

## **BAB III**

### **PERANCANGAN KARYA**

Perancangan karya dalam melaksanakan proyek multimedia ini meliputi beberapa hal, yaitu:

#### **3.1 Pra Produksi**

##### **1. Ide dan Konsep**

Dunia perfilman di Indonesia beberapa tahun ini semakin marak dengan munculnya berbagai judul karya anak bangsa. Akan tetapi genre film yang beredar rata-rata sama yakni roman.

Film Indonesia memang tengah bangkit dari tidur panjangnya, akan tetapi film Indonesia yang bangkit hanyalah film dengan teknik live shoot. Film animasi dengan format bioskop belum ada yang beredar, hanya ada sedikit judul yang telah ditayangkan. Salah satunya adalah Sing To The Dawn produksi Infinite Frameworks studio yang berlokasi di Batam. Hal ini menurut Penulis adalah suatu hal yang memprihatinkan, karena di Indonesia telah menjamur lembaga pendidikan yang terfokus pada animasi. Hal tersebut juga dapat dibuktikan dengan semakin banyaknya iklan televisi komersial yang menggunakan teknik animasi. Atas dasar hal inilah Penulis bermaksud untuk memproduksi film animasi 2D.

## 2. Sinopsis

Disuatu kerajaan ada Raja yang sedang diliputi dengan kegundahan, dikarenakan pedang pusakanya patah saat ia gunakan untuk menangkis serangan musuh didalam suatu peperangan hebat. Sayangnya pedang tersebut tidaklah sembarang pandai besi yang mampu memperbaikinya. Ratu yang mendengar keluhan raja, menyarankan agar dibawa ke pandai besi legendaris yang kini tinggal di hutan sebelah tenggara kerajaan. Dulunya ia adalah pandai besi kerajaan yang amat

disegani kemampuannya, namun diusia tuanya ia lalu menyepi di dalam hutan untuk mengajari cucunya Jaka ilmu pandai besi sehingga kemampuannya yang melegenda itu bisa diturunkan pada cucunya itu. Jaka sendiri hanya hidup berdua dengan kakeknya karena telah ditinggal mati ayah dan ibunya yang meninggal saat desa mereka diserang oleh kerajaan lain.

Lalu diutuslah penasihat kerajaan untuk menuju ke hutan tersebut untuk menemui pandai besi tersebut. Raja sendiri telah menjanjikan berkarung-karung emas jika pandai besi tersebut berhasil memperbaiki pedang pusaka tersebut. Tetapi untuk memperbaikinya tidak semudah itu, ada material khusus yang harus ditambang di gua kedalaman hutan dan tidak hanya itu, tempat tersebut dijaga oleh raksasa yang sangat serakah dan tidak akan membiarkan begitu saja guanya diganggu. Sang kakek akhirnya mengutus cucunya untuk mendapatkan material tersebut dan dimulailah petualangan Jaka.

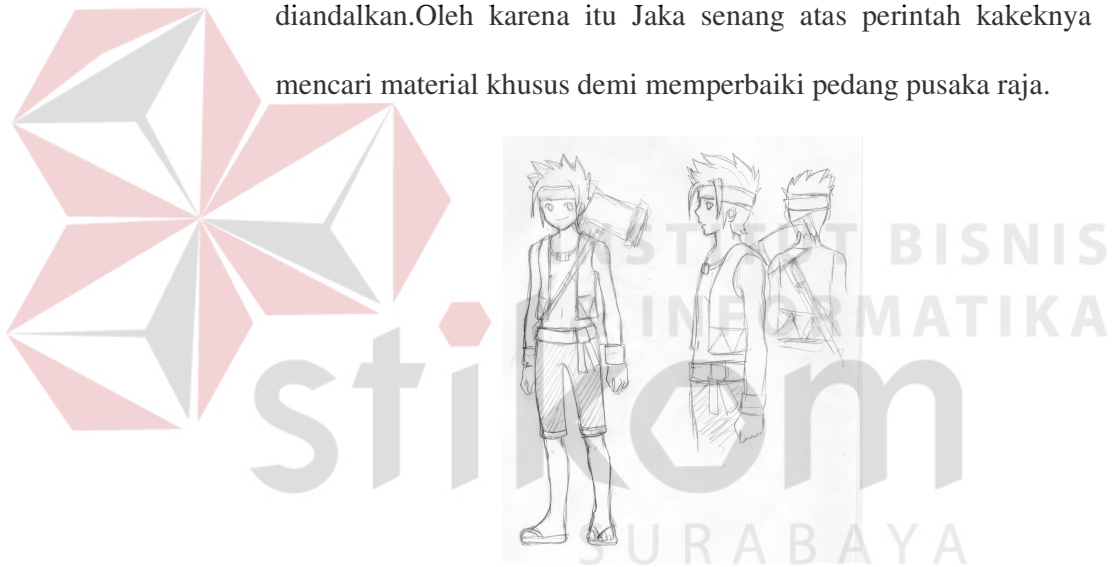
### 3. Penokohan

Dalam film ini para pelaku masing-masing mempunyai karakterteristik yang berbeda, yaitu :

1. Jaka, laki-laki, 17 tahun.

Pemberani, suka berpetualang.

