

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi

3.1.1 Jenis Penelitian

Pada metodologi dan perancangan karya ini jenis data yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana data kualitatif digunakan untuk penilaian sebuah film animasi yang telah dibuat dan pendekatannya melalui animasi yang sudah dibuat. Dari segi penilaian tidak dapat dilihat hanya berdasarkan segi objektif, untuk melakukan penilaian film animasi lebih dari pada sebuah pengamatan, diperlukan juga dari perkembangan animasi tersebut. Penggunaan jenis data kualitatif karena dilandasi dari kekuatan narasi, dan juga data ditinjau langsung dilapangan. Berdasarkan dari kegunaan dan kebutuhan data, sehingga metode yang digunakan ialah dengan cara pengumpulan referensi dan literasi.

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk teknik pengumpulan data diambil yang berdasarkan informasi yang didapat melalui proses yang mendalam. Perihal pendekatannya sebagai berikut:

1. **Kepustakaan**

Berdasarkan dari beberapa buku yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir

- a. *The Making Of 3D Animation Movie using 3D Studio Max* oleh Zaharuddin G. Djalle yang memaparkan berbagai cara dan teknik yang digunakan dalam membuat animasi 3D
- b. *The Timing Of Animation* yang menjelaskan perencanaan animasi diperlukan storboard agar jelas dalam pengerjaan dan efisien dalam waktu.

STIKOM SURABAYA

3.1.4 Studi Eksisting

Dalam proses pembuatan film animasi ini, dilakukan studi eksisting dengan memahami dan mempelajari film-film yang pernah beredar sebelumnya. Proses ini dilakukan agar dalam pembuatan karya ini kedepannya mampu mengambil sisi positif dari film yang sudah ada dan juga mampu mengantisipasi kemungkinan terburuk atas kesalahan yang dibuat pada nantinya. Berikut film yang menjadi bahan rujukan.

1. Real Steel



Gamabr 3.1 Real Steel

- pada film *Real Steel* terdapat pada Ide cerita yang menceritakan tentang pertarungan robot *humannoid*. Terinspirasi dari karakter film tersebut yang memakai robot *humannoid*
- Pada film *Real Steel* pertarungan robot dengan robot seperti pertandingan tinju, tidak ada senjata tembak, pedang yang dominan pada film-film robot pada umumnya.
- Pada film ini karakter robotnya *humannoid*.

STIKOM SURABAYA

2. Astro boy



Gambar 3.2 Poster Astro Boy

- Pada film animasi Astro Boy menceritakan anak laki-laki yang bernama “Tobi” awalnya dulu dia adalah manusia hingga menjadi sebuah robot karena terbunuh. Pada film ini setting environment bertemakan futuristik.

- Pada film animasi Astro Boy pertarungan antara robotnya disertai senjata-senjata seperti laser, roket launcher, dan machine gun, tidak seperti film Real Steel yang tanpa menggunakan senjata modern.
- Film animasi Astro Boy karakter utamanya menggunakan jenis robot humanoid, tapi juga ada karakter robot unhumanoid seperti karakter robot anjing, robot pembersih kaca, robot spray dan masih banyak lagi.

3. Transformers



Gambar 3.3 Poster Transformers

- pada film animasi ini adalah menceritakan dua kelompok robot yang saling bertarung. Dua kelompok tersebut yaitu Autobot dan Decepticon. Dimana Autobot dipimpin oleh robot yang bernama

Optimus Prime, sedangkan Decepticon dipimpin oleh Megatron.

Kedua kelompok ini terus bertarung, tanpa henti.

- Pada film animasi Transformer ini kelompok Autobot adalah kelompok yang bersifat melindungi, sedangkan Decepticon ini adalah kelompok yang suka menghancurkan.
- Pada film animasi ini juga sama-sama menggunakan karakter robot humanoid. Tetapi juga ada karakter robot yang unhumanoid.
- Pada film animasi Transformer ini pertarungan robotnya tidak hanya kontak fisik namun juga sama menggunakan senjata-senjata canggih seperti laser, machine gun, dan rocket launcher.

