

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini dijelaskan metode yang digunakan dalam pengambilan dan pengolahan data serta proses perancangan dalam pembuatan film animasi 2 Dimensi.

3.1 Metodologi

Metode yang digunakan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, menggunakan gabungan dari metode-metode yang ada. Menurut (Yonohudiyono, 2005) Metodologi penelitian dapat dibedakan dalam 3 klasifikasi, yaitu penelitian aplikatif, penelitian maksud, dan penelitian berdasarkan jenis informasi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini yaitu penelitian terapan dimana hasilnya dapat langsung digunakan untuk menyelesaikan masalah sebagai dasar pemahaman. Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif.

Metode kualitatif digunakan sebagai dasar pemikiran untuk memecahkan masalah yang bersumber dari literatur-literatur. Kuantitatif digunakan untuk menentukan alternatif pilihan dari data kualitatif melalui media survai. Metode yang dapat digunakan untuk memperoleh data dalam metodologi perancangan yaitu:

1. Study Literatur

Merupakan beberapa buku yang digunakan dalam menyelesaikan Tugas akhir yaitu:

- a. *The Making of Animation:homeland* (2004) yang berisi tentang pengertian jenis-jenis animasi yang dapat dibagi dalam 12 jenis animasi.
- b. *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital:jakarta* (2010) oleh Ranang A.S., Basnerndar H., Asmoro N.P. yang berisi tentang pengertian animasi mulai dari sejarah animasi, cara pembuatan animasi, hingga membuat karakter serta menggunakan mengganimasikan karakter dengan bantuan software.
- c. *I can Read You Like a Book:yogyakarta*(2008) oleh gregory Hartley dan Maryann Karinch yang berisi tentang bagaimana mengetahui pesan dan emosi seseorang melalui bahasa tubuh.

2. Study Eksisting

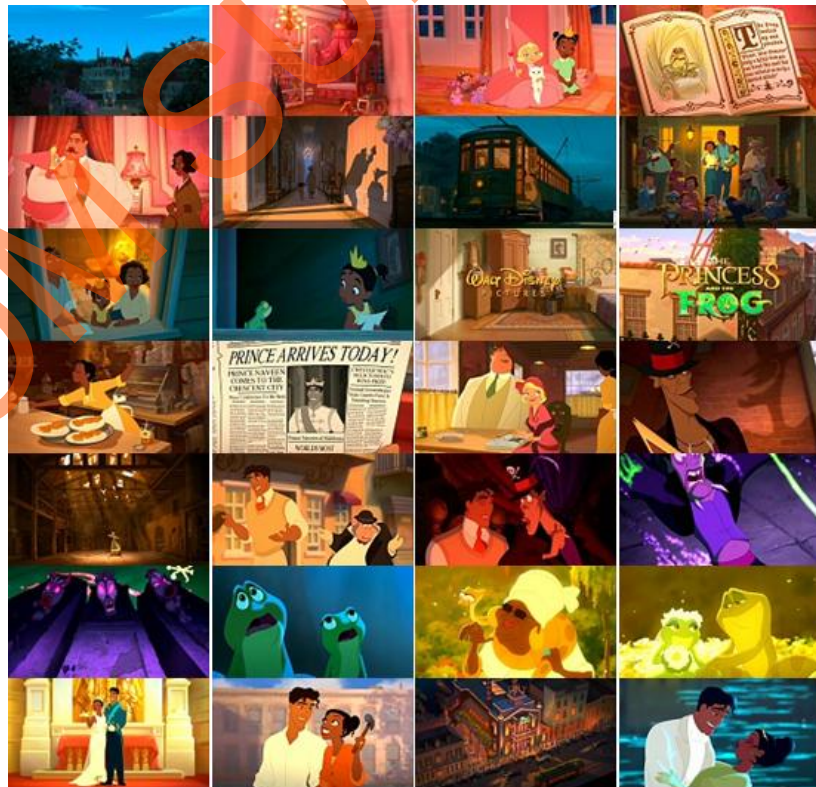
Study Eksisting merupakan sebagai referensi dalam mengerjakan Tugas akhir. Study Eksisting berguna untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam karya di Tugas Akhir. Beberapa vidoe yang menjadi kajian yaitu:

- a. Film Animasi “Princess and the Frog”

Film animasi Princess and the Frog merupakan film animasi musikal keluarga Amerika 2009 (Ezra, 2010). Diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios tersinspirasi oleh novel E.D. Barker yang berjudul The Frog Princess. Ceritanya berbeda dengan cerita di novelnya. Namun

dalam garis besarnya sama dimana sang pangeran akan berubah dari kodok menjadi pangeran yang tampan.

Menceritakan seorang wanita yang bekerja keras mengejar impiannya untuk memiliki sebuah restoran. Pada suatu ketika ia bertemu dengan seorang pangeran yang jatuh miskin, Dan ia dikutuk menjadi seekor katak. Jika di cerita mulanya pangeran akan berubah setelah dicium disini berbeda. Dari perbedaan itulah cerita baru muncul. Animasinya pada film ini menggunakan gambaran manual dengan pewarnaan yang manual pula. Namun hasilnya sangat bagus dalam segi pewarnaan juga dalam segi karakter.



Gambar 3.1 Screenshot “Princess and the Frog”
(Sumber: Walt Disney picture)

Tabel 3.1 Analisis kekurangan dan kelebihan film “Princess and the Frog”

Kekurangan dari film “Princess and the Frog”	Kelebihan dari film “Princess and the Frog”
1. Audionya kurang mendukung emosional penonton.	1. Pewarnaan pada karakter dan background yang detail. Dimana semuanya dikerjakan secara manual. 2. Alur ceritanya sedikit ada perubahan sebagai daya tarik yang diberikan. Suasana baru yang lebih menarik.

b. Film Animasi “Beauty and the Beast”

Film animasi ini di produksi pada tahun 1991 di Amerika film animasi musikal yang di produksi oleh Walt Diney Picture. Film ini didasarkan dari sebuah dongeng yang berjudul *La Balle Et La Bete*. Menceritakan seorang pangeran yang berubah menjadi moster dan seorang wanita muda yang bernama Balle yang dipenjaraakan di kastilnya.

Film ini diproduksi dengan metode yang sedikit berbeda pada waktu itu. Semua perkerjaannya dilakukan secara manual atau tradisional. Sebelum storyboard didibuatlah sekenarionya dahulu. Setelah itu gambaranya menggunakan bantuan perangkat komputer. Perpaduan antara gambaran tangan dan komputer memberikan suatu kesan yang menarik. Dalam satu

adengan ada yang menggunakan simulasi 3D dimana ada 2 karakter didalamnya. Karakter dan latar belakangnya dibuat terpisah. Dengan begitu penggambaran karakter akan lebih muncul. Produksi film ini menggunakan sistem CAPS (Computer Animation Procdution sistem) (Ginnel, 2008). CAPS berguna untuk efek memanipulasi, menempatkan karakter, atau latar belakang yang dibuat terpisah dengan karakter sehingga salah satu dapat bergerak atau diam. Serta dapat menambahkan ilusi kedalaman pada gambar latar belakang. Dan merubah arah fokus pandangan pada gambar yang ada dalam setiap lapisan.



Gambar 3.2 Screenshot "Beauty and The Beast"
(Sumber:Walt Disney Picture)

Tabel 3.2 Analisis kekurangan dan kelebihan film “Beauty and The Beast”

Kekurangan dari film “Beauty and The Beast”	Kelebihan dari film “Beauty and The Beast”
1. Dalam segi gambar dan audiounya bagus namun dalam segi ukuran gambar jauh dibandingkan film sekarang.	1. Perpaduan antara karakter dan latar belakang menyatu dalam 1 frame. 2. Environmentnya terlihat nyata karena kesan 3 dimensinya. Yang didapatkan dari pewarnaan yang menggunakan bayangan cahaya.

c. Cerita Rakyat Aryo Blitar

Sebuah cerita yang berasal dari kota Blitar di Jawa Timur. Yang mengisahkan tentang seorang Raja yang tak lama lagi akan mendapatkan keturunan pertamanya dari Ratunya yang cantik jelita. Namun ketika sang raja memberikan tugas kepada bawahanya. Seorang patih yang ditugasi mencari sebuah ikan justru mengkhianati sang Raja. Ratu akhirnya diusir dari kerjaan(Isnu, 1997).

Cerita yang mulai hilang dan kurang dikenal ini. Belum ada yang membuat filmnya. Dengan dibuatnya film berbentuk animasi akan mengingatkan anak-anak akan cerita nenek moyangnya dahulu. Cerita rakyat bukan hanya sebuah cerita saja, namun ada bekal nilai-nilai moral yang dapat dipelajari disana.

