

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Karya Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Film Animasi 2D Berjudul *The History of Javanese Letters* dengan Teknik *Motion Graphic Novel* ini dibuat dengan menggunakan metodologi penelitian proyek. Adapun yang dimaksud dengan penelitian proyek yaitu penelitian terapan. Penelitian terapan merupakan penelitian yang hasilnya dapat digunakan langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi (<http://id.wikipedia.org/>). Dalam hal ini, permasalahan yang dihadapi yaitu krisis kepercayaan terhadap animasi karya anak bangsa, serta kurangnya pengetahuan akan asal-usul huruf Jawa.

#### 3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini yaitu metode pengumpulan data dari literatur dan dari study existing.

##### 1. Literatur

Pengumpulan data dari literatur dilakukan dengan pembacaan literatur-literatur yang memuat cerita asal-usul huruf Jawa. Adapun literatur yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu berupa buku kumpulan cerita rakyat nasional Indonesia. Hasil yang diperoleh dari pengumpulan data dari literatur ini yaitu penokohan karakter-karakter dalam cerita

rakyat tentang asal-usul huruf Jawa. Hasil lain yang diperoleh yaitu pengertian dari huruf Jawa, yang ternyata mencerminkan cerita asal-usul huruf Jawa itu sendiri.

## 2. Study Existing

Study existing merupakan pengkajian dari karya-karya yang sudah ada sebelum karya Tugas Akhir ini dibuat. Karya yang dikaji merupakan karya yang mempunyai kemiripan dari segi teknik dengan karya Tugas Akhir ini. Kajian ini penting untuk dilakukan agar dapat menambah ide dan konsep pembuatan karya Tugas Akhir ini. Berikut adalah karya yang dikaji dalam study existing ini.

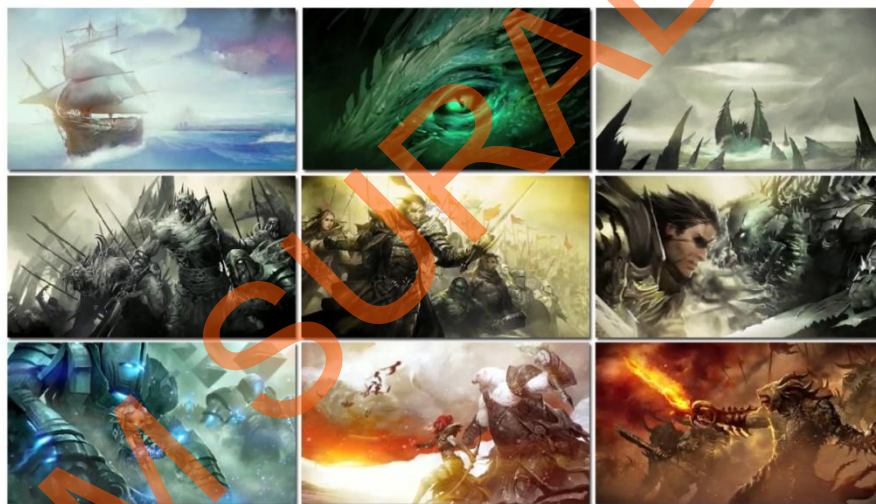
### a. Trailer Game “GuildWars 2”

Pada kajian study existing ini, trailer game “*GuildWars 2*” merupakan karya yang akan dikaji. “*GuildWars 2*” merupakan sebuah game, namun pada trailernya terdapat animasi 2D yang teknik pengerjaannya mirip dengan teknik pengerjaan film animasi Tugas Akhir ini.



Gambar 3.1 Logo “*GuildWars 2*”

Pada trailer “*GuildWars 2*” ini, gerakan-gerakan animasinya sangat sederhana. Gerakan-gerakan tersebut hanya sebatas bergeser dan berputar, sangat minimal. Namun gerakan-gerakan animasi yang sangat minimal tersebut diimbangi dengan pewarnaan yang sangat mendetail, yaitu menggunakan teknik pewarnaan *digital painting* serta *matte painting*. Gambar 3.2 merupakan *screenshot* dari trailer “*GuildWars 2*”.



Gambar 3.2 Screenshot trailer “*GuildWars 2*”

Sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Pada trailer “*GuildWars 2*” ini, terdapat beberapa kelebihan serta kekurangan yang dapat dianalisa untuk menambah ide dan konsep dalam pembuatan film animasi Tugas Akhir ini. Analisis kelebihan serta kekurangan dari trailer “*GuildWars 2*” ini dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Analisis Trailer Game “*GuildWars 2*”

Kekurangan	Kelebihan
Pergerakan animasinya sangat minim, hanya sebatas bergeser atau berputar saja.	Pewarnaan yang sangat detail membuat animasi ini terlihat sempurna, ditambah dengan <i>visual effect</i> serta <i>sound effect</i> yang membuat perhatian tidak tertuju pada gerak animasi yang minim.

Dari hasil analisis trailer game “*GuildWars 2*” tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak masalah suatu animasi mempunyai gerak yang minimal. Selama animasi dengan pergerakan yang minim tersebut didukung dengan pewarnaan yang detail, serta *visual effect* dan *sound effect* yang tepat, maka *audience* dapat tetap menikmati animasi yang disajikan.