Dia mempunyai keinginan untuk menjadi pandai besi yang handal seperti kakeknya. Melalui ilmu yang diterima kakeknya ia berlahan-lahan tumbuh menjadi pandai besi yang hebat dan bisa diandalkan. Oleh karena itu Jaka senang atas perintah kakeknya mencari material khusus demi memperbaiki pedang pusaka raja.



Gambar 3.1 Jaka

2. Kakek Jaka, laki-laki, 75 tahun.

Tegas, bertanggung jawab.

Pandai besi yang kemampuannya tidak diragukan lagi, kemampuannya. Pedang yang dihasilkannya bahkan bisa membelah baju zirah. Dulunya ia bekerja sebagai pandai besi dalam Istana, Namun ia memutuskan untuk berhenti dan tinggal di hutan untuk menurunkan ilmunya pada Jaka cucunya.



Gambar 3.2 Kakek Jaka

3. Raja, laki-laki, 30 tahun.

Berkarisma, cinta damai, adil dan bijaksana.

Dia ingin menjadikan negerinya damai, namun negeri seberang sedikit demi sedikit mengambil alih wilayah negerinya. Pedang pusaka raja patah saat ia berusaha menangkis serangan musuh saat itu.



Gambar 3.3 Raja

4. Ratu, Perempuan , 26 tahun.

Cantik, Anggun dan berwawasan luas.

Seorang ratu yang sangat dicintai oleh rakyatnya, kecantikannya dan keanggunannya sangat terkenal, selain itu ia memiliki wawasan luas. Seorang ratu yang juga sangat mencintai rakyatnya.



Gambar 3.4 Ratu

5. Kurcaci, laki-laki , Umur tidak diketahui.

Lucu dan senang membalas kebaikan orang lain.

Kurcaci yang kebetulan bertemu dengan Jaka di hutan, melihat ia dalam kesulitan lalu Jaka menolongnya. Karena kebaikan Jaka, ia lalu membantu Jaka menunjukkan arah menuju danau tempat tinggal per danau.



Gambar 3.5 Kurcaci

6. Peri Danau, Perempuan, umur tidak diketahui.

Cantik, misterius dan baik hati.

Seorang peri yang tinggal di dalam danau yang terletak di hutan peri sebelah selatan kerajaan Alexandria, seorang yang mengucapkan sandi rahasia di depan dananya akan dikabulkan permintaannya atau dibantu kesusahannya. Namun tidak mudah untuk mengetahui sandinya.



Gambar 3.6 peri

7. Raksasa, laki-laki , umur tidak diketahui.

Raksasa jahat dan serakah.

Raksasa yang tinggal di sebuah gua yang terletak di pedalaman hutan kegelapan sebelah tenggara hutan peri. Tubuhnya besar dan sangat kuat, Siapapun yang berani menggonggonya akan di hancurkannya.



Gambar 3.7 Raksasa



#### 4. Storyboard

Storyboard terlampir.

#### 5. Peralatan

1. 1 unit komputer
2. Kertas A4
3. Pensil mekanik beserta penghapus pensil berbahan vinyl
4. 1 unit printer
5. 1 unit scanner

### 3.2 Produksi

Tahap produksi merupakan eksekusi dari tahap pra produksi. Tahap produksi dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

#### 1. Modelling

Dalam pembuatan animasi 2D secara digital, modelling lebih cenderung ke arah pembuatan asset animasi. Pada proses ini, berbagai macam pose dan bagian karakter dibuat. Proses ini dimulai dari penggambaran karakter pada kertas, digitalisasi dan pembentukan asset pada software

animasi.

#### 2. Penganimasian

Proses penganimasian secara tradisional dan digital, tiap frame digambar secara manual. Namun cukup bagian yang ingin kita animasikan saja, sisanya tidak perlu digambar ulang sehingga kita cukup merubah pose-pose dan ekspresi wajah di tiap framenya.

### 3.3 Pasca Produksi

Pada tahapan ini dilakukan editing, berupa penyambungan dan pemotongan animasi yang telah ada, pemberian musik latar, special effect dll.