

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

#### 3.1 Metodologi

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif.

#### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan data yang dibutuhkan untuk proses produksi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah observasi dan *briefing* dari pihak perusahaan seputar animasi yang akan dibuat.

Sebelum animasi *content* untuk *speed reading* ini dibuat, pihak perusahaan sudah memiliki sebuah contoh animasi yang dijadikan acuan dalam pembuatan animasi *speed reading* ini.

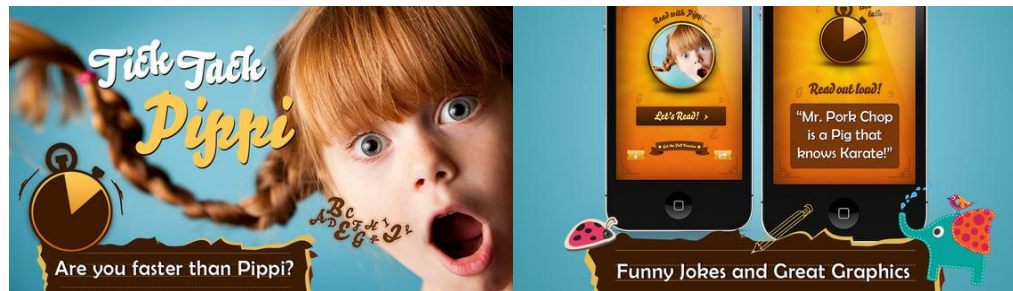
#### 3.3 Teknik Perancangan Karya

##### 3.3.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi ini ada beberapa langkah yang dilakukan dalam pembuatan animasi, yaitu pencarian ide dan referensi animasi.

##### 1. Studi Eksisting

Referensi animasi yang digunakan penulis yaitu, *Speed Reading Tick Tack*:



Gambar 3.1 Tampilan *Speed Reading Tick Tack Pippi*

## 2. Pencarian referensi

Contoh animasi interaktif *speed reading* yang diberikan perusahaan yaitu,

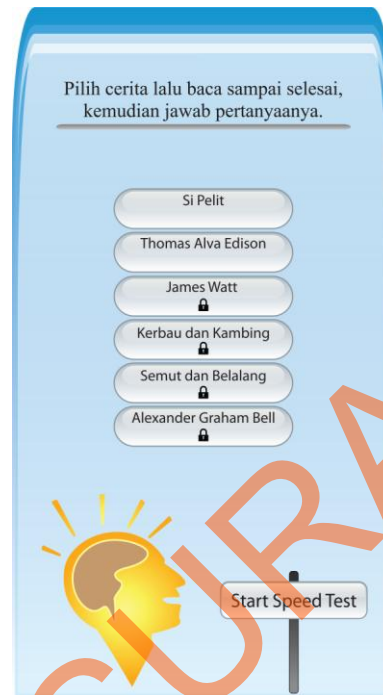
Flash World:



Gambar 3.2 Referensi Contoh Animasi *Flash World*

### 3.3.2 Produksi

Setelah mengumpulkan referensi animasi, kemudian dibuatlah animasi *content speed reading* ini:



Gambar 3.3 Animasi *Content Speed Reading*

### 3.4 Pasca Produksi

Pada tahap ini ada beberapa proses yang dilakukan:

1. Testing animasi, dalam tahap ini animasi yang telah dibuat diuji apakah sesuai keinginan perusahaan.
2. Perbaiki animasi, tahap ini dilakukan jika animasi yang telah diuji tidak sesuai dengan keinginan perusahaan.