**b. Animasi “Ajisaka”**

Animasi Ajisaka merupakan salah satu animasi peserta kontes short animation DVFFEST 2011. Gambar 3.3 merupakan *screenshot* dari animasi “Ajisaka”.



Gambar 3.3 Screenshot animasi “Ajisaka”

Sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Pada animasi “Ajisaka” ini, terdapat beberapa kelebihan serta kekurangan yang dapat dianalisa untuk menambah ide dan konsep dalam pembuatan film animasi Tugas Akhir ini. Hasil analisis kelebihan serta kekurangan dari animasi “Ajisaka” ini dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Analisis Animasi “Ajisaka”

Kekurangan	Kelebihan
<p>Pergerakan animasinya sangat minim.</p> <p>Pewarnaan sangat sederhana.</p>	<p>Alur ceritanya sangat mudah diterima oleh <i>audience</i>.</p> <p>Desain karakter yang menarik.</p>

Dari hasil analisis animasi “Ajisaka” tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak masalah suatu animasi mempunyai gerak yang minimal, juga pewarnaan yang sederhana. Selama animasi dengan pergerakan dan pewarnaan yang minim tersebut didukung dengan alur cerita serta desain karakter yang menarik.

### 3.3 Analisa Data

Hasil pengumpulan data dari literatur dan dari study existing akan dijelaskan sebagai berikut.

#### 1. Analisa Data Literatur

Dari pengumpulan data dengan literatur, diperoleh data berupa pengertian atau makna dari huruf Jawa yang terdiri dari 20 huruf. Adapun makna dari huruf Jawa tersebut, ternyata mencerminkan cerita asal-usul huruf Jawa itu sendiri. Berikut merupakan data makna dari kedua puluh huruf Jawa tersebut.

ha na ca ra ka	= ada utusan
da ta sa wa la	= saling bertengkar
pa dha ja ya nya	= sama saktinya
ma ga ba tha nga	= mati bersama

Selain memperoleh makna dari huruf Jawa, dari literatur juga diperoleh alur cerita serta penokohan karakter-karakter yang terdapat dalam cerita.

Berikut merupakan analisa tokoh dalam cerita asal-usul huruf Jawa.

a. Ajisaka

Ajisaka merupakan seorang pendekar yang mempunyai dua orang murid yang bernama Dora dan Sembada. Ajisaka bersifat suka menolong orang dan cerdik. Ajisaka juga mempunyai kesaktian yang hebat.

b. Prabu Dewata Cengkar

Prabu Dewata Cengkar merupakan raja dari Kerajaan Medang Kamulan. Dulunya Prabu Dewata Cengkar merupakan raja yang bijaksana, namun setelah secara tidak sengaja memakan jari juru masaknya yang tercelup ke dalam makanannya, ia menjadi bersifat keji dan sadis. Prabu Dewata Cengkar juga suka memakan daging manusia.

c. Dora

Dora merupakan murid Ajisaka yang setia. Ia selalu memegang perintah Ajisaka.

d. Sembada

Sembada merupakan murid Ajisaka yang setia. Ia selalu memegang perintah Ajisaka.

Kesimpulan yang dapat diambil dari metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini yaitu bahwa dalam cerita rakyat ini, terdapat empat karakter utama. Konflik dalam cerita rakyat ini ada dua, yaitu konflik antara Ajisaka dengan Prabu Dewata

Cengkar, dan konflik antara Dora dan Sembada yang sama-sama memegang teguh perintah Ajisaka.

## 2. Analisa Data Study Existing

Setelah melakukan study existing, maka ada beberapa data yang diperoleh. Salah satunya yaitu data bahwa sebuah animasi yang gerakannya sederhana sekalipun tetap dapat menarik perhatian *audience*. Hal ini dapat terjadi karena gerakan animasi yang sederhana tersebut diimbangi oleh audio, *special effect*, maupun gambar karakter yang menarik.

### 3.4 Metodologi Perancangan Karya

Data-data yang telah diperoleh dari pengumpulan data telah dijelaskan di atas. Data-data tersebut selanjutnya digunakan sebagai data perancangan karya. Pada bagian perancangan karya ini, akan dijelaskan proses yang diperlukan untuk membuat film animasi 2D berjudul *The History of Javanese Letters* dengan teknik *Digital Painting Motion Graphic Novel*. Proses pembuatan film animasi 2D ini dibagi menjadi 3 proses, yaitu proses pra produksi, proses produksi, dan proses pasca produksi. Gambar 3.4 merupakan urutan proses pengerjaan film animasi dua dimensi berjudul *The History of Javanese Letters* dengan teknik *digital painting motion graphic novel*.





