

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini penulis akan menjelaskan metode yang digunakan dan proses perancangan karya dalam pembuatan film animasi berjudul "*Dark Daylight*".

3.1 Metodologi

Multimedia memiliki cakupan sangat luas, oleh karena itu penulis mencoba menggabungkan berbagai metode agar dapat menjadi dasar dan sumber dalam berkarya.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, metode yang di gunakan penulis adalah:

1. Kepustakaan

Berdasarkan dari beberapa buku yang di gunakan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini diantaranya:

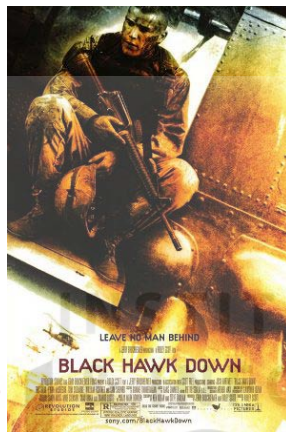
- a. *Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia* oleh Gatot Prakosa yang secara garis besarnya berisi tentang pengetahuan dasar tentang animasi.
- b. *The Making Of 3D Animation Movie using 3D Studio Max* oleh Zaharuddin G. Djalle yang memaparkan berbagai cara dan teknik yang digunakan dalam membuat animasi 3D.
- c. *Praktis Membuat Game 3D* oleh Samuel Henry yang berisi tentang cara *modeling, teksturing* hingga *rendering* 3D.

- d. *Membuat Film Indie Itu Gampang* oleh Askurifal Baksin berisi tentang cara pembuatan film indie.

2. *Existing*

Penulis melakukan kajian guna menambah ide maupun sebagai referensi dalam pembuatan film, berikut ini beberapa referensi kajian penulis yaitu:

- a. Film “Black Hawk Down” oleh Ridley Scott



Gambar 3.1

Poster Black Hawk Down (www.movies-wallpapers.net)

Black Hawk Down adalah film drama perang yang menggambarkan Pertempuran Mogadishu, serangan integral Amerika Serikat berupaya untuk menangkap panglima perang Somalia Mohamed Farrah Aidid. Film berbudget \$92.000.000.000 berhasil meraih 3 piala Academy Award dan meraup untung \$172.000.000 (www.moviefilmreview.com).

Cerita ini terjadi sebelum peristiwa World Trade Center yang direkam oleh wartawan Philadelphia Inquirer dalam buku berjudul Black Hawk Down, yang kemudian diangkat ke layar lebar oleh sutradara Ridley

Scott. Inilah kisah nyata ketika 250 ribu pasukan marinir AS yang bertugas bersama PBB untuk mendistribusikan makanan di Somalia merasa gagal dalam perang sipil yang dikuasai milisia yang luar biasa brutal itu. Kebijakan AS saat itu: menangkap Muhammad Farrah Aidid. Dan Jenderal Garrison sudah melampaui batas waktu penangkapan yang diberikan oleh Washington. Maka terjadilah peristiwa nahas itu.



Gambar 3.2

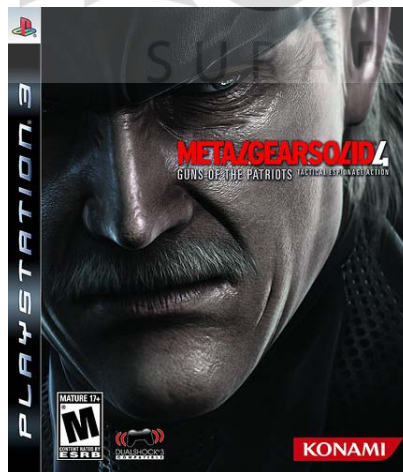
Screenshot Film Black Hawk Down (www.movies-wallpapers.net)

Ridley Scott sutradara Inggris, membuat film ini terpilih sebagai film terbaik Academy Awards. Film ini menggunakan pendekatan semi dokumenter agar bisa membawa penonton pada gambaran nyata sebuah perang. Ia tak segan-segan menyodorkan gambar tangan terputus atau badan tentara yang terbelah total tetapi bibirnya masih sempat berbicara. Penghayatan dan imajinasi sang sutradara mampu merealistiskan kondisi dan situasi saat perang.