Berdasar Study Eksisting dari kedua film dan cerita yang digunakan untuk Film animasi 2D ini dapat diketahui SWOT. SWOT dari kedua film dijelaskan dalam tabel 3.3 analisis SWOT.

Tabel 3.3 Analisis SWOT kedua film

Analisis SWOT	Princess and the Frog	Beauty and The Beast
Strenght	Karakter dan background di buat secara manual, Serta Pewarnaanya juga dilakukan secara manual pula.	Audio dan gambar yang bagus, Dimana keduanya saling mendukung satu sama lain.
Weakness	Pada audio efeknya kurang mendukung.	Dalam segini gambar dan adiounya bagus namun dalam segi ukuran gambar jauh dibandingkan film sekarang.
Oppurtunity	Memberi pesan moral bahwa impian itu harus dikejar dengan usaha yang keras. Sehingga terwujud.	Memberikan pesan moral dalam ceritanya yang mana bahwa jangan melihat sesuatu hanya dari mukanya saja.
Threat	Masyarakat memiliki standar moral yang berbeda sehingga tampilannya memiliki perbedaan.	Film ini memberikan suatu pelajaran yang baik dimana sesuatu itu harus dipelajari secara mendalam.

Dari analisis SWOT ke kedua film animasi dapat disimpulkan bahwa pembuatan film animasi diperlukan tingkat kesabaran dan ketelitian yang tinggi. Film animasi yang baik yaitu dimana konsep yang dituju dapat diterima penonton. Sehingga cerita yang dibuat menjadi jelas dan dimengerti.

Selain itu dapat disimpulkan bahwa suatu film animasi harus mampu mempresentasikan secara keseluruhan cerita dengan didukung semiotika jalan cerita. Selain teknik yang akan dilakukan, penggabungan antar keduanya harusnya seimbang agar terlihat nyata dan tidak kaku.

3. Wawancara

Metoda wawancara ini dilakukan langsung oleh penulis untuk mendapatkan informasi-informasi lebih dalam mengenai film animasi yang berjudul "Aryo Blitar". Film animasi ini menggunakan cerita rakyat asal kota Blitar maka memerlukan wawancara para ahli sejarah. Hasil wawancara ada dalam lampiran, Berikut ini beberapa kesimpulan dari hasil wawancara :

1. Cerita rakyat yang bercerita tentang sebuah kerajaan yang berada di kota Blitar. Merupakan asal mulanya dari nama kota Blitar.
2. Cerita yang memberikan sebuah makna yaitu sebuah kepercayaan seorang Raja kepada bawahannya.
3. Cerita yang sudah mulai hilang dan sudah mulai dilupakan oleh warga kota blitar. Padahal dalam cerita terdapat nilai yang patut untuk dipelajari.

Berdasar Study Eksisting dari kedua film dan cerita yang digunakan untuk Film animasi 2D ini dapat diketahui analisis STP. STP dari kedua film dijelaskan dalam tabel 3.4 analisis STP.

Tabel 3.4 Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning)

STP		Kompetitor 1	Kompetitor 2
Segmentation & Targeting	Geografis	-Ukuran kota: kota besar -Letak kota: Tengah kota	-Ukuran kota: kota besar -Letak di kota: tengah kota
	Demografis	-Usia: 7-10 tahun -Gender: laki-laki, Perempuan -Ukuran keluarga: kecil (3-4 orang) -Pendapatan Orang Tua: di atas Rp. 1jt -Pekerjaan: pelajar -Pendidikan Orang Tu : sarjana	-Usia: 7-12 tahun -Gender: laki-laki, perempuan -Ukuran keluarga: kecil -Pendapatan Orang Tu: di atas Rp. 1jt -Pekerjaan: pelajar -Pendidikan Orang Tua: sarjana
	Psikografis	-Kelas sosial: menengah -Gaya hidup: hidup enak	-Kelas sosial: menengah -Gaya hidup: hidup enak
Positioning		Princess and the Frog diposisikan sebagai sebuah film animasi untuk anak-anak yang mempunyai impian yang terwujud.	Beauty and The Beast Memposisikan sebagai film animasi untuk anak-anak, sesuatu itu tidak hanya dilihat dari awalnya saja.

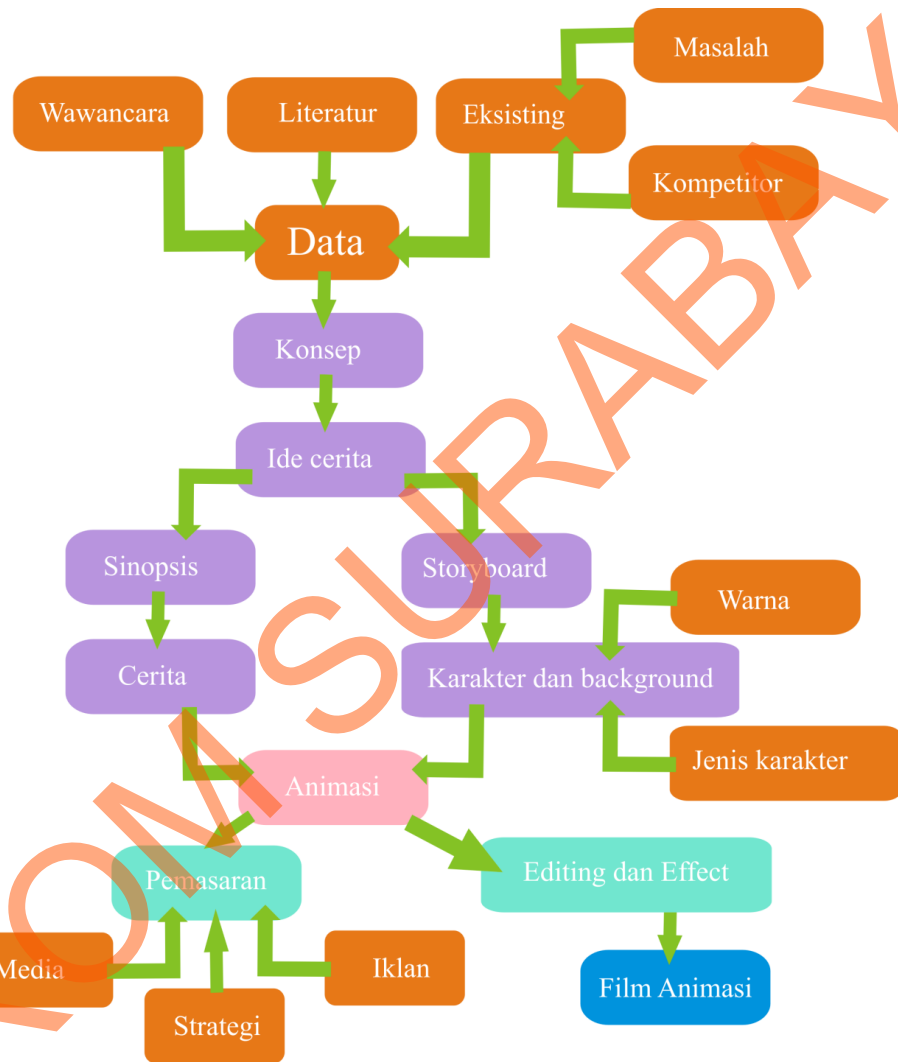
Dari analisis STP ke kedua film animasi dapat disimpulkan bahwa pembuatan film animasi diperlukan beberapa hal yang berkaitan dengan jenis atau bentuk film animasi itu sendiri. Film animasi yang baik yaitu dimana konsep yang dituju dapat diterima penonton, sehingga cerita yang dibuat menjadi jelas dan dimengerti. Selain itu dapat disimpulkan bahwa suatu film animasi harus mampu mempresentasikan secara keseluruhan cerita dengan didukung semiotika jalan cerita. Selain teknik yang akan dilakukan, penggabungan antar keduanya harusnya seimbang agar terlihat nyata dan tidak kaku.

Dengan jelasnya target market serta penempatan film maka film tersebut dapat diterima oleh penikmatnya. Sesuai dengan tujuan film animasi itu dibuat. Kesesuaian juga akan menimbulkan penikmatnya mendapatkan apa yang dibutuhkan. Kesesuaian itu lah harusnya diutamakan dalam pembuatan film animasi, agar apa yang ditujukan dari film animasi dapat tersampaikan ke pada target marketnya.

4. Metodologi perancangan

Pengerjaan Tugas Akhir ini mengacu kepada storyboard dan naskah yang sudah dibuat sebelumnya. Langkah awal yang harus dilakukan adalah pembuatan modeling karakter serta environment, dari modeling tersebut yang telah dibuat. Langkah kedua pemberian warna pada karakter dan environment. Langkah selanjutnya menganimasikan antara karakter dan environment. Setelah dianimasikan disimpan dalam bentuk movie dan kemudian berlanjut kepada proses editing dan effect. Proses editing melewati

beberapa tahapan mulai dari pemberian special effect serta perubahan tone warna dan sound.

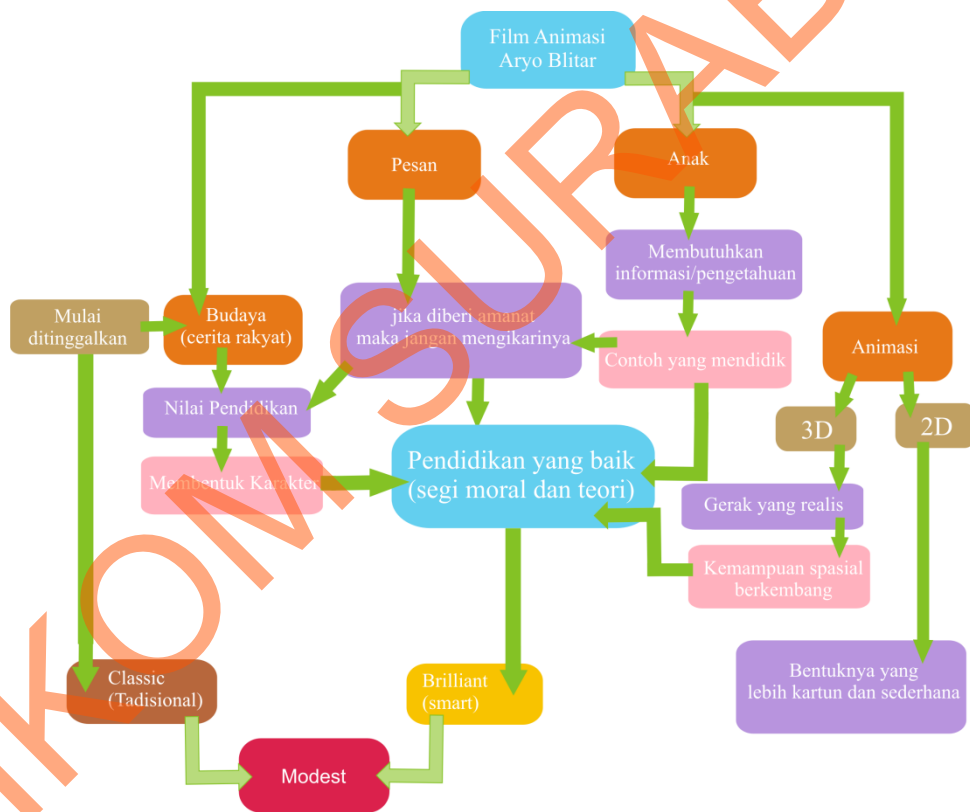


■ Praproduksi ■ Produksi ■ Pasca Produksi ■ Hasil

Gambar 3.3 Bagan Metodologi Perancangan Pengerjaan Tugas Akhir

5. Analisis Image

Dalam analisis image ini, menganalisa dari target market dan tujuan film Aryo Blitar dibuat. Berguna untuk mencari keyword yang kemudian akan diterapkan dalam film animasi menggunakan warna Modest, yaitu sebagai gambar 3.4 bagan keyword. Berdasarkan bagan, hasil analisis penulis dalam pencarian keyword adalah kata modest yang berasal dari classic dan Brilliant.



Gambar 3.4 Bagan Keyword

Keyword modest ini jika dilambangkan dengan warna cenderung panas dan ringan dapat dilambangkan dengan warna-warna panas dan sedikit Hard. Nuansa warna-warna panas inilah yang akan diterapkan pada nuansa di

dalam animasi. Warna-warna yang sering muncul yaitu hijau merah, kuning, orange, putih, biru, ungu, coklat dan abu-abu.



Gambar 3.5 Warna keyword

Keyword tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut, film animasi Aryo Blitar menggunakan animasi 2D dengan bantuan 3D sebagai daya tarik utama film Aryo Blitar. Serta mengembangkan cerita rakyat agar lebih diminati oleh semua kalangan. Kedua hal ini mempunyai nilai yang dapat diambil.

Maka film animasi Aryo Blitar menggunakan animasi 2D untuk membangkitkan minat untuk melihat film berlatar cerita rakyat. Setiap cerita rakyat pasti mengandung makna atau pesan yang dapat dipelajari.

Serta gerakan 3D memberi pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan *spasial*. Kemampuan *spasial* yaitu mampu membayangkan benda dalam bentuk tiga dimensi. kemampuan dimana dapat menggambarkan dan membayangkan benda 2D menjadi 3D.

3.2 Pra- Produksi

Proses pra-produksi dibagi dalam beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam proses persiapan dalam produksi menuju ke produksi film animasi.

Beberapa langkah pra-produksi yaitu:

1. Konsep dan Ide Cerita

Ide membuat film animasi didapat ketika melihat film animasi tentang ninja dari negara Jepang. Film animasi saat ini lebih banyak diisi dari negara amerika dan jepang. Kebudayaan yang dicerita pun banyak perbedaan dengan budaya bangsa Indonesia. Untuk itulah memberi nuansa baru dalam film animasi Indonesia, dan kebudayaan bangsa Indonesia pun juga dapat dikenal bangsa lain serta dicintai bangsa sendiri. Penggunaan konsep penggabungan antara rigging 3D dengan gambar 2D akan memberikan kesan baru dalam film animasi.

2. Sinopsis Cerita

Aryo Blitar I dan Gutri atau Dewi Rayung Wulan, dan dianugerahi anak Djoko Kandung. Namun, di tengah perjalanan kepemimpinan Aryo Blitar I, terjadi sebuah pemberontakan yang dilakukan oleh Ki Sengguruh Kinareja, yang tidak lain adalah Patih Kadipaten Blitar sendiri. Ki Sengguruh pun berhasil merebut kekuasaan dari tangan Adipati Ariyo Blitar I, yang dalam pertempuran dengan Sengguruh dikabarkan tewas.

Selanjutnya Sengguruh memimpin Kadipaten Blitar dengan gelar Adipati Aryo Blitar II. Selain itu, dia juga bermaksud menikahi Dewi Rayungwulan.

Mengetahui bahwa ayah kandungnya (Adipati Aryo Blitar I) dibunuh oleh Sengguruh atau Adipati Aryo Blitar II maka Djoko Kandung pun membuat perhitungan. Dia kemudian melaksanakan pemberontakan atas Aryo Blitar II, dan berhasil. Djoko Kandung kemudian dianugerahi gelar Adipati Aryo Blitar III. Blitar (Isnu, 1997).

3. **Skenario**

Ex. Pemandangan atas sebuah kerajaan – sore hari

Cast. Para emban dan pengawal

Emban dan pengawal sibuk bekerja diseluruh isi istana. Ada yang diam, ada yang termenung, ada yang tertawa, ada pula yang sibuk mengikuti ratu atau rajanya berjalan.

Cut To

Ex. Taman Sari Kerajaan – pagi hari

Cast. Ratu Rayungwulan dan Emban

Sore itu matahari mulai akan tenggelam ratu hanya termenung dengan pandangan kosong dan mata berair.

Emban

(kepada Ratu Rayungwulan)

“Gusti ratu dari tadi saya perhatikan begitu gundah”

Dengan tangan nada rendah dan kepala menunduk.

Tapi Ratu tak menjawab hanya terdiam. Akhirnya Emban pun pergi ke dalam istana memanggil sang Raja.