4. Kesimpulan

Bedasarkan pengamatan terhadap film-film yang ada, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kebanyakan film maupun film animasi yang bertemakan action tidak luput dari pertarungan atau kontak fisik.
2. Karakter robot yang digunakan cenderung robot humanoid.
3. Film maupun film animasi bertemakan robot tidak jauh dari kesan modern.
4. Setting environment kebanyakan berteknologi canggih yaitu banyak seperti cahaya-cahaya flare pada environmentnya.
5. Pertarungan antar robot lebih memiliki kesan dramatis karena dalam bertarung robot memiliki kekuatan yang lebih besar dari pada manusia.
6. Pengemasan cerita menjadi bagian penting dalam film.

3.1.5 Segmentasi, Targeting, and Positioning

Segmentasi, Targeting, dan positioning dari karya film ini adalah:

1. Demografi : Kota Besar
2. Umur : 15 – 25 tahun
3. Status Ekonomi : Menengah
4. Pendidikan : Sekolah Menengah Atas – Perguruan Tinggi
5. Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa
6. Positioning : Film ini selain menjadi menghibur diharapkan bisa menumbuhkan para animator agar membuat karya yang lebih baik.

3.2 Analisa Data

3.2.1 Hasil

Bedasarkan pengolahan data melalui metode kualitatif, yaitu dengan menonton referensi film di atas dalam film yang bertemakan robot tidak jauh dari kesan modern. Selalu menampilkan kecanggihan teknologi dari film tersebut. Dari hasil perbandingan antara animasi 2D dan Animasi 3D dari referensi yang ada pada animasi 3D pada sebuah artikel dijelaskan lebih unggul dari segi lighting, texturering, dan camera dari pada animasi 2D . Sisi inilah yang menjadikan animasi 3D jauh lebih unggul secara pengerjaannya. Dengan kemajuan jaman dan teknologi, peran animasi 3D juga telah menjadi bagian utama dalam proses penggarapan dalam produksi *liveshoot* juga. Keuntungan yang lain animasi 3D juga lebih dari animasi 2D, dimana tampilan yang diperlihatkan tidak hanya

tampak datar, namun dapat dilihat dari segala sisi. Banyaknya kelebihan yang dimiliki animasi 3D menjadikan seorang animator bagaikan tuhan, dimana mampu menciptakan segala bentuk imajinasi dalam bentuk sebuah film animasi. Secara *marketing*, animasi 3D menjadi kebutuhan yang wajib dalam setiap produksi, dalam komersial televisi, animasi 3D menjadi peran yang sentral dan wajib, sehingga dalam sisi penjualan animasi 3D sangat penting dalam penggunaannya.

3.2.2 Metode Pencarian Keyword

Sebagai acuan arah kemana rancangan ini kedepan dibuat, maka pencarian *keyword* menjadi faktor penting. Pencarian *keyword* didasarkan pada hasil data penelitian sebelumnya.

Tabel 3.1 Pencarian Keyword

Metodologi	Peluang Berbeda Kreatif	Kreatif	Robot Humanoid
Eksisting	modern Animasi 3D Robot Humannoid	Robot Humanoid	

3.2.3 Deskripsi Konsep

Dari hasil pencarian melalui *keyword*, didapatkan satu kata kunci yang mewakili konsep perancangan karya ini yaitu satu kata “kemenangan”, berikut deskripsi dari konsep tersebut.

1. Kemenangan

Konsep kemenangan ini dekat dengan perwujudan satu upaya, dimana dengan kerja keras dan keberanian yang kuat maka keberhasilan dapat tercapai. Dengan permasalahan yang diangkat pada awalnya tentang mengapa animasi 3D ini dibuat, bisa ditafsirkan adanya satu keberhasilan dengan penggarapan yang berbeda dari film 2D dan *liveshoot* itu sendiri.

