

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Tempat pada penelitian ini adalah Masjid Muhammad Cheng Ho yang beralamat di 15 Ulu, Seberang Ulu I, Sumatera Selatan 30267 Palembang. Masjid ini dipilih oleh peneliti untuk melakukan penelitian karena masjid Cheng Ho tersebut masih banyak generasi yang tidak mengenal keberadaan tempat tersebut dan mengenai cerita Laksamana Cheng Ho.

3.2 Jenis Data

Proses dalam pengambilan data tentu memiliki jenisnya, Penulis membagi jenis data menjadi 2 yaitu Data Primer dan Sekunder guna untuk mendukung data yang dibuat di dalam laporan ini.

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2012:137) adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Penelitian ingin menggunakan metode observasi dan *interview*.

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2012:137) adalah sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data meliputi informasi mengenai karakteristik organisasi, penelitian terdahulu, serta materi

perkuliahan yang berhubungan dengan objek data yang akan diteliti oleh penulis.

3.3 Konsep Tahapan

Konsep Tahapan dalam pembuatan animasi terdapat 3 tahap perancangan video animasi yaitu pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Tahap ini biasanya berjalan sangat lama bahkan terkadang sampai menyita sumber daya waktu dari keseluruhan produksi. Tahap pra produksi terdiri dari beberapa langkah, antara lain persiapan konsep, *storyboard*, tema, konsep visual, konsep huruf, konsep warna, *software* dan informasi yang digunakan.

Tahap produksi merupakan tahap implementasi pra-produksi dimana semua data yang telah dibuat dan diambil akan segera dimasukkan ke bagian produksi. Secara umum tahap produksi antara lain proses konsep yang akan digunakan.

Tahap Pasca Produksi adalah tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir. Tahap Pasca produksi/*Post Production* diterapkan terutama pada bidang multimedia *broadcasting*, program televisi, video, *audio recording*, *photography* dan animasi. Setelah disetujui dan direvisi akan memasuki tahap pengemasan, pada proses ini penulis tidak langsung memberikan hasil desain animasi Kepada pihak Pengurus Masjid Muhammad Cheng Ho Palembang melainkan harus

melewati proses revisi dari dosen pembimbing sehingga layak dari bentuk, hasil, dan jenisnya. Kemudian barulah film akan siap digunakan.

3.3.1 Konsep Visual

Visualisasi merupakan pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk rekaman video, ungkapan, dan sebagainya. Proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan kedalam suatu media.

3.3.2 Konsep Huruf

Jenis huruf yang dipakai pada proyek laporan tugas akhir ini adalah *Times New Roman* dan *Cinematografica* yang merupakan jenis huruf *serif* dan *san serif*.

3.3.2.1 *Times New Roman*

Times New Roman merupakan jenis huruf sanserif yang biasanya digunakan sebagai nama suatu instansi dan sebagainya.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÏÏÜabcdefghijkl
mnopqrstuvwxyzàåéîõ
ø&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 3.1 *Font Times New Roman*

3.3.2.2 *Cinematografica*

Cinematografica merupakan jenis huruf yang modern agar dapat memberikan kesan elegan dan dinamis.

PENULTIMATE
THE SPIRIT IS WILLING BUT THE FLESH IS WEAK
SCHADENFREUDE
3964 ELM STREET AND 1370 RT. 21
THE LEFT HAND DOES NOT KNOW WHAT THE RIGHT HAND IS DOING.

Gambar 3.2 *Font Cinematografica*

3.3.3 Konsep Warna

Warna merupakan pelengkap gambar yang mampu mewakili bahkan memengaruhi suasana hati dan jiwa, Warna memiliki unsur sensitif yang mampu menyentuh indra penglihatan sehingga merangsang munculnya sebuah perasaan senang, sedih, haru, semangat, dan lain-lain. Warna juga dapat memiliki makna dan tujuannya masing-masing. Membuat sebuah promosi yang modern dan menarik, maka penulis menggunakan konsep warna cerah dengan perpaduan warna *pastel* dimana warna ini memiliki makna semangat, modern, dan menyenangkan.

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup adalah perjalanan Laksamana Cheng Ho ke bumi Sriwijaya, dalam proses pembuatan animasi 2 dimensi ini penulis menggunakan *software Adobe Illustrator* dan dalam proses editing penulis juga menggunakan *software Adobe After Effect*.

3.5 Alat dan Bahan

Proses pembuatan animasi 2 dimensi ini tentu memiliki beberapa alat dan bahan yang dibutuhkan guna mendukung berjalannya proses yang telah direncanakan

3.5.1 Alat

Proses ketika melakukan pembuatan animasi 2 dimensi tentu memiliki berbagai alat yang dibutuhkan untuk mendukung berjalannya proyek, berikut alat yang digunakan:

3.5.1.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan *software* untuk membuat objek yang bentuk karakter manusia maupun objek benda lainnya. *Adobe Illustrator* ini banyak digunakan pada perusahaan *advertising* untuk proses desain. Penulis menggunakan alat ini untuk dapat membuat karakter atau objek benda lainnya.