Cut To

Int. Ruang Istana Kerajaan – Pagi hari

Cast. Raja Nilasuwarnana dan Emban

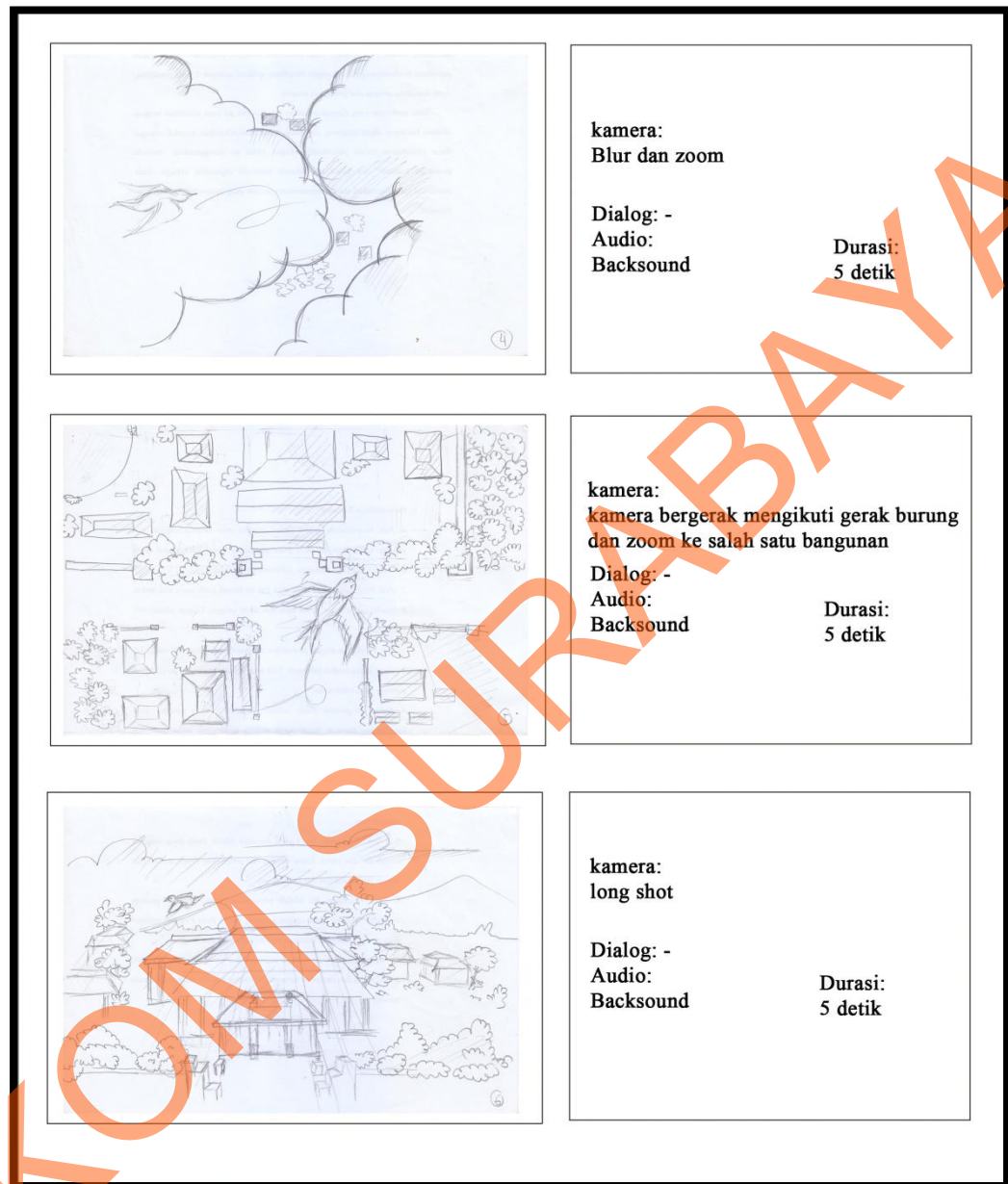
Sambil tergopoh-gopoh Emban masuk kedalam istana. Menuju sang raja yang duduk disinggahsananya. Sang Raja langsung berdiri dan berjalan keluar dengan emban mengikuti dibelakangnya.

Cut To

Merupakan penggalan sekenario dari cerita film animasi Aryo Blitar. Selanjutnya terdapat didalam lampiran. Sekenario ini dibuat untuk mempermudah dalam menentukan proses editing. Terdapatnya tempat juga pemain serta pengaturan kamera sangat membantu jalanya proses editing.

4. Storyboard

Salah satu bagian dari storyboard film animasi Aryo Blitar. Dimana storyboard berfungsi sebagai patokan pengaturan gambar yang akan di animasikan. Berapa lama gambar tersebut akan dianimasikan dan seperti apa shot kamera yang akan digunakan dalam film ini.



Gambar 3.6 Storyboard

5. Karakter/ model

Film animasi 2D ini menggunakan beberapa karakter yang ada didalam cerita, karakter tersebut dapat dijelaskan yaitu:

a. Raja Nilasuwarnana (Aryo Blitar)

Seorang Raja yang gagah perkasa, baik hati, tegas dan berwibawa. Lemah lembut terhadap wanita. Seseorang yang memimpin kerajaan yang damai di daerah Jawa Timur. Dahulu Beliau tinggal di daerah Jawa Tengah setelah cukup besar beliau hijrah ke Jawa Timur. Disanalah beliau memulai hidupnya sebagai Raja dengan menikahi seorang putri bernama Rayungwulan. Desain karakter dibuat dengan disesuaikan dengan sifat tokoh yang digambarkan dalam bentuk karakter. Referensi dari foto Aryo Blitar serta pakaian Raja yang mempunyai silsilah kerajaan yang sama sehingga baju yang dikenakan tidak jauh beda.



Gambar 3.7 Aryo Blitar

(Sumber: Kumpulan Foto Pariwisata Kota Blitar)

Maka dari foto asli Aryo Blitar dengan referensi dan menambahkan unsur sifat yang sudah dijelaskan dari cerita maka dihasilkan beberapa alternatif desain karakter, yang dapat dipilih dan dikelompokkan sesuai dengan target market serta keyword yang sudah dipilih.



Gambar 3.8 Desain Aryo Blitar

Dari 3 alternatif yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market yang sudah dijelaskan dalam pencarian keyword. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dengan melihat pada tabel 3.5 gambar analisis karakter.

Tabel 3.5 Analisis Desain Karakter Aryo Blitar Konsep

	A	B	C
Unsur modest	1	2	3
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	2	3
Appeal	3	1	2
Personality	3	1	2

Dari ketiga karakter yang mempunyai ciri modest sesuai dengan keyword yaitu gambar c, yang mana modest lebih bersifat bebas, aktif, berwarna, sederhana. Serta sesuai dengan target marketnya yaitu anak-anak. Anak-anak menyukai sesuatu yang unik, baru dan sederhana. Maka dari

alternatif tersebut dibagi lagi dalam beberapa varian menjadi 3 gambar desain pada gambar 3.9 Desain Karakter Aryo Blitar.



Gambar 3.9 Desain Karakter Aryo Blitar

Dari 3 alternatif yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market yang sudah dijelaskan dalam pencarian keyword. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dengan melihat pada tabel 3.6 gambar analisis karakter.

Tabel 3.6 Analisis Desain Karakter Aryo Blitar Terpilih

	A	B	C
Unsur modest	2	3	1
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	3	2
Appeal	3	2	1
Personality	2	3	1

Hasil dari analisis desain karakter dapat disimpulkan bahwa yang mempunyai nilai tertinggi adalah desain karakter yang b. Karakter b dinilai dari unsur modest yang terkandung, kesesuaian untuk anak-anak

dan kecocokan pada referensi mendapatkan nilai tertinggi sesuai dengan konsep.

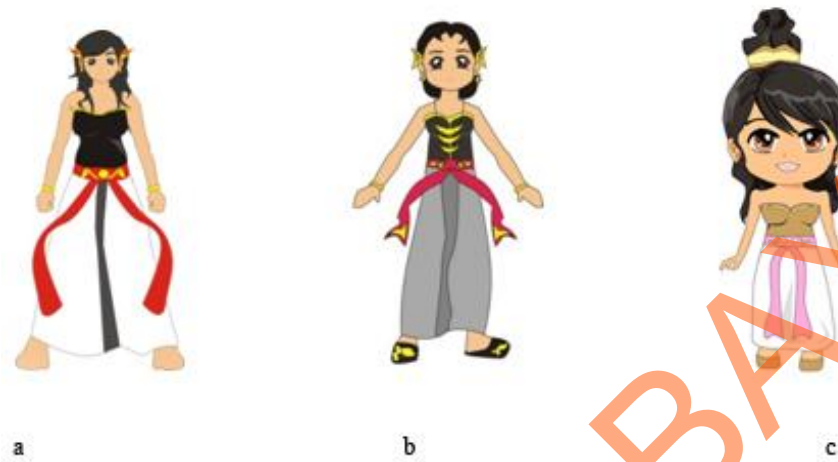
2. Ratu Rayungwulan

Seorang Ratu yang lemah lembut, keibuan, penyanggah dan welas asih. Selalu lemah lembut kepada siapapun orang yang didekatnya. Walaupun sang ratu disakiti beliau tetap sabar dan tidak dendam kepada orang yang menyakiti. Desain karakter dibuat dengan disesuaikan dengan sifat tokoh yang digambarkan dalam cerita dalam bentuk karakter. Referensi dari foto Ratu Rayungwulan serta pakaian Ratu yang mempunyai silsilah kerajaan yang sama sehingga baju yang dikenakan tidak jauh beda.



