1 Menyajikan Data

Berdasarkan dari data yang telah diperoleh melalui literatur, wawancara, dan obsevasi maka data akan disajikan dalam bentuk *keyword* utama untuk mempermudah mengklasifikasikan hasil Tugas Akhir ini serta mempermudah dalam merancang konsep. Pada tahap awal dilakukan analisa *keyword* untuk menemukan hanya satu *keyword* dari satu pembahasan. Satu *keyword* ini ditemukan dengan cara mencari arti dan sinonim dari sebuah kata dan lainnya sampai menemukan satu arti kata yang sama.

Pada pembahasan Film Animasi Pendek ditemukan satu kata yaitu *Unusual* yang ditemukan dari gabungan dua makna kata yaitu *Story* dan *Unique*. Yang berawal perubahan kata dari *Characteristic, Feature, Article, Creative* dan *Poetic*. Lalu dari pembahasan *Musical* ditemukan satu kata yaitu *Mastery* yang ditemukan dari gabungan dua makna kata yaitu *Skill* dan *Influence*. Yang berawal perubahan kata dari *Experience, Enduring, Control, Authority, Domination, Everlasting*. pembahasan Jalak Bali ditemukan satu kata yaitu *Singular* yang ditemukan dari gabungan dua makna kata yaitu *Uncommon* dan *Special*. Yang berawal perubahan kata dari *Rare* menjadi *Infrequent* menjadi *Rare* menjadi *Uncommon* dan *Unique* menjadi *Spesial*, dan dari *Uncommon* dan *Spesial* memiliki satu arti yaitu

Singular. Lalu dari pembahasan *Remaja* ditemukan satu kata yaitu *Wild* yang ditemukan dari gabungan dua makna kata yaitu *Dangerous* dan *Violent*. Yang berawal perubahan kata dari *Unstable* menjadi *Precarious* menjadi *Dangerous* dan *Violent* adalah perubahan kata dari *Aggressive*. Hasil penggabungan antara *Dangerous* dan *Violent* adalah *Wild*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.8 Keyword

Sumber: Olahan Penulis (2017)

3.6.2 Deskripsi Keyword

Setelah mendapat *keyword* utama yaitu *Imaginative* yang artikan bahasa Indonesia yaitu Imajinatif, maka dilakukan analisis dan mendeskripsikan kerywoard yang didapat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dalam bahasa Inggris *Imaginative* merupakan kata sifat (*adjective*) yang memiliki arti Memiliki atau menggunakan Imajinasi, bersifat khayal.

Setelah melakukan analisa dari *keyword* yang ada, maka kesimpulannya dipilih kata *Imaginative* sebagai kata kunci utama dalam proses penciptaan karya.