Keterangan:

Pra Produksi    
  Produksi    
  Pasca Produksi    
  Hasil Jadi

Gambar 3.4 Bagan Perancangan Karya

### 3.4.1 Pra Produksi

#### 1. Ide dan Konsep

Berdasarkan bagan perancangan karya tersebut, tahap pertama dalam pembuatan animasi ini yaitu pencarian ide. Ide dapat diperoleh dari

gambar dan foto, penelitian, *brainstorming*, pengamatan terhadap orang maupun hewan serta tempat dan benda, alur cerita yang sudah ada (Wright, 2005: 39-43). Dalam pembuatan animasi ini, ide diperoleh dari alur cerita yang sudah ada yaitu dari cerita rakyat yang berjudul Asal Mula Huruf Jawa, yang berasal dari Jawa Tengah. Alasan diambilnya cerita rakyat Asal Mula Huruf Jawa sebagai ide dasar yaitu karena cerita rakyat ini belum begitu dikenal oleh masyarakat, terutama masyarakat yang berada di luar Jawa. Selain itu juga, karena tujuan dari pembuatan animasi ini adalah untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada masyarakat di luar negeri, dalam hal ini budaya berupa huruf Jawa.

Konsep film animasi 2D ini akan dibuat dengan teknik *digital painting motion graphic novel* dengan konsep warna *classic* dan *modern* untuk *audience* usia 16-25 tahun. Konsep karya ini didapat dari data berikut ini.

**a. Analisis STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*)**

Analisis STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*) sangat penting untuk menentukan target *audience*. *Segmentation* dan *targeting* merupakan pembagian target *audience* berdasarkan letak geografis, segi demografis, serta segi psikografis. Sedangkan *positioning* merupakan penempatan karya dalam fungsinya untuk *audience*.

Tabel 3.3 Analisis STP

STP		Project
<b>Segmentation &amp; Targeting</b>	Geografis	-Ukuran kota : kota besar -Letak di kota : tengah kota
	Demografis	-Usia: 16-25 tahun -Gender: Laki-laki & Perempuan -Pekerjaan: mahasiswa, turis asing -Pendidikan: SMA, sarjana
	Psikografis	-Kelas sosial : menengah
<b>Positioning</b>		Film animasi dua dimensi berjudul <i>The History of Javanese Letters</i> dengan teknik <i>digital painting motion graphic novel</i> ini diposisikan sebagai animasi untuk memperkenalkan budaya dan karya bangsa Indonesia, baik kepada masyarakat Indonesia sendiri maupun kepada masyarakat internasional.

**b. Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)**

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) merupakan analisis kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam karya. Dalam analisis SWOT juga terdapat analisis tentang kesempatan yang mungkin diperoleh, juga analisis tentang hal-hal apa saja yang masih harus diperbaiki.

Tabel 3.4 Analisis SWOT

SWOT	Project
<b>Strength</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pewarnaan menggunakan teknik digital painting, sehingga pewarnaan secara mendetail.</li> <li>- Didukung dengan visual effect serta sound effect yang sesuai.</li> </ul>
<b>Weakness</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gerakan animasi yang minimalis.</li> </ul>
<b>Opportunity</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak banyak animasi dua dimensi yang menggunakan pewarnaan secara mendetail, kebanyakan hanya menggunakan pewarnaan dengan sistem blok.</li> </ul>
<b>Threat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperbaiki pewarnaan.</li> <li>- Memperhalus gerakan animasi.</li> <li>- Menambahkan BG dan variasi gerakan.</li> <li>- Menambahkan visual effect dan sound effect yang lebih sesuai.</li> </ul>