Tabel 3.1 Analisis Film “Black Hawk Down” berdasarkan (www.moviefilmreview.com)

<i>Kekurangan</i>	<i>Kelebihan</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Biaya yang cukup besar dalam pembuatan film ini. • Menampilkan adegan kekerasan yang hanya dapat ditonton oleh kalangan dewasa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Film ini berhasil membuat penonton masuk dan merasakan ketagangan disaat berperang. • Sinematografi yang baik membantu menyampaikan pesan lewat gambar. • Sound dan musik yang cocok mendukung dalam film.

b. Game “Metal Gear Solid 4” oleh Konami



Gambar 3.3

Cover Metal Gear Solid 4 (www.gamecollision.com)

Permainan video yang dikembangkan oleh Kojima Productions untuk PlayStation 3 konsol. Permainan ini disutradarai oleh Hideo Kojima. *Game* ini memiliki 3 *sequel* sebelumnya, dimana tiap *sequel* memiliki cerita yang berhubungan. Kojima selalu memperlihatkan perkembangan yang sangat mengejutkan dalam setiap serial Metal Gear miliknya dan kali ini sekali lagi *game* buatannya memiliki aspek yang belum pernah dimiliki oleh *game* manapun. Pemain benar-benar diberi kebebasan sepenuhnya untuk melewati ataupun melawan musuh-musuh yang ada di dalam pertempuran. Dengan tunjangan grafis yang luar biasa, para pemain merasakan situasi dan kondisi dalam permainan, grafis 3D dan ekspresi karakternya begitu terlihat real (www.gamespot.com).



Gambar 3.4

Screenshot Metal Gear Solid 4 (www.gamecollision.com)

Proses Produksi melibatkan banyak *animator*, mulai dari pembuatan karakter, *environment*, animasi hingga *rendering*. *Game* ini merupakan *game sequel* terbaik dan terbesar dalam sepanjang sejarah pembuatan *game* (www.gamespot.com).

Tabel 3.2 Analisis Game “Metal Gear Solid 4” berdasarkan (www.kotakgame.com)

<i>Kekurangan</i>	<i>Kelebihan</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Karakter musuh masih sedikit dan sama. • Membutuhkan pengerjaan yang kompleks dalam pewujutan <i>game</i> ini. • <i>Budget</i> yang besar dibutuhkan dalam pengerjaannya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter 3D memiliki ekspresi dan gerakan yang halus. • Cerita yang menarik dan seru untuk diikuti oleh pemain. • Spesial efek yang halus disertai <i>sound</i> yang mendukung. • Gaya permainan dapat diubah sesuai keinginan sang pemain. • Kebebasan dalam melakukan gerakan karakter.

c. Film “Star Trek” oleh J. J. Abrams

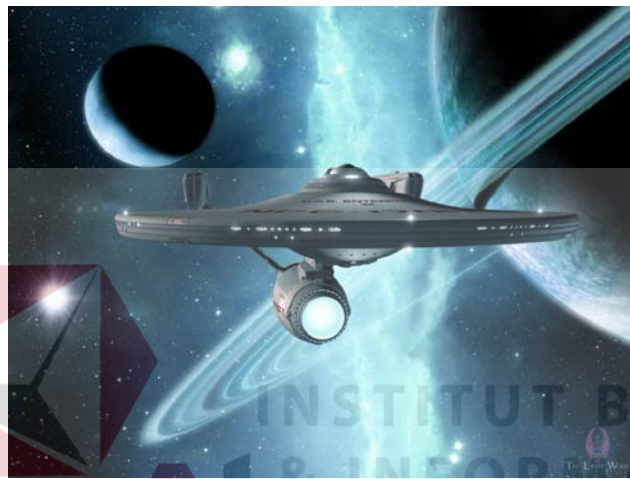


Gambar 3.5

Poster Film Star Trek (www.filemdvd.com)

Star Trek adalah Serial yang bertemakan fiksi ilmiah ini bercerita mengenai kehidupan manusia di masa depan bersama-sama dengan

spesies dari planet dan tata surya lain. Diawali dari acara televisi pada tahun 60-an dan mulai berkembang hingga film-film layar lebar, novel dan game. Star Trek merupakan film sekuel dari episode 1 tahun 1960 hingga terakhir episode ke XI yang dirilis tahun 2009 lalu. Perkembangan penggunaan animasi maupun spesial efek dapat kita lihat seiring perkembangan teknologi pada tiap episode di film Star Trek.