Gambar 3.10 Ratu Rayungwulan
(Sumber: Kumpulan Foto Pariwisata Kota Blitar)

Maka dari foto asli Ratu Rayungwulan dengan beberapa referensi dan menambahkan unsur sifat yang sudah dijelaskan dari cerita maka dihasilkan desain karakter.



Gambar 3.11 Desain Ratu Rayungwulan

Dari 3 alternatif yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market yang sudah dijelaskan dalam pencarian keyword. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.7 gambar analisis karakter.

Tabel 3.7 Analisis Desain Karakter Ratu Konsep

	A	B	C
Unsur modest	1	2	3
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	2	3
Appeal	3	1	2
Personality	3	1	2

Dari ketiga karakter yang mempunyai ciri modest sesuai dengan keyword yaitu gambar c, yang mana modest lebih bersifat bebas, aktif, berwarna, sederhana. Serta sesuai dengan target marketnya yaitu anak-anak. Yang menyukai sesuatu yang unik, baru dan sederhana. Maka dari alternatif

tersebut maka akan dibagi lagi dalam beberapa varian menjadi 3 gambar desain pada gambar 3.12 Desain Karakter Ratu Rayungwulan



Gambar 3.12 Desain Karakter Ratu Rayungwulan

Dari 3 alternatif varian yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market serta referensi dalam penggunaan pakaian. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.8 gambar analisis karakter.

Tabel 3.8 Analisis Desain Karakter Ratu Terpilih

	A	B	C
Unsur modest	2	1	3
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	2	3
Appeal	3	2	1
Personality	2	1	3

Hasil dari analisis desain karakter dapat disimpulkan bahwa yang mempunyai nilai tertinggi adalah desain karakter yang c. Karakter c dinilai dari unsur modest yang terkandung, kesesuaian untuk anak-anak dan kecocokan pada referensi mendapatkan nilai tertinggi sesuai dengan konsep.

3. Patih Ageng Sengguruh

Seorang patih yang plin-plan dan egois. Mudah sekali terpengaruh oleh setiap omongan orang terdekatnya. Selalu menempatkan dirinya ditempat yang aman tanpa ingin terluka sedikit. Ketakutan akan dirinya kalah, menderita dan susah karena masalah. Membuat dirinya menghalalkan semua cara untuk mendapatkannya. Desain karakter dibuat dengan disesuaikan dengan sifat tokoh yang digambarkan dalam cerita dalam bentuk karakter. Referensi dari foto contoh abdi dalem kerajaan atau patih kerajaan.



a



b



c

Gambar 3.13 Patih
(Sumber: Kumpulan Foto Pariwisata Kota Blitar)

Dari foto Patih Ageng Sengguruh dengan beberapa referensi dan menambahkan unsur sifat yang sudah dijelaskan dari cerita. Maka dari foto Patih Ageng Sengguruh mendapat desain karakter.



Gambar 3.14 Desain patih

Dari 3 alternatif yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market yang sudah dijelaskan dalam pencarian keyword. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.9 gambar analisis karakter.

Tabel 3.9 Analisis Desain Karakter Patih Konsep

	A	B	C
Unsur modest	1	2	3
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	2	3
Appeal	3	1	2
Personality	3	1	2

Dari ketiga karakter yang mempunyai ciri modest sesuai dengan keyword yaitu gambar c, yang mana modest lebih bersifat bebas, aktif, berwarna,

senderhana. Serta sesuai dengan target marketnya yaitu anak-anak. Menyukai sesuatu yang unik, baru dan sederhana. Maka dari alternatif tersebut maka akan dibagi lagi dalam beberapa varian menjadi 3 gambar desain lagi pada Gambar 3.15 Desain Karakter Patih.



Gambar 3.15 Desain Karakter Patih

Dari 3 alternatif varian yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market serta referensi dalam penggunaan pakaian. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.10 gambar analisis karakter.

Tabel 3.10 Analisis Desain Karakter Patih Terpilih

	A	B	C
Unsur modest	2	3	1
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	3	2
Appeal	3	2	1
Personality	3	2	1

Hasil dari analisis desain karakter dapat disimpulkan bahwa yang mempunyai nilai tertinggi adalah desain karakter yang b. Karakter b dinilai dari unsur modest yang terkandung, kesesuaian untuk anak-anak dan kecocokan pada referensi mendapatkan nilai tertinggi sesuai dengan konsep.

4. Nyi Ageng Sengguruh

Seorang istri dari Patih Angeng Sengguruh. Seseorang yang ambisius akan kekayaan dan kekuasaan. Orang yang penuh dengan perhitungan serta pelit dengan apa yang diinginkannya. Ambisiusnya untuk menjadi seorang permasuri raja membuat dirinya semakin jahat. Dengan menggunakan kekuatan yang dia miliki dia mencoba membunuh sang Raja dengan ide liciknya. Desain karakter dibuat dengan disesuaikan dengan sifat tokoh yang digambarkan dalam cerita dalam bentuk karakter.



a



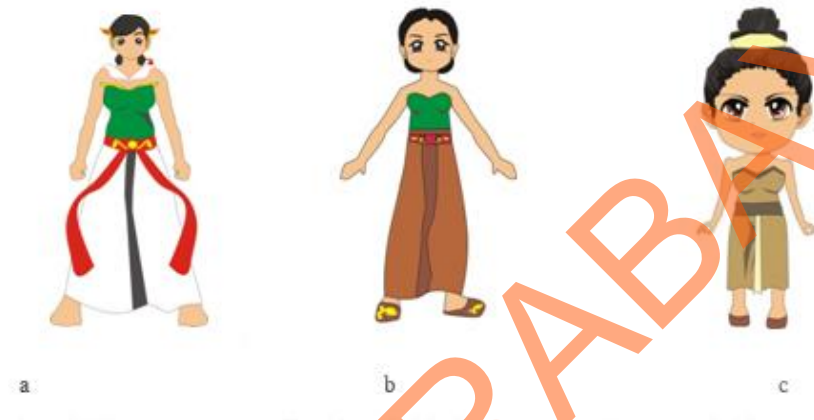
b



c

Gambar 3.16 Istri Patih
(Sumber: Kumpulan Foto Pariwisata Kota Blitar)

Desain karakter juga disesuaikan dengan target market yang sudah dijelaskan dalam pencarian keyword. Maka dari foto mendapatkan hasil desain karakter.



Gambar 3.17 Desain Istri Patih

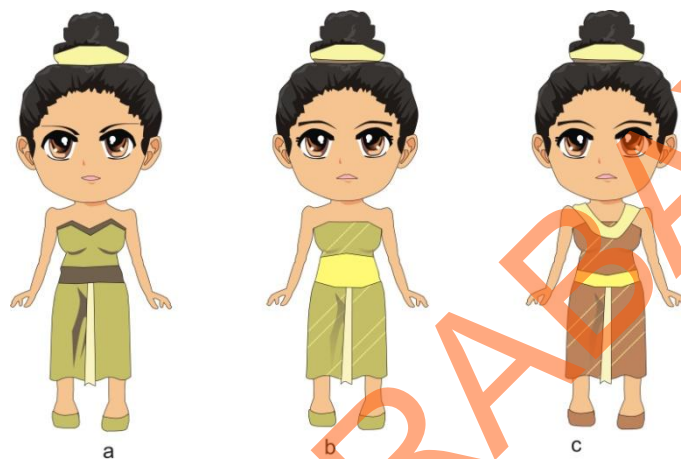
Dari 3 alternatif yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market yang sudah dijelaskan dalam pencarian keyword. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.11 gambar analisis karakter.

Tabel 3.11 Analisis Desain Karakter Istri Patih Konsep

	A	B	C
Unsur modest	1	2	3
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	2	3
Appeal	3	1	2
Personality	3	1	2

Dari ketiga karakter yang mempunyai ciri modest sesuai dengan keyword yaitu gambar c, yang mana modest lebih bersifat bebas, aktif, berwarna, sederhana. Serta sesuai dengan target marketnya yaitu anak-anak. Yang

menyukai sesuatu yang unik, baru dan sederhana. Maka dari alternatif tersebut maka akan dibagi lagi dalam beberapa varian menjadi 3 desain pada gambar 3.18 Desain Karakter Istri Patih.



Gambar 3.18 Desain Karakter Istri Patih

Dari 3 alternatif varian yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market serta referensi dalam penggunaan pakaian. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.12 gambar analisis karakter.