3.3 Alur Perancangan

Dalam animasi 3D, alur perancangan tidak jauh berbeda dengan pembuatan film yang lain, dimana juga terdiri atas tiga aspek penting yaitu pra produksi, produksi dan juga pasca produksi. Ketiga hal ini menjadi bagian penting dalam proses penggarapan sebuah film. Berikut gambaran alur perancangan karya yang akan dibuat nantinya

3.4 Pra Produksi

3.4.1 Ide dan Konsep

Ide dan konsep yang mendasari pembuatan film animasi ini adalah film animasi yang mengangkat tema tentang robot contoh referensi diatas terinspirasi dari beberapa film maupun film animasi seperti: Transformers, Astro Boy, Real Steel, Iron Man. Mengangkat karakter robot *humanoid* dimana robot ini anatomi dan struktur tubuh yang menyerupai manusia. Dengan tokoh utama bernama Cambo menceritakan sebuah robot yang rusak dalam perbaikan karena melarikan diri dari markasnya, ingin menyampaikan pesan pada sekutunya yaitu Nume untuk berhati-hati ada serangan musuh namun tetapi cambo yang ingin menyampaikan pesan mempunyai kerusakan pada sistem ingatannya. Hingga terjadi pertarungan antara Numod dan Cambo..

3.4.2 Warna

Bedasarkan pendekatan warna yang ada pada perancangan karya ini adalah

1. Merah

Warna Merah adalah warna primer yang sangat kontras apabila dibandingkan dengan beberapa warna yang lain dan juga mempunyai banyak pengertian. Menurut <http://www.snegidhi.com/2013/176-23-05/Psychology-Color-Effect-Infographic.html> warna merah mulai dari melambangkan semangat, berani, perang, marah, peringatan bahaya pada hingga cinta juga disimboliskan dengan warna ini.

2. Biru

Warna biru merupakan warna primier yang memiliki nuansa dingin, dan sering disebut dengan warna dingin. Menurut <http://www.snegidhi.com/2013/176-23->

<05/Psychology-Color-Effect-Infographic.html> warna biru bisa mempengaruhi psikologi untuk lebih tenang, meningkatkan produktivitas dan itu membuat banyak kantor memilih cat dengan warna biru. Warna biru ini

3. Hitam

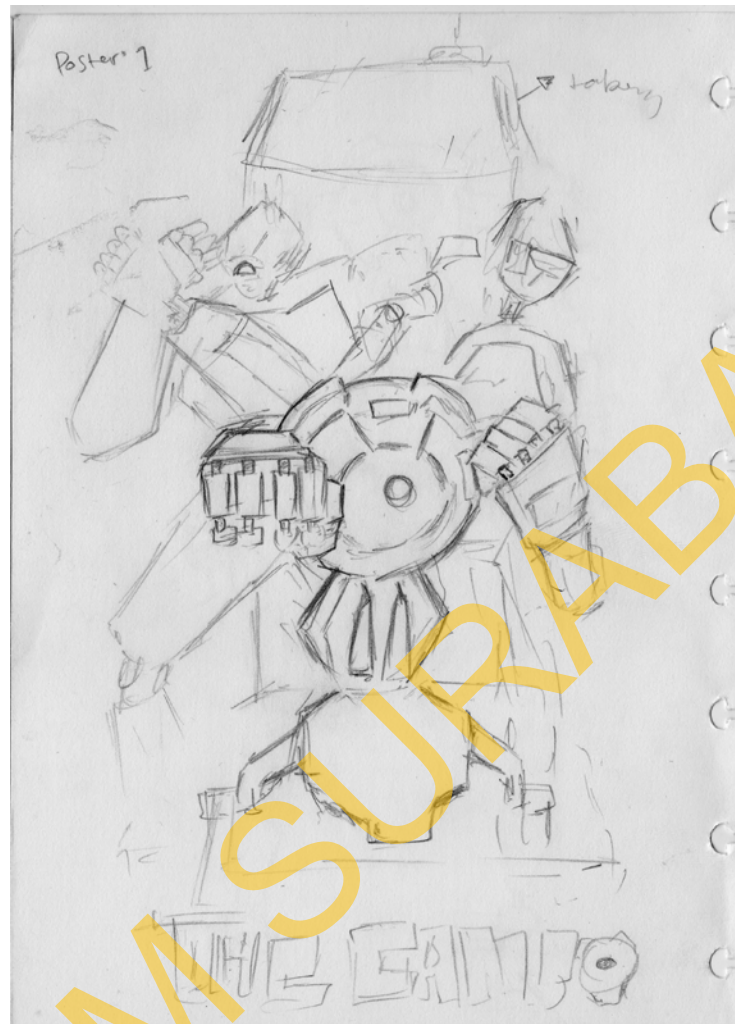
Warna Hitam adalah warna yang cenderung dekat diartikan dengan istilah misterius. Menurut www.tumblr.com warna hitam dari sisi negatif mencerminkan warna jahat, misterius, kematian, sedih. Untuk sisi positifnya formal, protection.