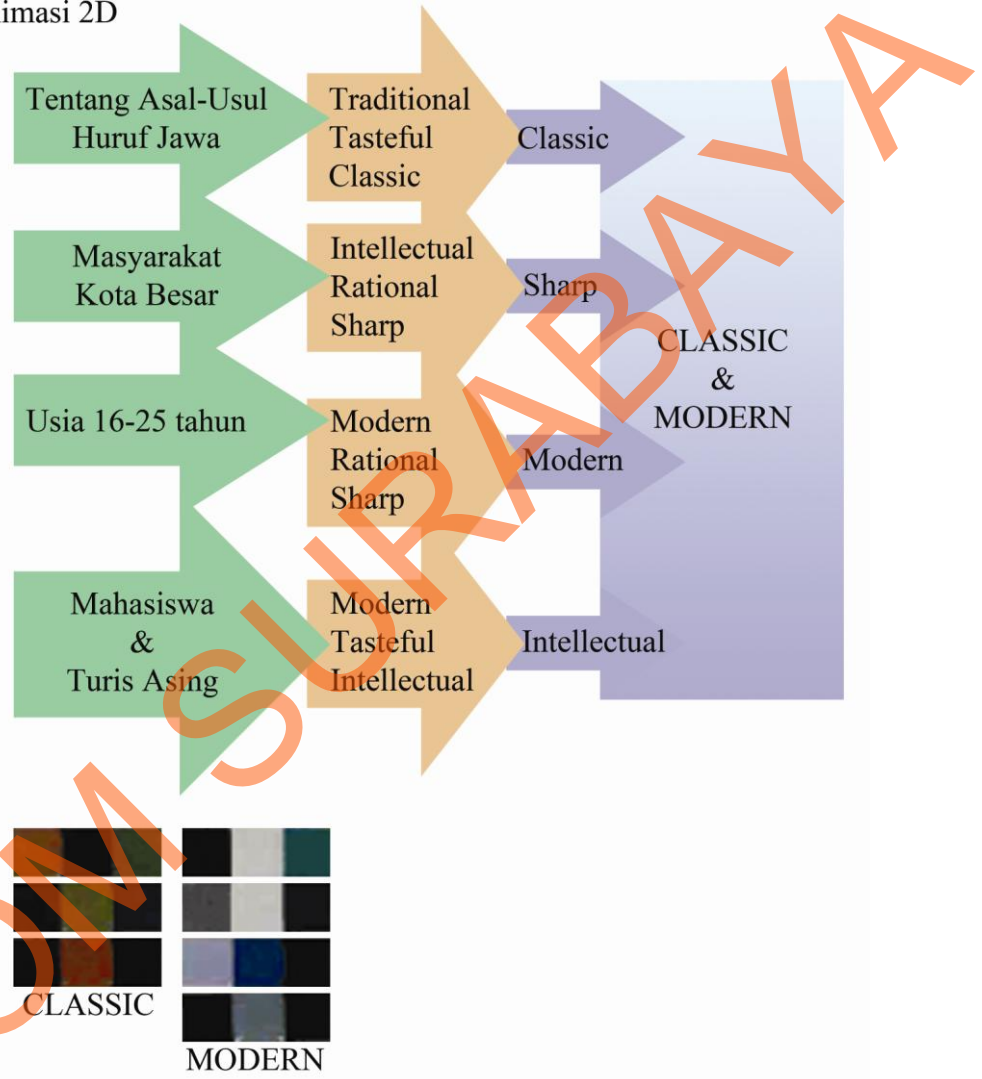
### c. Analisis Image

Dalam analisis image ini, terdapat analisis data dari tabel STP (*Segmentation, Targeting, and Positioning*) untuk mencari *keyword*

yang kemudian akan diterapkan dalam film animasi dua dimensi

Tugas Akhir ini, yaitu seperti yang terlihat pada gambar 3.5.

Animasi 2D



Gambar 3.5 Bagan pencarian kata kunci (*keyword*)

Berdasarkan gambar 3.5, hasil analisis dalam pencarian *keyword* adalah kata *classic* dan *modern*. *Keyword classic* ini jika dilambangkan dengan warna dapat dilambangkan dengan warna-warna dingin dan gelap. Nuansa warna-warna dingin dan gelap inilah yang akan diterapkan pada nuansa di dalam animasi dua

dimensi Tugas Akhir ini. Sedangkan *keyword modern*, akan diterapkan dalam penentuan *background music* yang modern.

## 2. Sinopsis

Di sebuah dusun bernama Dusun Medang Kawit, Desa Majethi, Jawa Tengah, ada seorang pemuda sakti bernama Ajisaka yang suka menolong orang. Ajisaka memiliki dua orang abdi yang setia, yaitu Dora dan Sembada. Suatu hari, Ajisaka hendak pergi untuk melawan Prabu Dewata Cengkar, seorang raja yang jahat. Ajisaka menitipkan keris saktinya kepada Sembada dan berpesan agar tidak menyerahkan keris tersebut kepada siapapun, kecuali Ajisaka sendiri yang memintanya kembali. Ajisaka pun pergi bersama Dora dan berhasil mengalahkan Prabu Dewata Cengkar. Masyarakat kerajaan akhirnya memilih Ajisaka untuk menjadi raja, menggantikan Prabu Dewata Cengkar. Ajisaka yang telah menjadi raja teringat akan keris saktinya, kemudian ia mengutus Dora untuk mengambil keris yang dititipkannya kepada Sembada. Ketika Dora hendak mengambil keris yang dititipkan kepada Sembada, Sembada bersikeras menolak menyerahkannya, sebab Sembada telah diperintahkan oleh Ajisaka untuk tidak menyerahkan keris tersebut kepada orang lain, kecuali Ajisaka sendiri yang mengambilnya. Akhirnya kedua abdi yang setia kepada perintah Ajisaka itu pun saling bertarung, hingga keduanya tewas dalam pertarungan itu. Ajisaka yang mengetahui hal tersebut pun mengenang

keduanya dengan menciptakan aksara Jawa yang melukiskan kesetiaan dua ksatria yang sama kuat dan tewas bersama.

### 3. Karakter Animasi

Pada film animasi Tugas Akhir ini, terdapat empat karakter utama. Para karakter utama tersebut yaitu Ajisaka, Prabu Dewata Cengkar, Dora, dan Sembada. Berikut akan dibahas penokohan dan desain dari tiap karakter.

#### a. Ajisaka

Ajisaka bersifat baik hati, suka menolong orang, cerdas dan sakti. Pada gambar 3.6 ditunjukkan beberapa penggambaran Ajisaka pada buku-buku cerita rakyat maupun pada animasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.6 Beberapa Versi Penggambaran Karakter Ajisaka

Dari beberapa versi penggambaran yang sudah ada, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Ajisaka. Beberapa alternatif tersebut nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai.