Tabel 3.12 Analisis Desain Karakter Istri Patih Terpilih

	A	B	C
Unsur modest	2	3	1
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	3	2
Appeal	3	2	1
Personality	2	3	1

Hasil dari analisis desain karakter dapat disimpulkan bahwa yang mempunyai nilai tertinggi adalah desain karakter yang b. Karakter b

dinilai dari unsur modest yang terkandung, kesesuaian untuk anak-anak dan kecocokan pada referensi mendapatkan nilai tertinggi sesuai dengan konsep.

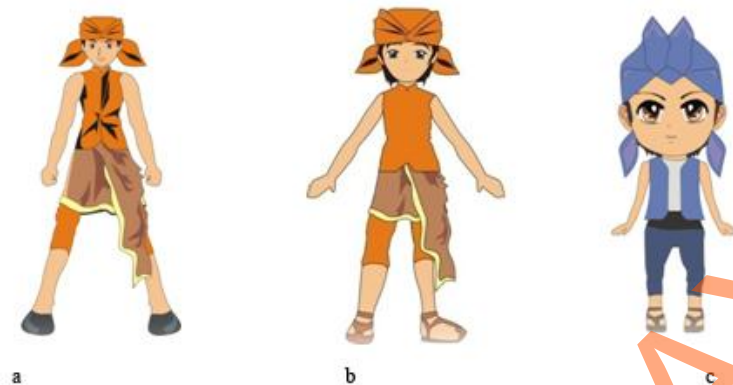
5. Pangeran Joko kandung

Seorang pangeran kecil yang mewarisi sifat serta kekuatan ayah dan ibunya. Pangeran Joko kandung akan merebut kembali kerajaannya dari tangan Patih dan istrinya. Desain karakter dibuat dengan disesuaikan dengan sifat tokoh yang digambarkan dalam cerita dalam bentuk karakter. Yang merupakan seorang pangeran yang terbuang yang dilahirkan diluar istana. Karena pada saat itu ratu diusir oleh patih yang menguasai.



Gambar 3.19 Pangeran
(Sumber: Kumpulan Foto Pariwisata Kota Blitar)

Desain karakter juga disesuaikan dengan target market yang sudah dijelaskan dalam pencarian keyword. Maka dari foto mendapatkan hasil karakter yang hampir mirip dengan Raja.



Gambar 3.20 Pangeran

Dari 3 alternatif yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market yang sudah dijelaskan dalam pencarian keyword. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.13 gambar analisis karakter.

Tabel 3.13 Analisis Desain Karakter Pangeran Konsep

	A	B	C
Unsur modest	1	2	3
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	2	3
Appeal	3	1	2
Personality	2	1	3

Dari ketiga karakter yang mempunyai ciri modest sesuai dengan keyword yaitu gambar c, yang mana modest lebih bersifat bebas, aktif, berwarna, sederhana. Serta sesuai dengan target marketnya yaitu anak-anak. Yang menyukai sesuatu yang unik, baru dan sederhana. Maka dari alternatif

tersebut maka akan dibagi lagi dalam beberapa varian menjadi 3 desain pada gambar 3.



Gambar 3.21 Desain Karakter Pangeran

Dari 3 alternatif varian yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market serta referensi dalam penggunaan pakaian. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.14 gambar analisis karakter.

Tabel 3.14 Analisis Desain Karakter Pangeran Terpilih

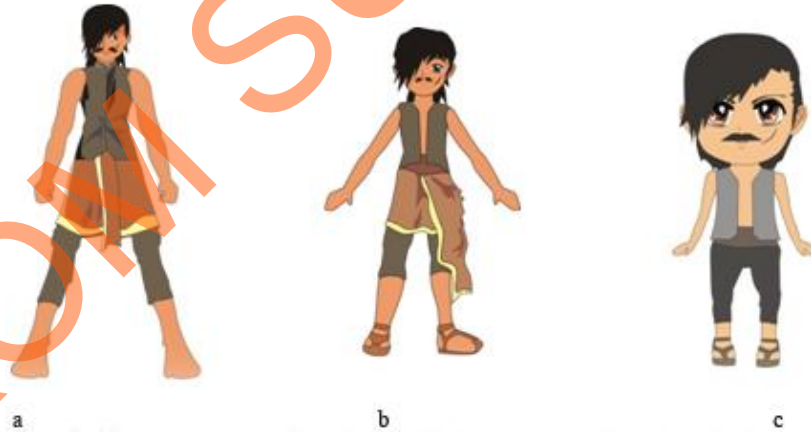
	A	B	C
Unsur casual	2	3	1
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	3	2
Appeal	3	2	1
Personality	1	3	2

Hasil dari analisis desain karakter dapat disimpulkan bahwa yang mempunyai nilai tertinggi adalah desain karakter yang b. Karakter b

dinilai dari unsur modest yang terkandung, kesesuaian untuk anak-anak dan kecocokan pada referensi mendapatkan nilai tertinggi sesuai dengan konsep.

6. Simolurik

Simolurik orang jahat yang hanya menginginkan kekayaan. Seorang berandalan dari daerah selatan kerajaan. Pembunuh terkejam yang ada. Desain karakter dibuat dengan disesuaikan dengan sifat tokoh yang digambarkan dalam cerita dalam bentuk karakter. Seorang pembunuh misterus yang berasal dari hutan selatan kerajaan. Sifatnya yang kejam dan sering membunuh banyak orang dimana saja. Maka karakter yang tercipta seperti ini.



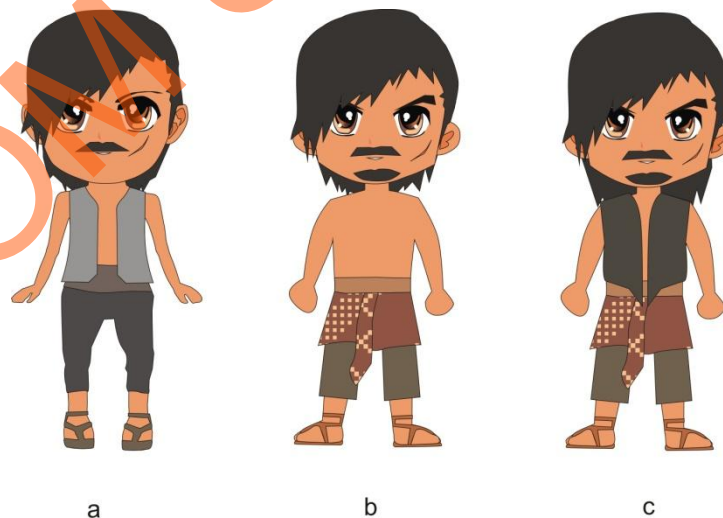
Gambar 3.22 Simolurik

Dari 3 alternatif yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market yang sudah dijelaskan dalam pencarian keyword. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.15 gambar analisis karakter.

Tabel 3.15 Analisis Desain Karakter Simolurik Konsep

	A	B	C
Unsur modest	1	2	3
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	2	3
Appeal	3	1	2
Personality	2	1	3

Dari ketiga karakter yang mempunyai ciri modest sesuai dengan keyword yaitu gambar c, yang mana modest lebih bersifat bebas, aktif, berwarna, sederhana. Serta sesuai dengan target marketnya yaitu anak-anak menyukai sesuatu yang unik, baru dan sederhana. Maka dari alternatif tersebut maka akan dibagi lagi dalam beberapa varian menjadi 3 desain karakter pada gambar 3.23 desain karakter simolurik.



Gambar 3.23 Desain Karakter Simolurik

Dari 3 alternatif varian yang digunakan sebagai desain karakter sesuai dengan target market serta referensi dalam penggunaan pakaian. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.16 gambar analisis karakter.

Tabel 3.16 Analisis Desain Karakter Simolurik Terpilih

	A	B	C
Unsur modest	2	1	3
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	2	3
Appeal	3	2	1
Personality	2	1	3

Hasil dari analisis desain karakter dapat disimpulkan bahwa yang mempunyai nilai tertinggi adalah desain karakter yang c. Karakter c dinilai dari unsur modest yang terkandung, kesesuaian untuk anak-anak dan kecocokan pada referensi mendapatkan nilai tertinggi sesuai dengan konsep.