3.4.3 Konsep Audio

Dalam segi audio film animasi ini menggunakan bertempo cukup cepat agar terkesan tegang dan penuh semangat sesuai dengan psikologis audien yang dituju dan adegan-adegan pada film ini.

3.4.4 Konsep Poster

Dalam proses konsep poster The Cambo terinspirasi dari poster "Astro Boy" dimana pada poster tersebut menunjukkan siapa saja karakter yang berperan penting pada film tersebut.



Gambar 3.4 Ilustrasi Poster The Cambo

3.4.5 Tipografi

Pada pemilihan tipografi, beberapa pemilihan tipografi telah dilakukan, dan tipografi utama yang menjadi pilihan adalah HydrogenBomb. Tipografi ini dipilih karena memiliki ketegasan dan juga memiliki kesan modern, bentuk font yang

karakteristik menjadikan tipografi ini dekat dengan konsep yang diangkat.

HYDROGENBOMB

Gambar 3.6 Font HydrogenBomb

Sebagai kebutuhan dipilih beberapa tipografi sebagai pendukung tipografi utama pada rancangan karya ini. Tipografi tersebut adalah HarvestItal tipografi ini dipilih karena memiliki kedekatan karakter dengan tipografi utama rancangan karya ini, selain itu tipografi ini, tampak lebih formal dan tegas untuk pendukung tipografi utama.

HarvestItal

Gambar 3.7 HarvestItal

3.4.6 Sinopsis

Cambo adalah robot bulat menyerupai camera yang menjalani proses perbaikan dikarenakan mendarat yang kurang sempurna di sebuah base of nume.

Ketika cambo mendarat ternyata dia mengalami kerusakan yang cukup parah. cambo menyelamatkan diri dari basenya yang diserang oleh musuh.

Dikarenakan cambo mempunyai informasi yang sedang mereka cari. Cambo pun segera dibawa ke ruang recovery oleh Numod untuk memperbaiki kerusakan yang dialami oleh cambo. “*Base Of Nume*” adalah salah satu base sekutu dari cambo yang dipimpin oleh Numod. Numod juga sebuah robot yang menjaga “*Base Of Nume*”.

Ketika Cambo dirawat di ruang recovery terjadi suatu hal yang mengejutkan. Cambo tiba-tiba aktif dan menyerang robot penjaga yang sedang bertugas. Dan akhirnya Numod pun mengecek ke recofery room, dan kaget dengan apa yang diperbuat Cambo yang menyerang penjaga. Hingga terjadilah pertempuran diantara Numod dan Cambo.

3.4.7 Naskah Cerita(Terlampir)

3.4.8 Naskah Skenario(Terlampir)

3.4.9 Storyboard(Terlampir)

3.4.10 Desain Karakter

The Cambo

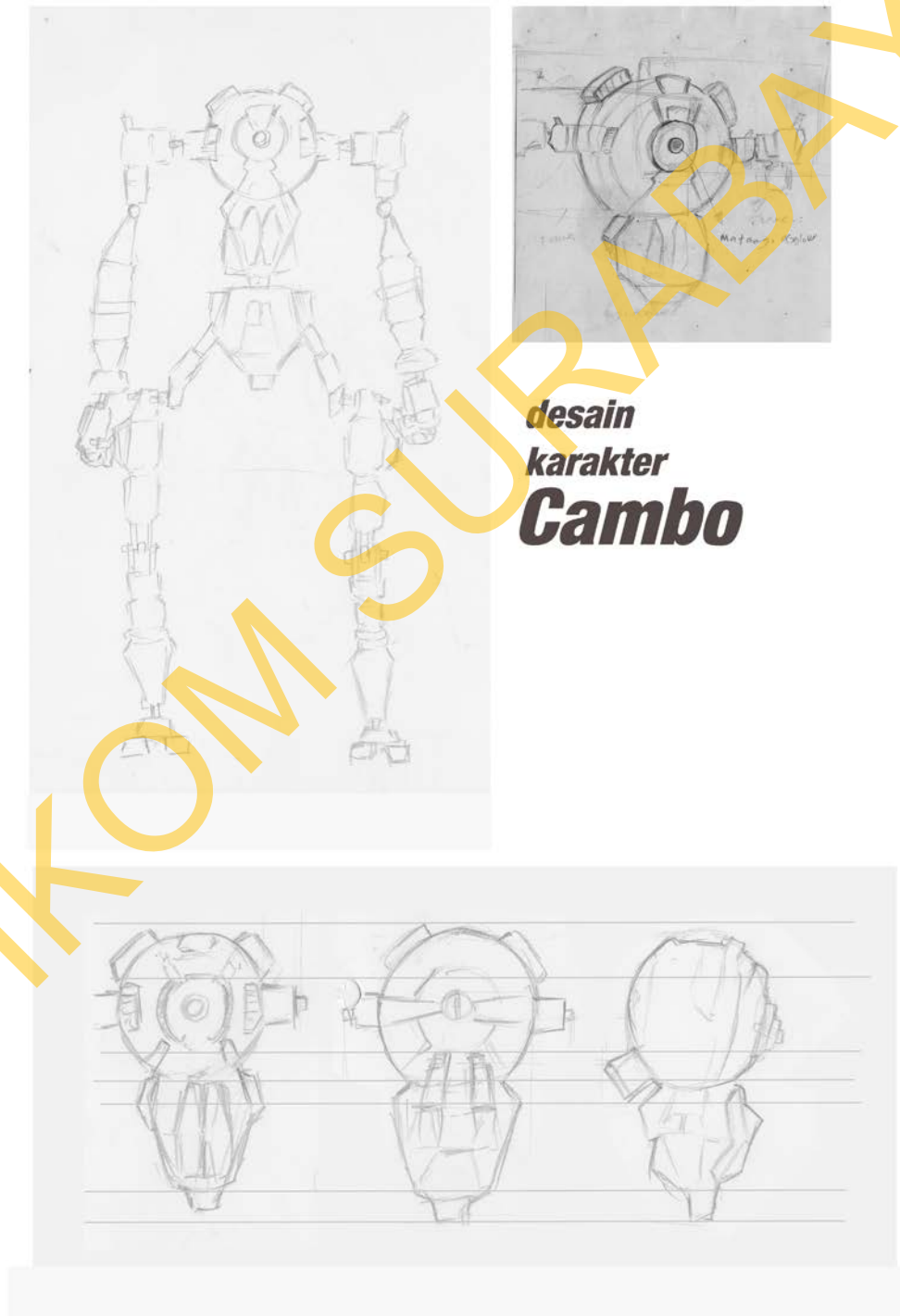
Desain karakter The Cambo terinspirasi dari karekter robot camera lalu dikembangkan ke robot *humannoid*. Robot *Humannoid* adalah robot yang

anatominya menyerupai manusia. Robot jenis ini hingga dari segi pergerakan pun mirip dengan manusia. dan juga beberapa referensi karakter robot *humannoid*.



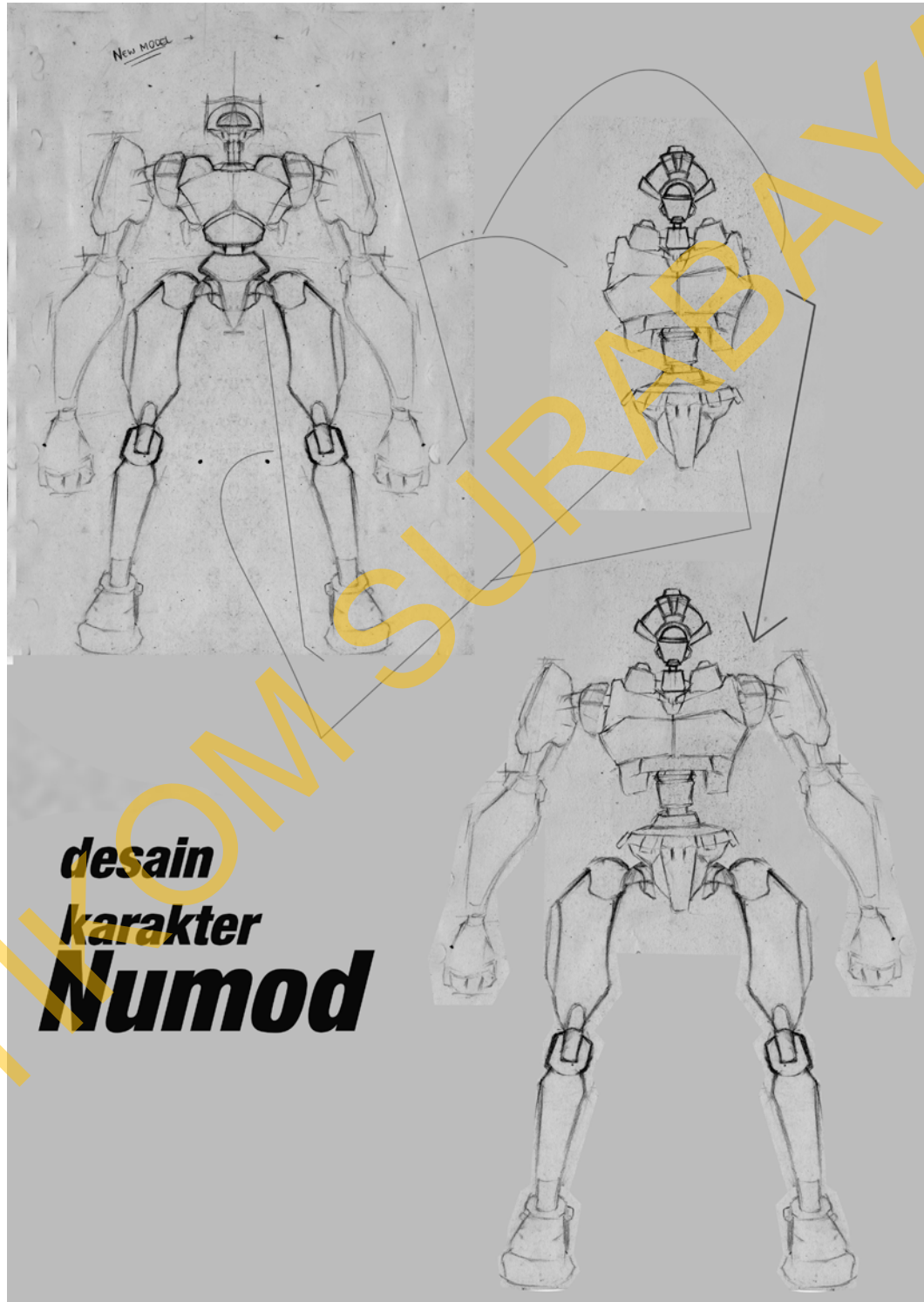
Gambar 3.8 Referensi Karakter Humanoid

Dari referensi-referensi yang telah terkumpul kemudian membuat sketsa desain karakter Cambo.