Gambar 3.6
Screenshot Film Star Trek (www.filemdvd.com)

Budget untuk pembuatan film ini cukup fantastis mulai dari \$46.000.000 pada episode pertama hingga berkembang sampai \$150.000.000 pada episode XI yg dirilis 2009 lalu. Penggunaan *visual effect* sangat dimaksimalkan dalam film ini, penggunaan *green screen* hingga proses animasi yang telah memasuki CGI (*Computer Graphics Interface*) sehingga hasil animasi mendekati kenyataan.

Tabel 3.3 Analisis Film Animasi “Star Trek” (<http://www.exodiac.com>)

<i>Kekurangan</i>	<i>Kelebihan</i>
--------------------------	-------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan film sangat besar. • Cerita Film yang kurang berkembang dan cenderung mudah ditebak oleh penonton 	<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat komputer yang digunakannya berkualitas untuk mengolah gambar. • <i>Special effect</i> yang baik, sehingga terkesan real. • Animasi 3D yang hampir menyerupai asli. • Star Trek Berhasil menghidupkan imajinasi penonton seakan di luar angkasa.
---	--

Dari analisis film “Black Hawk Down, Star Trek dan game Metal Gear Solid 4” dapat mengambil kesimpulan bahwa cerita yang baik serta eksekusi film yang baik, merupakan kunci dalam membuat film yang menarik. Penulis juga perlu memperhatikan segmentasi pasar yang ditujukan untuk film.

Penulis mendapat referensi bahwa untuk membuat film dengan gabungan *live shot*, animasi 3D dan spesial efek. Maka dibutuhkan komputer yang memiliki spesifikasi tinggi. Oleh karena itu penulis berkeinginan untuk mencoba menggabungkan antara live shot dan 3D animation dengan teknik memasukkan video ke dalam material 3D dan dirender untuk di jadikan satu dengan 3D, teknik ini digunakan agar dapat mengurangi waktu pengerjaan film. Penulis mendapat referensi *shot* dan situasi perang pada film “Black Hawk Down”, sedangkan dalam aplikasi 3D *game* “Metal Gear Solid 4” memberikan penulis gambaran *environment* yang akan dibuat dan pada film “Star Trek” penulis mendapatkan referensi spesial efek yang akan dipakai nantinya.

3. Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan oleh penulis guna mencari masukan dan ide dari beberapa narasumber :

- a. Bapak Karsam, MA., Ph.D, beliau adalah salah satu dosen Multimedia di STIKOM Surabaya, pemantapan ide dan konsep. Beliau juga membimbing dalam pengerjaan laporan tertulis.
- b. Mochammad Kurniawan A.md, beliau adalah seorang animator yang telah lama terjun dalam dunia animasi, mengenai teknik dan cara produksi film animasi.

3.2 Pra Produksi

3.2.1 Ide dan Konsep Cerita

Berawal dari penulis menonton film animasi lokal ditelivisi yang menggabungkan antara *live shot* dan animasi 3D, tetapi penulis merasa cerita yang diangkat serta hasil pengerjaan kurang baik. Oleh karena itu penulis berkeinginan untuk mencoba membuat suatu film gabungan antara *live shot*, animasi 3D dan spesial efek. Karena dari sebagian besar film animasi yang beredar di Indonesia, penulis belum menemukan film animasi yang secara baik terkemas, sehingga dapat menyamai kualitas film Hollywood. Penulis ingin mencoba melakukan eksperimen lebih jauh dalam pembuatan film, sehingga mampu mewarnai film-film lokal yang telah beredar.

Penulis mencoba menjadikan animasi 3D sebagai *background* serta *live shot* untuk karakternya, serta menambahkan spesial efek untuk adegan perang. Penulis

ingin membuktikan bahwa setidaknya para animator lokal tidak kalah dan mampu menghasilkan karya yang baik dan layak dinikmati masyarakat di Indonesia.