7. Emban

Seorang emban yang selalu mendampingi sang ratu kemanapun beliau berada. Desain karakter dibuat dengan disesuaikan dengan sifat tokoh yang digambarkan dalam cerita dalam bentuk karakter.



a

b

c

Gambar 3.24 Emban

(Sumber: Kumpulan Foto Pariwisata Kota Blitar)

Seorang emban yang bertugas melayani keluarga kerajaan. Maka dari foto mendapatkan hasil karakter yang sesuai dengan seorang emban yang bekerja mengabdikan dirinya di dalam istana kerajaan.



a

b

c

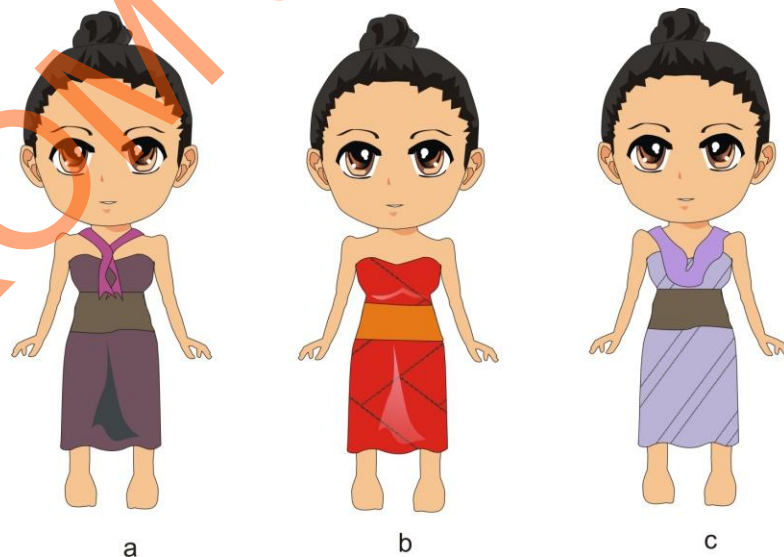
Gambar 3.25 Desain Emban

Dari 3 alternatif yang digunakan sebagai desain karakter, menyesuaikan dengan target market yang sudah dijelaskan dalam pencarian keyword. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.17 gambar analisis karakter.

Tabel 3.17 Analisis Desain Karakter Emban Konsep

	A	B	C
Unsur modest	1	2	3
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	2	3
Appeal	3	1	2
Personality	2	1	3

Dari ketiga karakter yang mempunyai ciri modest sesuai dengan keyword yaitu gambar c, yang mana modest lebih bersifat bebas, aktif, berwarna, sederhana. Serta sesuai dengan target marketnya yaitu anak-anak menyukai sesuatu yang unik, baru dan sederhana. Maka dari alternatif tersebut maka akan dibagi lagi dalam beberapa varian menjadi 3 desain yang muncul pada gambar 3.26 Desain Karakter Emban.



Gambar 3.26 Desain Karakter Emban

Dari 3 alternatif varian yang digunakan sebagai desain karakter. menyesuaikan dengan target market serta referensi dalam penggunaan

pakaian. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada, Tabel 3.18 gambar analisis karakter.

Tabel 3.18 Analisis Desain Karakter Emban Terpilih

	A	B	C
Unsur modest	2	1	3
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	2	3
Appeal	3	2	1
Personality	3	2	1

Hasil dari analisis desain karakter dapat disimpulkan bahwa yang mempunyai nilai tertinggi adalah desain karakter yang c. Karakter c dinilai dari unsur modest yang terkandung, kesesuaian untuk anak-anak dan kecocokan pada referensi mendapatkan nilai tertinggi sesuai dengan konsep.

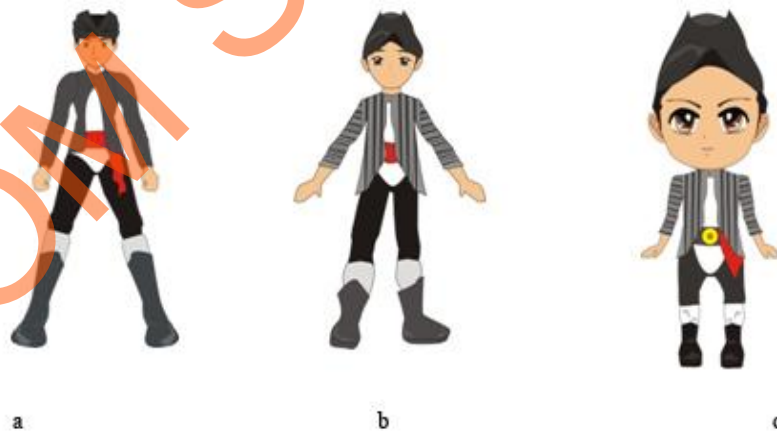
7. Pengawal Raja

Pengawal Raja yang bekerja atas perintah Raja. Yang lebih dikenal dengan Abdi dalem mereka sangat taat kepada Rajanya. Dan seumur hidupnya akan tetap mengabdikan. Desain karakter dibuat dengan disesuaikan dengan sifat tokoh yang digambarkan dalam cerita dalam bentuk karakter.



Gambar 3.27 Pengawal
(Sumber: Kumpulan Foto Pariwisata Kota Blitar)

Maka dari foto mendapatkan hasil karakter seperti gambar berikut yang mana seorang prajurit yang gagah berani menjaga kerajaan. Dengan badanya yang tegap dan pemberani maka dihasilkan karakter pada gambar 3.28 Desain Prajurit



Gambar 3.28 Desain Pengawal

Dari 3 alternatif yang digunakan sebagai desain karakter. menyesuaikan dengan target market yang sudah dijelaskan dalam pencarian keyword.

Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.19 gambar analisis karakter.

Tabel 3.19 Analisis Desain karakter Prajurit Konsep

	A	B	C
Unsur modest	1	2	3
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	2	3
Appeal	3	1	2
Personality	2	1	3

Dari ketiga karakter yang mempunyai ciri modest sesuai dengan keyword yaitu gambar c, yang mana modest lebih bersifat bebas, aktif, berwarna, sederhana. Serta sesuai dengan target marketnya yaitu anak-anak menyukai sesuatu yang unik, baru dan sederhana. Maka dari alternatif tersebut maka akan dibagi lagi dalam beberapa varian menjadi 3 desain yang ada pada gambar 3.29 gambar analisis karakter.



Gambar 3.29 Desain Karakter Pengawal

Dari 3 alternatif varian yang digunakan sebagai desain karakter menyesuaikan dengan target market serta referensi dalam penggunaan pakaian. Selanjutnya adalah menganalisis gambar dapat dilihat pada tabel 3.20 gambar analisis karakter.

Tabel 3.20 Analisis Desain Karakter Prajurit Terpilih

	A	B	C
Unsur modest	2	3	1
Karakter yang sesuai untuk anak usia 7-10	1	3	2
Appeal	3	2	1
Personality	2	3	1

Hasil dari analisis desain karakter dapat disimpulkan bahwa yang mempunyai nilai tertinggi adalah desain karakter yang b. Karakter b dinilai dari unsur modest yang terkandung, kesesuaian untuk anak-anak dan kecocokan pada referensi mendapatkan nilai tertinggi sesuai dengan konsep.

6. Background

Didalam cerita Aryo Blitar ini ada beberapa background yang digunakan.

a. Luar Istana

Background pertama menunjukkan luar kerajaan/istana. Desainnya disesuaikan dengan jenis bangunan kerajaan di daerah Jawa Tengah dimana Aryo Blitar berasal. Setelah sketsa dibuat dari contoh foto yang mana dijadikan sebagai referensi.



Gambar 3.30 Foto luar istana
(Sumber: Pariwisata Blog)

Setelah sketsa dari foto dibuat maka proses dilanjutkan pada pewarnaan. Pewarnaannya menyesuaikan dengan keyword yang sudah ada. Sketsa yang dibuat juga menyesuaikan keyword dan karakter yang sudah dibuat, agar keduanya menjadi kesatuan yang cocok.



Gambar 3.31 Desain Luar Istana

b. Taman istana

Background kedua menunjukkan taman istana kerajaan. Desainnya disesuaikan dengan jenis bangunan kerajaan di daerah Jawa Tengah dimana Aryo Blitar berasal. Setelah sketsa dibuat dari contoh foto yang mana dijadikan sebagai referensi.



Gambar 3.32 Foto luar istana
(Sumber: Pariwisata Blog)

Setelah sketsa dari foto dibuat maka proses dilanjutkan pada pewarnaan. Pewarnaannya menyesuaikan dengan keyword yang sudah ada. Sketsa yang dibuat juga menyesuaikan keyword dan karakter yang sudah dibuat, agar keduanya menjadi kesatuan yang cocok.