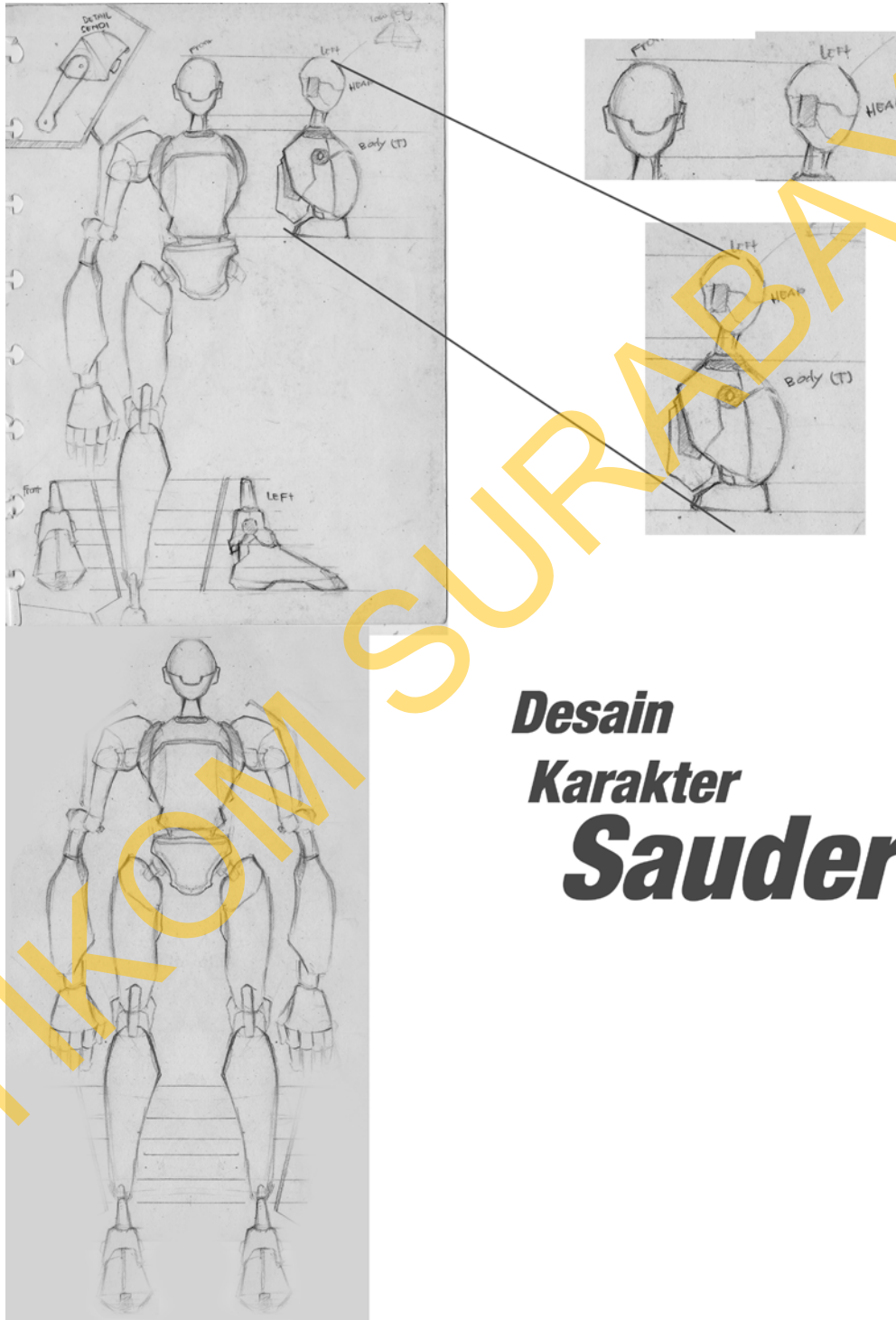
Gambar 3.9 Desain Karakter Cambo

Desain karakter Numod



Gambar 4.0 Desain karakter Numod

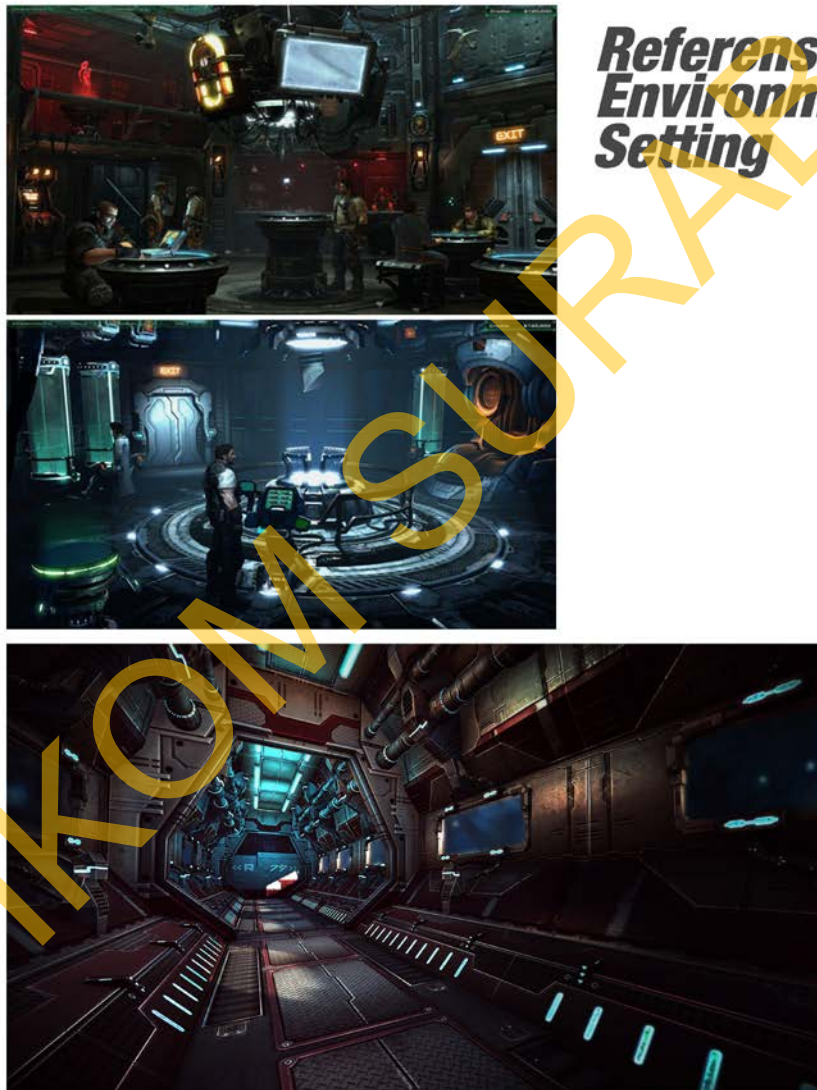
Desain karakter Sauder.



**Desain
Karakter
Sauder**

Gambar 4.1 Desain Karakter Sauder

Dari referensi *environment setting* film animasi yang bertemakan robot juga didukung setting yang serba canggih atau modern. Ini adalah beberapa referensi *Environment Setting* untuk film animasi “The Cambo”.



Gambar 4.2 Referensi Environment Setting

Dari referensi-referensi yang telah terkumpul kemudian membuat sketsa desain environment dan setting untuk film animasi The Cambo.



Desain Setting Environment Recovery Rooms

Gambar 4.3 Desain Setting Environment Recovery Room

3.4.11 Anggaran Produksi

Tabel 3.3 Anggaran Produksi

NO	EQUIPMENT	COST
1	PC Set	Rp. 12.500.000
2	Laptop	Rp. 15.000.000
3	Upgrade Ram	Rp. 400.000
4	Hard Disk External	Rp. 680.000.
5	Monitor 2 Unit	Rp. 1.800.000
6	UPS	Rp. 750.000
7	Printer	Rp. 800.000
TOTAL		Rp. 31.930.000