Gambar 3.7 Alternatif Desain Karakter Ajisaka

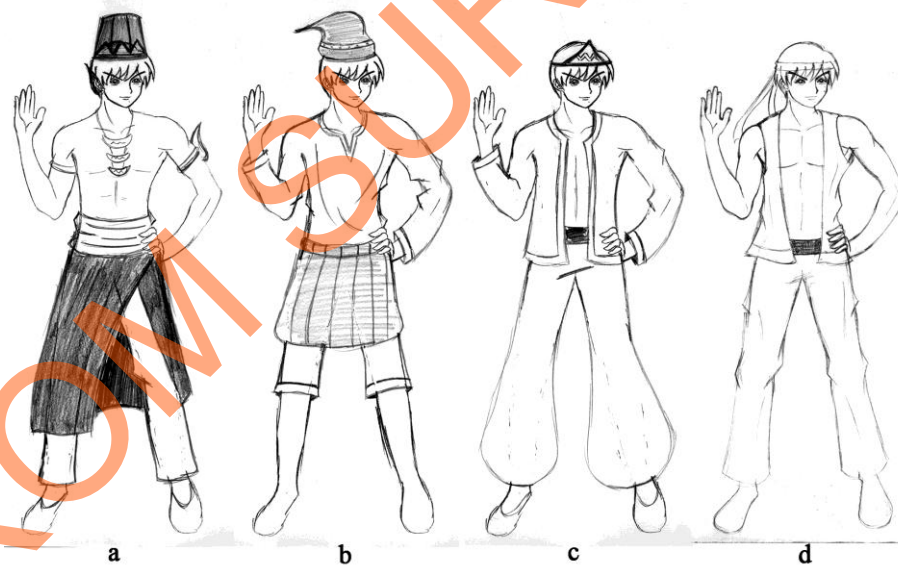
Gambar 3.7 merupakan alternatif desain karakter Ajisaka. Dari gambar 3.7, dibuatlah tabel untuk menentukan alternatif mana yang paling sesuai untuk dijadikan karakter Ajisaka dalam karya Tugas Akhir ini. Range penilaian tiap poin penentu yaitu dari angka 1-5.



Tabel 3.5 Tabel Penentuan Karakter Ajisaka

Penentu	a	b	c	d
Sesuai dengan keyword “modern”	5	3	4	4
Sesuai untuk audience usia 16-25 tahun	5	1	5	5
Sesuai dengan sifat karakter	5	5	1	3

Berdasarkan tabel 3.5, maka alternatif karakter yang paling sesuai yaitu gambar “a”. Dari gambar “a”, dibuatlah beberapa varian kostum, seperti dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Varian Karakter Ajisaka

Dari gambar 3.8, dibuatlah tabel penentu untuk menentukan varian kostum mana yang paling sesuai. Penentuan varian kostum Ajisaka dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel 3.6 Tabel Penentuan Varian Ajisaka

Penentu	a	b	c	d
Sesuai dengan keyword “modern”	3	4	2	5
Sesuai dengan daerah Jawa Tengah	5	1	3	4
Sesuai dengan kostum pendekar	1	2	3	5

Berdasarkan tabel 3.6, maka varian kostum karakter yang paling sesuai yaitu gambar “d”.

#### b. Prabu Dewata Cengkar

Prabu Dewata Cengkar bersifat baik keji dan sadis, suka memakan daging manusia. Pada gambar 3.9 ditunjukkan beberapa penggambaran Prabu Dewata Cengkar pada buku-buku cerita rakyat maupun pada animasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.9 Beberapa Versi Penggambaran Karakter Prabu Dewata Cengkar

Dari beberapa versi penggambaran yang sudah ada, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Prabu Dewata Cengkar. Beberapa alternatif tersebut nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai.



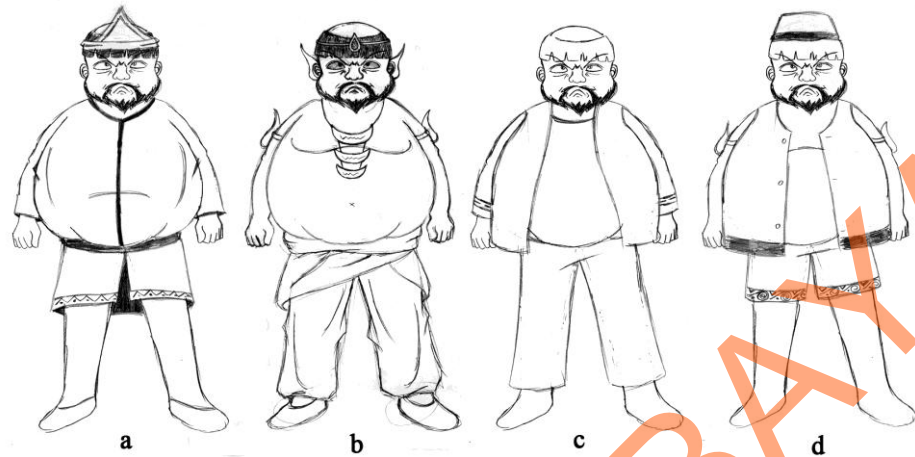
Gambar 3.10 Alternatif Desain Karakter Prabu Dewata Cengkar

Gambar 3.10 merupakan alternatif desain karakter Prabu Dewata Cengkar. Dari gambar 3.10, dibuatlah tabel untuk menentukan alternatif mana yang paling sesuai untuk dijadikan karakter Prabu Dewata Cengkar dalam karya Tugas Akhir ini. Range penilaian tiap poin penentu yaitu dari angka 1-5.

Tabel 3.7 Tabel Penentuan Karakter Prabu Dewata Cengkar

Penentu	a	b	c	d
Sesuai dengan keyword “modern”	5	3	3	5
Sesuai untuk audience usia 16-25 tahun	5	1	4	3
Sesuai dengan sifat karakter	5	5	1	5

Berdasarkan tabel 3.5, maka alternatif karakter yang paling sesuai yaitu gambar “a”. Dari gambar “a”, dibuatlah beberapa varian kostum, seperti dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Varian Karakter Prabu Dewata Cengkar

Dari gambar 3.11, dibuatlah tabel penentu untuk menentukan varian kostum mana yang paling sesuai. Penentuan varian kostum Ajisaka dapat dilihat pada tabel 3.8

Tabel 3.8 Tabel Penentuan Varian Prabu Dewata Cengkar

	a	b	c	d
<b>Sesuai dengan keyword “modern”</b>	3	3	3	3
<b>Sesuai dengan daerah Jawa Tengah</b>	1	5	4	3
<b>Sesuai dengan kostum raja</b>	1	5	1	1

Berdasarkan tabel 3.8, maka varian kostum karakter yang paling sesuai yaitu gambar “b”.

### c. Dora

Dora bersifat setia pada perintah Ajisaka, baik hati, suka menolong orang, dan sedikit konyol. Pada gambar 3.12 ditunjukkan beberapa

penggambaran Dora pada buku-buku cerita rakyat maupun pada animasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.12 Beberapa Versi Penggambaran Karakter Dora

Dari beberapa versi penggambaran yang sudah ada, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Dora. Beberapa alternatif tersebut nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai.



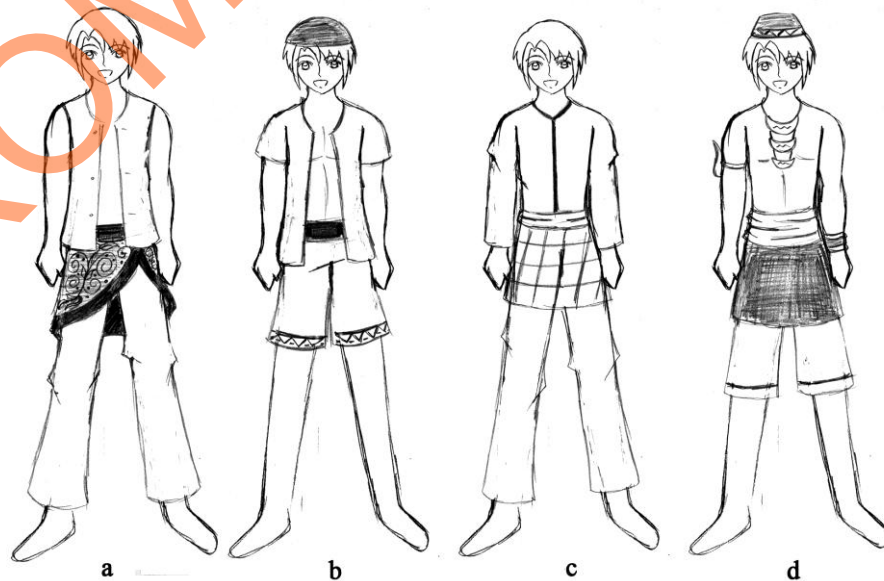
Gambar 3.13 Alternatif Desain Karakter Dora

Gambar 3.13 merupakan alternatif desain karakter Dora. Dari gambar 3.13, dibuatlah tabel untuk menentukan alternatif mana yang paling sesuai untuk dijadikan karakter Dora dalam karya Tugas Akhir ini. Range penilaian tiap poin penentu yaitu dari angka 1-5.

Tabel 3.9 Tabel Penentuan Karakter Dora

Penentu	a	b	c	d
Sesuai dengan keyword “modern”	3	3	4	1
Sesuai untuk audience usia 16-25 tahun	5	1	2	5
Sesuai dengan sifat karakter	5	5	5	5

Berdasarkan tabel 3.9, maka alternatif karakter yang paling sesuai yaitu gambar “a”. Dari gambar “a”, dibuatlah beberapa varian kostum, seperti dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Varian Karakter Dora

Dari gambar 3.14, dibuatlah tabel penentu untuk menentukan varian kostum mana yang paling sesuai. Penentuan varian kostum Dora dapat dilihat pada tabel 3.10

Tabel 3.10 Tabel Penentuan Varian Dora

Penentu	a	b	c	d
Sesuai dengan keyword “modern”	3	3	3	3
Sesuai dengan daerah Jawa Tengah	5	3	1	3
Sesuai dengan kostum pendekar	5	5	5	1

Berdasarkan tabel 3.10, maka varian kostum karakter yang paling sesuai yaitu gambar “a”.