Gambar 3.33 Desain Taman Istana

c. Hutan

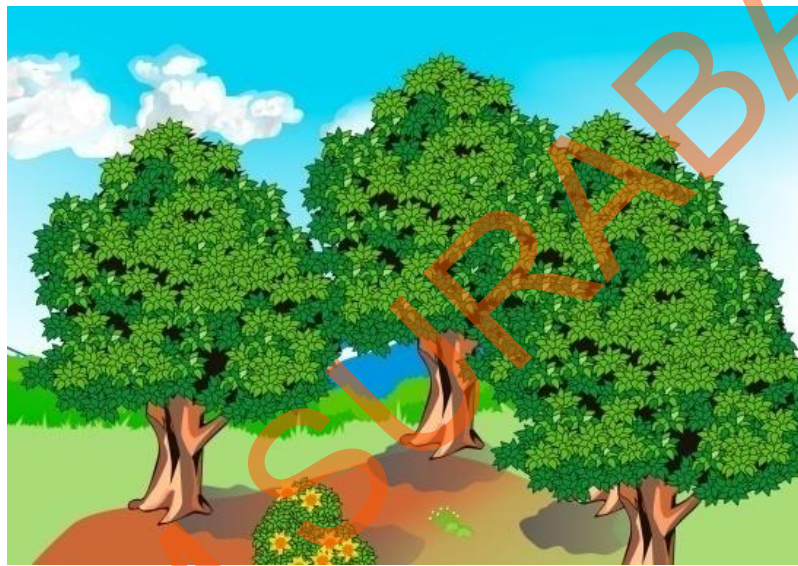
Background ketiga menunjukkan hutan tempat terjadinya pertagungan.

Desainnya disesuaikan dengan penjelasan dalam cerita. Setelah sketsa dibuat dari contoh foto yang mana dijadikan sebagai referensi.



Gambar 3.34 foto hutan
(Sumber: Pariwisata Blog)

Setelah sketsa dari foto dibuat maka proses dilanjutkan pada pewarnaan. Pewarnaannya menyesuaikan dengan keyword yang sudah ada. Sketsa yang dibuat juga menyesuaikan keyword dan karakter yang sudah dibuat, agar keduanya menjadi kesatuan yang cocok.



Gambar 3.35 Desain hutan

4. Telaga

Background keempat menunjukkan telaga tempat terjadinya pertagungan. Desainnya disesuaikan dengan penjelasan dalam cerita. Setelah sketsa dibuat dari contoh foto yang mana dijadikan sebagai referensi. Referensi ini berfungsi sebagai panduan dalam menentukan gambar yang sesuai.



Gambar 3.36 foto Telaga
(Sumber: Pariwisata Blog)

Setelah sketsa dari foto dibuat maka proses dilanjutkan pada pewarnaan. Pewarnaannya menyesuaikan dengan keyword yang sudah ada. Sketsa yang dibuat juga menyesuaikan keyword dan karakter yang sudah dibuat, agar keduanya menjadi kesatuan yang cocok.



Gambar 3.37 Desain Telaga

5. Rumah Patih

Background kelima menunjukkan rumah Patih. Desainnya disesuaikan dengan penjelasan dalam cerita. Setelah sketsa dibuat dari contoh foto yang mana dijadikan sebagai referensi. Referensi ini berfungsi sebagai panduan dalam menentukan gambar yang sesuai.



Gambar 3.38 Foto Rumah
(Sumber: Pariwisata Blog)

Setelah sketsa dari foto dibuat maka proses dilanjutkan pada pewaranaan. Pewarnaannya menyesuaikan dengan keyword yang sudah ada. Sketsa yang dibuat juga menyesuaikan keyword dan karakter yang sudah dibuat, agar keduanya menjadi kesatuan yang cocok.



Gambar 3.39 Rumah Patih

3.3 Produksi

Film animasi ini menggunakan bantuan rigging 3D dan gambar 2D. Pembuatan film animasi menggunakan langkah-langkah seperti berikut. Langkah yang paling penting dalam film animasi yaitu proses animasi. Proses ini yaitu kegiatan mengerak-gerakkan gambar yang sudah dibuat dari proses model dengan panduan gambar dan storyboard serta skrip. Proses animasi terdapat beberapa hal yang dilakukan yaitu:

1. Aksi (*Act the Part*)

Proses pembuatan film animasi memerlukan sebuah pemahaman untuk membuat sebuah karakter yang akan dibuat. Agar karakter yang dibuat akan sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Dengan bantuan gambar manual maka proses ini lebih mudah dikerjakan. Setelah pembuatan model

akan dibuat gambaran kunci (*key drawing*) yang menjadi penentu arah gerakan yang lebih dikenal dengan *keyframe*, untuk memudahkan pembuatan gerakan dapat dibuat *key frame*nya. Kemudian baru disela-sela antara *key frame* diberi gambar gerakan selanjutnya dengan perpaduannya sebelumnya.

2. Gerakkan berulang

Gerakkan berulang atau *loop* terdiri dari beberapa *frame* yang dibuat bersamaan untuk membuat gerakan yang berkesinambungan. Gerakkan berulang dibuat dengan hanya beberapa *frame* yang diulang beberapa kali, untuk mendapatkan gerakan berulang dalam sebuah animasi.

3. Pemeriksaan gambar

Pemeriksaan gambar disebut juga *line test* merupakan tahapan untuk mengetahui hasil animasi. Ini berguna untuk mengevaluasi hasil animasinya. Pembuatan animasi biasanya hasil gambarnya berbeda-beda. Karena pembuatannya yang secara manual, Dengan begitu perlu dilakukan *cleaned-up* untuk menyamakan penggambaran.

4. Pemindahan gambar

Tracing atau pemindah gambar dilakukan setelah melakukan *cleaned-up* yaitu memindahkan garis-garis animasi ke sel yang *transparent cel*.

3.4 Pasca Produksi

Proses ini yaitu kegiatan mengedit rangkaian *scene* yang sudah dibuat dalam proses animasi dengan panduan gambar dan storyboard serta skrip. Pasca produksi terdapat beberapa hal yang dilakukan yaitu:

1. Perekaman Narasi

Perekaman narasi atau musik dapat dibuat dahulu atau terakhir. Jika dibuat dahulu berarti animasi menyesuaikan musik dan sebaliknya. Pengisi suara disesuaikan dengan karakter yang dibuat. Serta effect dan musik belakang dibuat sesuai dengan animasi karakter dan latar belakang.

2. Editing dan Pemberian effect terakhir

Film yang telah dirender menggunakan *software* untuk video editing pada tahap produksi kemudian diedit untuk diatur kembali urutan-urutan *scene*-nya. Proses editing ini dilakukan penulis dengan tujuan memberikan *mood* berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat melalui pengaturan warna, pemberian *title* dan *credit title*, transisi, *special effects* serta penyesuaian audio.

3. Rendeering

Pada tahap ini dilakukan proses rendering akhir, menyatukan semua adegan mulai karakter dan backgrauond serta effect audio dalam satu kesatuan utuh sebuah film animasi.

3.5 Publikasi

Setelah selesai mengolah seluruh hasil produksi sedemikian rupa dan menghasilkan suatu karya film animasi, maka melakukan publikasi. Media yang digunakan oleh penulis untuk publikasi adalah poster dan DVD. Konsep yang digunakan disesuaikan dengan gambar yang ada dalam cerita yang menampilkan tokoh utama.

Poster, cover DVD dan cakram DVD dibuat sesuai dengan keyword dan target market. Serta beberapa hal tambahannya dan dibuat menarik dengan aneka warna agar dapat diterima anak-anak. poster dan DVD (cover wajah dan cover cakram) seperti berikut :

1. Poster

Dalam pembuatan poster melalui proses konsep dan sketsa yaitu,

a. Konsep Poster

Desainnya sesuai dengan keyword dan target market. Serta beberapa hal tambahannya dan dibuat menarik dengan aneka warna agar dapat diterima target marketnya. Karakter dimunculkan semua agar semua diketahui dan sebagai daya tarik tersendiri.

b. Sketsa Poster



Gambar 3.41 Sketsa Poster

2. CD

Dalam pembuatan CD melalui proses konsep dan sketsa yaitu,

a. Konsep CD

Desainnya lebih mengutamakan judul film dan logo production dan beberapa karakter utama agar lebih mudah dilihat dan diingat, yang telah disesuaikan dengan keyword.

b. Sketsa CD



Gambar 3.42 Sketsa CD

3. Cover CD

Dalam pembuatan cover CD melalui proses konsep dan sketsa yaitu,

a. konsep Cover CD

Desainnya sesuai dengan keyword dan target market. Serta beberapa hal tambahannya dan dibuat karakter terlihat beberapa dengan aneka warna

agar dapat diterima oleh target marketnya. Karakter dimunculkan semua agar semua diketahui dan sebagai daya tarik tersendiri.

b. Sketsa Cover CD



Gambar 3.43 Sketsa Cover CD