Penggunaan bahasa Inggris dan *subtitle* bahasa Indonesia dalam film bertujuan agar kedepannya apabila film ter-*upload* di internet maka masyarakat di seluruh dunia dapat turut menikmati dan mengerti. Karena bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional. Berikut eksekusi konsep pembuatan film yang akan dilakukan:

1. Animasi 3D

Penulis memakai animasi 3D sebagai *background environment* pada film, animasi 3D dibuat dan *render* serealistis mungkin.

2. Video Live Shot

Untuk *live shot* penulis memakai *green screen* guna penggabungan dengan 3D nantinya. Proses shooting berlangsung untuk mengambil karakter yang akan dimainkan dalam film, setelah itu *background* dihilangkan dan digabung dengan 3D. Penulis dalam melakukan *live shot* tidak menggunakan kamera video pada umumnya, tapi penulis menggunakan kamera DSLR dalam pengambilan gambar.

Keuntungan dari *video shooting* dengan kamera DSLR adalah :

- a. Fitur video dapat merecord hingga kualitas HD, sehingga menghindari gambar yang pecah karena resolusi yang kecil.
- b. Fokus pada kamera DSLR dapat dirubah sesuai keinginan penulis.
- c. Iso yang tinggi antara 100-6400, menjadikan kamera DSLR lebih sensitif terhadap penangkapan cahaya.

3.2.2 Sinopsis

Di masa depan yang tidak terlalu jauh, dunia mengalami perang nuklir, banyak orang menyebut itu sebagai hari kiamat. Negara, pemerintahan, dan ekonomi sudah hancur akibat dari perang tersebut. Jumlah penduduk dunia menjadi sedikit, para manusia hanya hidup secara berkelompok. Perang ini terjadi akibat perebutan sumber tenaga yaitu minyak. Dari kelompok-kelompok tersebut, muncul satu kelompok koalisi yang dominan disebut Zanzibar. Zanzibar adalah gabungan dari berbagai Negara blok barat yang kehilangan negaranya dan berkoalisi untuk memenangkan perebutan sumber minyak dunia. Pada saat perang terjadi, Zanzibar mendominasi 90% minyak dari seluruh dunia. Akhirnya banyak kelompok kecil yang kekurangan sumber tenaga, kelompok minoritas ini bergabung jadi satu yang disebut *Red Resistance*, kelompok ini secara berkala menyerang Zanzibar guna mengambil sumber minyak mereka.

Cerita ini berfokus pada *Red Resistance* yang bernama Colonel Vic, dia berada di tim Motherbird Divisi 1, yang ditugaskan untuk mengamankan pelabuhan Zanzibar agar kapal tempur bisa berlabuh dan menurunkan ratusan tentara yang akan menyerang jantung pertahanan Zanzibar. Tim Motherbird Divisi 1 terdiri dari 5 helijet, tiap helijet mengangkut 6 tentara. Helijet adalah sejenis kendaraan terbang seperti helicopter tanpa baling-baling tapi mempunyai sayap di kedua sisinya.

Saat helijet mulai terbang dari kapal induk menuju pelabuhan Zanzibar, Vic beserta tentara lainnya mendapat briefing singkat yang menjelaskan tentang situasi dan misi yang harus dilaksanakan. Setelah menunggu beberapa lama

mereka mulai dekat dengan pelabuhan. Pihak musuh mendeteksi keberadaan mereka dan meluncurkan beberapa pesawat untuk menghadangnya, disaat Vic dan tentara lain menyiapkan barang-barangnya, pesawat-pesawat Zanzibar menembaki *helijet Red Resistance*. Dari 5 helijet tersebut, 2 helijet terbakar di udara, Joe ada di salah satu helijet yang terbakar. Dia dan tentara lainnya yang menaiki helijet tersebut terbang tanpa arah dan akhirnya jatuh. Sisanya mencari tempat aman untuk menurunkan pasukan.