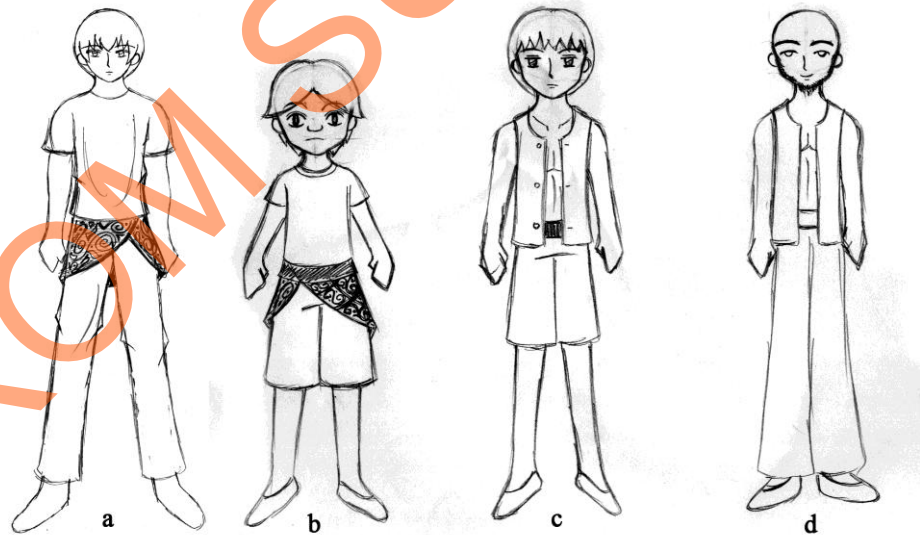
#### d. Sembada

Sembada bersifat baik hati, suka menolong orang, setia pada perintah Ajisaka, dan serius. Pada gambar 3.15 ditunjukkan beberapa penggambaran Sembada pada buku-buku cerita rakyat maupun pada animasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.15 Beberapa Versi Penggambaran Karakter Sembada

Dari beberapa versi penggambaran yang sudah ada, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Sembada. Beberapa alternatif tersebut nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai.



Gambar 3.16 Alternatif Desain Karakter Sembada

Gambar 3.16 merupakan alternatif desain karakter Sembada. Dari gambar 3.16, dibuatlah tabel untuk menentukan alternatif mana yang



paling sesuai untuk dijadikan karakter Sembada dalam karya Tugas Akhir ini. Range penilaian tiap poin penentu yaitu dari angka 1-5.

Tabel 3.11 Tabel Penentuan Karakter Sembada

Penentu	a	b	c	d
Sesuai dengan keyword “modern”	5	3	4	1
Sesuai untuk audience usia 16-25 tahun	5	1	3	5
Sesuai dengan sifat karakter	5	5	3	3

Berdasarkan tabel 3.11, maka alternatif karakter yang paling sesuai untuk karakter Sembada yaitu gambar “a”.

#### 4. Storyboard dan Layout

Langkah berikutnya setelah pembuatan desain karakter yaitu pembuatan *storyboard* dan *layout*. *Storyboard* merupakan visualisasi cerita dalam bentuk *thumbnail*. Pembuatan *storyboard* mempermudah pemahaman akan cerita dan tiap *scene* pada animasi. *Layout* merupakan gambar background yang digunakan dalam animasi (Simon, 2003: 99).

#### 5. Script

Pembuatan *script* merupakan langkah terakhir dalam proses pra produksi. *Script* animasi yang sudah jadi masih merupakan proses bersamaan dengan *storyboard*, untuk menghasilkan bentuk visual dari cerita (Wright, 2005: 201). Pada dasarnya, *script* dalam animasi tidak

terlalu dibutuhkan karena sudah ada *storyboard*. Namun dengan adanya sebuah *script*, dapat membantu *voice actors* dalam proses perekaman suara (Simon, 2003: 107).

### 3.4.2 Produksi

Pada proses produksi, hal yang dilakukan yaitu perekaman suara serta pembuatan animasi. Perekaman suara dilakukan sebelum pembuatan animasi, dengan *script* sebagai acuannya. Proses pembuatan animasi dilakukan dengan teknik *motion graphic novel*, yaitu menggunakan *graphic novel* sebagai referensinya, hanya saja dalam film animasi ini *graphic novel* tersebut bergerak sehingga disebut *motion graphic novel*. Pewarnaan dalam animasi 2D ini menggunakan teknik *digital painting*, sehingga pembuatan animasi 2D ini disebut teknik *digital painting motion graphic novel*.

Proses produksi akan dijelaskan lebih lengkap pada Bab IV.

### 3.4.3 Pasca Produksi

Langkah terakhir dalam pembuatan animasi ini yaitu langkah dalam proses pasca produksi. Dalam pasca produksi, yang dilakukan yaitu penambahan *background music* serta *editing* dan *special effects*. Penambahan *background music* sangat penting untuk pendukung suasana dalam tiap *scene* animasi. Editing merupakan proses penyatuan tiap *scene* animasi, juga menyatukan dengan *background music* dan hasil *dubbing*. Pemberian

*special effects* juga penting dilakukan agar hasil visualisasi tidak terkesan *flat*. Proses pasca produksi akan dijelaskan lebih lengkap pada Bab IV.

### 3.5 Publikasi

#### 1. Poster

##### a. Konsep

Konsep dari poster untuk mempublikasikan film animasi 2D ini yaitu adanya gambaran dari para tokoh utama dalam film animasi 2D ini. Dengan adanya gambar para tokoh utama, akan menarik perhatian audience, sekaligus memberikan informasi tentang tokoh-tokoh yang ada dalam film ini. Selain gambar para tokoh, pose tokoh yang diambil yaitu pose bertarung untuk karakter Dora dan Sembada. Pose ini menggambarkan konflik yang paling utama yang terdapat dalam film animasi 2D ini. Selain itu, pose Ajisaka yang di sekitarnya terdapat aksara Jawa, mencerminkan bahwa Ajisaka lah yang menciptakan aksara Jawa tersebut. Di belakang Ajisaka terdapat gambar Prabu Dewata Cengkar yang hanya tampak kepalanya saja. Hal ini mencerminkan bahwa Prabu Dewata Cengkar juga merupakan tokoh konflik dalam film ini, hanya saja bukan konflik utama.

Warna *background* poster ini adalah hitam. Warna hitam dipilih untuk menciptakan kesan *modern*, sesuai dengan *keyword* yang telah dibahas pada analisis *image*. Sedangkan tipografinya menggunakan font

dengan jenis *Classic*, hal ini untuk tetap menciptakan kesan *classic*, sesuai seperti *keyword* pada analisis *image*.

b. Sketsa Poster

THE HISTORY OF JAVANESE LETTERS



Gambar 3.17 Sketsa Poster

2. Cover DVD

a. Konsep

Konsep dari Cover DVD untuk mempublikasikan film animasi 2D ini yaitu adanya gambaran dari para tokoh utama dalam film animasi 2D ini. Dengan adanya gambar para tokoh utama, akan menarik perhatian audience, sekaligus memberikan informasi tentang tokoh-tokoh yang ada dalam film ini. Selain gambar para tokoh, pose tokoh yang diambil yaitu pose bertarung untuk karakter Dora dan Sembada. Pose ini menggambarkan konflik yang paling utama yang terdapat dalam film

animasi 2D ini. Selain itu, pose Ajisaka yang di sekitarnya terdapat aksara Jawa, mencerminkan bahwa Ajisaka lah yang menciptakan aksara Jawa tersebut. Di belakang Ajisaka terdapat gambar Prabu Dewata Cengkar yang hanya tampak kepalanya saja. Hal ini mencerminkan bahwa Prabu Dewata Cengkar juga merupakan tokoh konflik dalam film ini, hanya saja bukan konflik utama.

Warna *background* Cover DVD ini adalah hitam. Warna hitam dipilih untuk menciptakan kesan *modern*, sesuai dengan *keyword* yang telah dibahas pada analisis *image*. Sedangkan tipografinya menggunakan font dengan jenis *Classic*, hal ini untuk tetap menciptakan kesan *classic*, sesuai seperti *keyword* pada analisis *image*.

b. Sketsa Cover DVD



Gambar 3.18 Sketsa Cover DVD

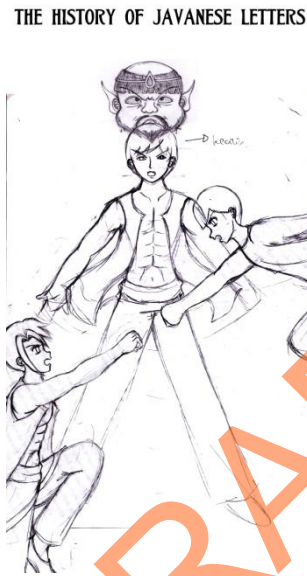
### 3. Sampul Cover DVD

#### a. Konsep

Konsep dari Sampul Cover DVD untuk mempublikasikan film animasi 2D ini yaitu adanya gambaran dari para tokoh utama dalam film animasi 2D ini. Dengan adanya gambar para tokoh utama, akan menarik perhatian audience, sekaligus memberikan informasi tentang tokoh-tokoh yang ada dalam film ini. Selain gambar para tokoh, pose tokoh yang diambil yaitu pose bertarung untuk karakter Dora dan Sembada. Pose ini menggambarkan konflik yang paling utama yang terdapat dalam film animasi 2D ini. Selain itu, pose Ajisaka yang di sekitarnya terdapat aksara Jawa, mencerminkan bahwa Ajisaka lah yang menciptakan aksara Jawa tersebut. Di belakang Ajisaka terdapat gambar Prabu Dewata Cengkar yang hanya tampak kepalanya saja. Hal ini mencerminkan bahwa Prabu Dewata Cengkar juga merupakan tokoh konflik dalam film ini, hanya saja bukan konflik utama.

Warna *background* Sampul Cover DVD ini adalah hitam. Warna hitam dipilih untuk menciptakan kesan *modern*, sesuai dengan *keyword* yang telah dibahas pada analisis *image*. Sedangkan tipografinya menggunakan font dengan jenis *Classic*, hal ini untuk tetap menciptakan kesan *classic*, sesuai seperti *keyword* pada analisis *image*.

## b. Sketsa Sampul Cover DVD



Gambar 3.18 Sketsa Cover DVD

STIKOM SURABAYA