3.5.1.2 Adobe After Effect

Adobe After Effect adalah salah satu *software* yang sering digunakan dalam pengeditan video yang berbasis *non-linear*. Penulis menggunakan *software* ini untuk melakukan penyesuaian suara, warna, dan gambar pada video animasi yang dibuat sebelumnya

3.5.1.3 Sony Vegas Pro 14.0

Sony Vegas Pro 14.0 adalah salah satu *software* yang sering digunakan dalam pengeditan video dan suara yang berbasis *non-linear*. Penulis menggunakan *software* ini untuk melakukan penyesuaian suara, warna, dan gambar pada video animasi yang dibuat sebelumnya

3.5.1.4 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah salah satu *software* yang sering digunakan dalam pengeditan video dan suara yang berbasis *non-linear*. Penulis menggunakan *software* ini untuk melakukan penyesuaian suara, warna, dan gambar pada video animasi yang dibuat sebelumnya.

3.5.1.5 Alat Pendukung Lainnya

Pensil, kertas dan penghapus adalah untuk membuat *storyboard* dalam pembuatan karakter yang digambar diatas kertas.

3.6 Tahapan Pengerjaan

Tahapan pengerjaan pada penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi.

3.6.1 Pra Produksi

Langkah dari proses pra produksi dalam penelitian ini yaitu mencari perizinan lokasi, riset informasi, mencetuskan ide, membuat *storyboard* menggunakan *software* Adobe Illustrator dan jadwal pengambilan gambar video.

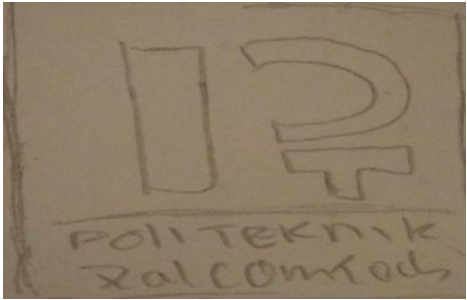


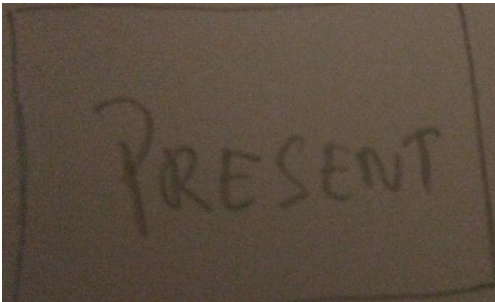
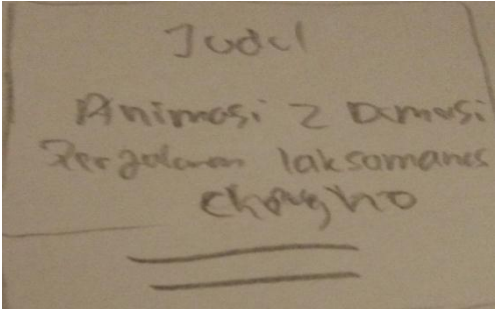
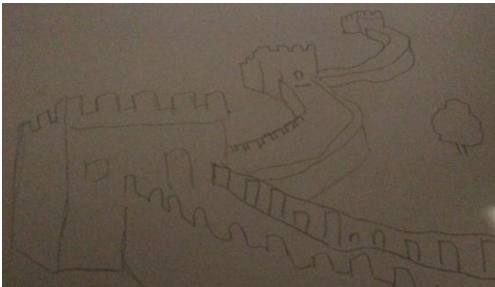

Gambar 3.3 *Software* Adobe Illustrator

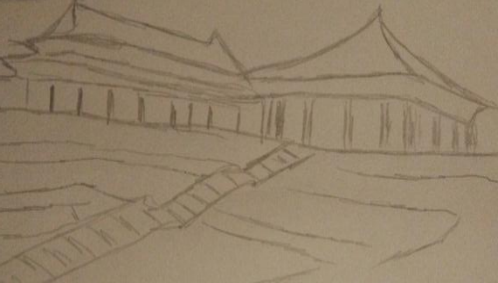
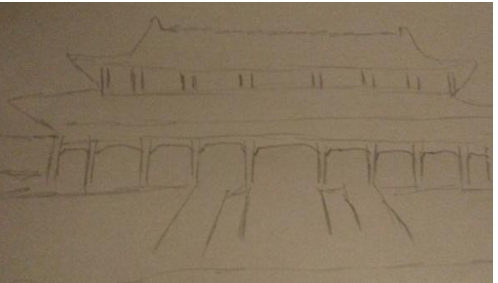

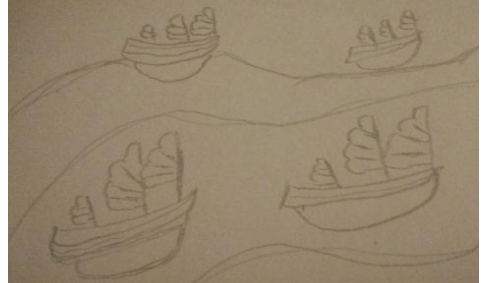
3.6.1.1 *Storyboard*

Berikut adalah *storyboard* yang dibuat yang akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini.

Tabel 3.1 *Storyboard*

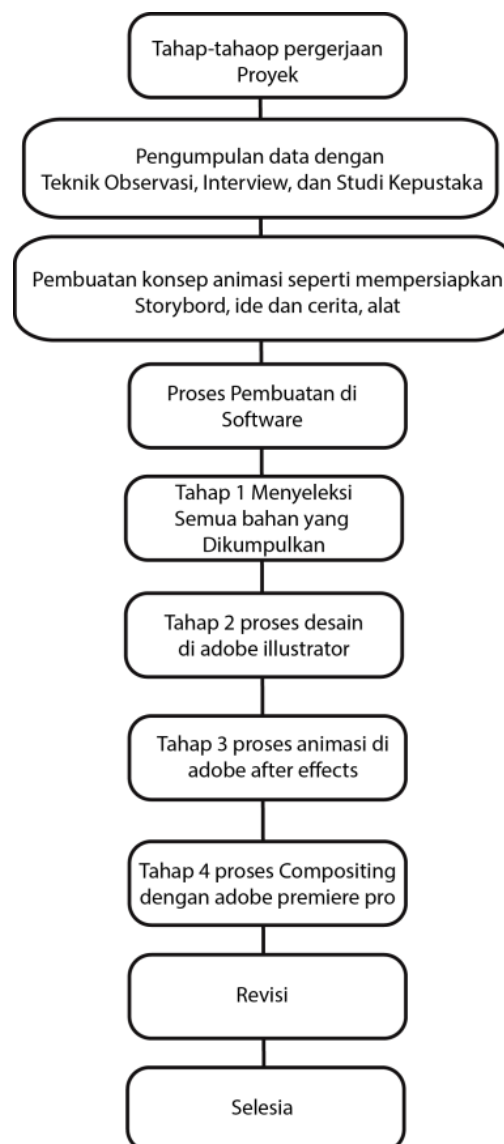
Gambar	Keterangan
	Animasi pembuka yaitu ditampilkan logo Politeknik PalComTech yang dibuat dengan <i>effect practice</i> cahaya berbentuk lingkaran. Logo berada di tengah-tengah <i>background</i> hitam.

	<p>Scene animasi teks yaitu <i>present</i> yang dibuat dengan <i>font cinematografica</i> dan ditambah dengan <i>effect practice</i> cahaya berbentuk lingkaran ditengah-tengah <i>background</i> hitam.</p>
	<p>Scene animasi judul yaitu Animasi 2 Dimensi Perjalanan Laksamana Cheng Ho Pada Zaman Kerajaan Sriwijaya dengan <i>font cinematografica</i> dan ditambah dengan <i>effect practice</i> cahaya berbentuk lingkaran ditengah-tengah <i>background</i> hitam.</p>
	<p>Scene animasi ini menggambarkan tembok raksasa yang ada di china untuk menunjukan tempat asal Cheng Ho dan ditambah dengan <i>background</i> kertas <i>vintage paper</i>.</p>
	<p>Scene animasi ini menggambarkan kerajaan yang ada di china yang digambar dari samping dan ditambah dengan <i>background</i> kertas <i>vintage paper</i>.</p>

	<p><i>Scene</i> animasi menggambarkan kerajaan dengan pengambilan dari sisi dalam bangunan dengan ditambah dengan <i>background</i> kertas <i>vintage paper</i>.</p>
	<p><i>Scene</i> animasi menggambarkan kerajaan yang ada di Tiongkok yang diambil dari sisi depan bangunan dengan ditambah dengan <i>background</i> kertas <i>vintage paper</i>.</p>
	<p><i>Scene</i> animasi yaitu perahu perjalanan Cheng Ho dipelabuhan dengan anggota perahu lainnya, dengan diberi warna coklat pada perahu tersebut dan air laut berwarna biru serta awan berwarna biru.</p>
	<p><i>Scene</i> animasi perjalanan laksamana Cheng Ho dan anggota lainnya yang kena badai saat perjalanan ke Indonesia dan ditandai petir, awan hitam, gelombang ombak yang tinggi dengan diberi warna abu-abu kehitaman.</p>

3.6.2 Produksi

Pada tahapan pertama ini penulis melakukan proses membuat konsep bersama dengan pembimbing LTA sehingga sesuai dengan apa yang telah dibimbingkan. Kemudian menentukan ukuran visualisasi, jenis huruf, warna, menentukan *storyboard* dan *software* yang akan digunakan.



Gambar 3.4 Tahapan Pengejaan

3.6.3 Pasca Produksi

Selanjutnya setelah proses pra produksi dan proses produksi selesai, tahap selanjutnya adalah proses pasca produksi. Proses pasca produksi ini penulis mengedit video animasi yang telah di ambil dengan menggunakan *sony vegas pro 14.0* dan *software Adobe Premiere CS6* sehingga menjadi sebuah video animasi yang utuh.



Gambar 3.5 Sony Vegas Pro 14.0



Gambar 3.5 Adobe Premiere Pro CS6