Kapal induk menerima informasi bahwa dua helijet sudah jatuh. Tak jauh dari pelabuhan Zanzibar, terdapat gedung yang hancur akibat tertimpa helijet yang terbakar, banyak mayat berserakan. Kapal induk mencoba menghubungi helijet yang jatuh itu melalui komunikasi radio, tetapi tidak ada jawaban. Dari sekian tentara yang tewas, ada 1 tentara yang bergerak, ternyata itu adalah Vic yang bangun dari pingsannya. Vic masih merasa pusing dan bingung, namun dia mendengar panggilan radio dari helijet, lalu dia menghubungi kapal induk melalui alat komunikasinya. Setelah kapal induk menerima informasi dari Vic tentang keadaan dan situasi di sana, akhirnya mereka memberi perintah Vic untuk kembali ke pangkalan.

Kapal induk mengutus 1 helijet untuk menjemput Vic dalam waktu 10 menit, jadi Vic harus segera sampai ke tempat penjemputan dalam waktu 10 menit. Jika tidak maka ia akan ditinggal. Karena Vic berada di zona berbahaya dimana helijet tersebut tidak bisa mendarat terlalu lama. Setelah Vic mengetahui itu, tiba-tiba helijet yang terbakar tadi meledak, dan menarik perhatian dari tentara Zanzibar. Vic menyadari ledakan itu akan menyebabkan posisinya diketahui dan

ia pun segera meninggalkan gedung itu. Dari sinilah dimulai perjuangan Vic untuk survive.

Vic berusaha untuk tidak menarik perhatian tentara Zanzibar, dia berjalan secara pelahan dan tak bersuara. Sesekali dia bersembunyi jika mendengar suara tembakan. Beberapa saat kemudian ia melihat sisa tentara *Red Resistance* yang berlarian tanpa arah, ia mengetahui ternyata Zanzibar memiliki senjata baru yaitu tank yang bisa berjalan yang disebut "Bipedal Tank". Tank itu bisa berjalan layaknya manusia dan memiliki persenjataan yang kuat serta anti-peluru. Tank tersebut meluluh lantakkan tentara *Red Resistance* dengan mudah, Vic menyadari bahwa tidak mudah untuk menghancurkan tank tersebut. Akhirnya dia menghindari tank itu dan menuju lokasi penjemputan. Ditengah perjalanan Vic ditembaki oleh beberapa tentara Zanzibar, Vic bersembunyi dan membalas tembakan itu. Satu persatu tentara Zanzibar yang mengejarnya tewas, pada saat Vic mengganti *magazinenya* karena habis, seorang tentara Zanzibar datang dari belakang dan berusaha menikam Vic. Dia tidak sempat menembak dan hanya tekejut, namun tentara itu tiba-tiba ditembak tepat di kepala oleh seseorang dibelakangnya, saat Vic melihat si penembak, ia melihat seorang pejuang *Red Resistance* yang juga berusaha lolos dari kejaran tentara Zanzibar. Vic menghampiri pejuang tersebut dan dia mengetahui bahwa pejuang itu bernama Joe, Vic memberitahu Joe mengenai helijet yang akan menjemput mereka. Setelah melihat waktu kurang dari 5 menit, mereka segera bergegas menuju tempat penjemputan. Dalam perjalanan mereka berbincang-bincang mengenai tujuan peperangan ini dan mereka menyadari kalau mereka kalah dalam segala hal

seperti teknologi dan jumlah pasukan. Jadi mereka belum siap untuk memulai peperangan.

Pesawat pengintai Zanzibar telah mendeteksi 2 tentara *Red Resistance* yang sedang berlari, pesawat itu menghubungi pangkalan agar mengirimkan pasukan untuk mengejar mereka. Vic menyadari bahwa keberadaan mereka diketahui oleh tentara Zanzibar, karena tidak ada waktu lagi mereka tetap berlari dan sesekali menembaki tentara yang sedang mengejarnya. Pada saat berlari itu pergelangan kaki Joe tertembak dan terjatuh seketika, dan Joe menyuruh Vic untuk meninggalkannya. Setelah beberapa saat tentara-tentara tersebut ditembak dari udara, pesawat musuh pun jatuh, ternyata helijet sudah sampai pada tujuan dan memberikan perlindungan pada mereka. Saat helijet mendarat 5 tentara ke luar dan melindungi mereka, pilot mengatakan pada Vic bahwa helijet tidak mampu menampung 2 orang karena akan mengganggu keseimbangannya pada saat terbang. Menyadari itu, Vic menyuruh Joe untuk masuk ke helijet karena dia terluka, tetapi Joe menolak sehingga Vic memukul Joe hingga pingsan. Sehingga Joe dapat selamat masuk, dalam perjalanan Joe sadar dan mencari Vic tetapi ia sadar Vic tertinggal dan survive sendirian.

Pesan yang ingin disampaikan ke penulis adalah dalam hidup pengambilan keputusan harus seimbang antara logika dan semangat/keinginan, apabila tidak seimbang maka akan mengakibatkan penyesalan belaka dan sikap rela berkorban.

Film ini berjudul "Dark Daylight" yang berarti hari cerah yang gelap, penulis mengambil judul ini dikarenakan situasi dalam film cenderung mendung atau gelap karena polusi yang ditimbulkan oleh manusia, padahal seharusnya suasana difilm cerah.

3.3 Produksi

Untuk meminimalkan adanya gangguan yang sering terjadi dalam proses produksi, penulis melakukan jadwal pada para pemain film, sehingga proses pengambilan gambar dapat dengan baik dilakukan. Proses shooting dilakukan berdasarkan *storyboard* yang telah disusun, kemudian dasar *green screen* dihilangkan untuk dipadukan ke dalam animasi 3D yang sebagai *background*.

3.3.1 Animasi 3D

Dalam tahap ini penulis mempersiapkan *background* 3D yang akan dipakai meliputi, *modelling*, *teksturing* dan *setting lighting* pada 3D.

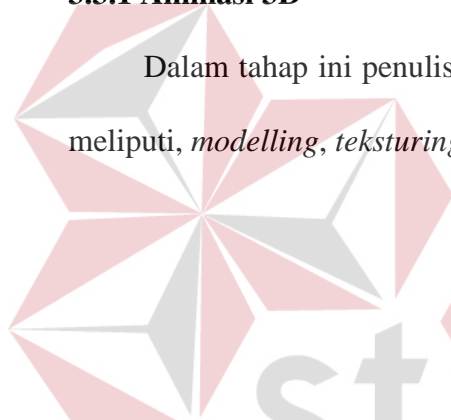
3.3.2 Live shot

1. Take Live Shot

Penulis melakukan pengambilan gambar yang diperlukan pada *green screen*.

2. Transfer

Penyimpanan file video dilakukan dengan cara mentransfer hasil gambar lewat USB komputer ke hardisk, sehingga data dapat diproses untuk di edit.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

3.3.3 Proses Keying Video

Video yang telah ditransfer dilakukan proses *keying* dan *render* output menjadi 2 file video, yaitu yang berwarna dan yang hitam putih guna seleksi pada 3D material.

3.3.4 Proses Penggabungan Pada 3D

Proses penggabungan terjadi pada software 3D, dimana video *live shot* yang telah di *keying* diimport ke dalam material 3D. Kemudian material video diberikan *opacity* untuk menghilangkan *background* hitamnya dengan cara mengimport video *opacity* yang telah disiapkan pada proses *keying*. Sehingga video dapat menyatu dengan *background* 3D

3.4 Publikasi

Tahap publikasi film ini dibuat poster, dan pembuatan *trailer*. Untuk pembuatan poster penulis perlu menentukan konsep serta sketsanya. Berikut langkah-langkah yang akan penulis lakukan dalam persiapannya melakukan tahap publikasi:

a. Konsep

Pada poster akan ditampilkan 2 peran utama dalam film yaitu Vic dan Joe, background situasi perang dan robot pada film. Hal ini dimaksudkan agar poster dapat mewakili film dan penonton menjadi tertarik untuk melihatnya.

Pada poster pemberian judul dibawah gambar dimaksudkan agar penonton tertarik terlebih dahulu pada gambar film dan baru melihat judul dan pembuat dari film ini.

b. Sketsa Poster

Sesuai dengan konsep di atas poster, sketsa poster seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.7 Sketsa poster

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA