

BAB III

KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

III.1. Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu komunikasi antara dua individual yaitu pewawancara dan narasumber yang bertujuan untuk mendapatkan atau memberikan informasi terkait topik yang dicari. Wawancara yang dilakukan penulis sebagai salah satu bentuk mengumpulkan data dengan melalui tatap muka secara langsung dengan narasumber. Wawancara dilakukan bearada di lokasi istana maimun yaitu di Jl. Brigjend Katamso Kec. Medan Maimun, Kota Medan, Sumatera Utara dengan seorang penjaga meriam puntung yang bernama Ibu Sarida .



Gambar III.3.1. wawancara kepada penjaga Meriam Puntung di Istana Maimun
(sumber : dokumentasi Sabda Kuncoro, 2021)

2. literatur

penulis juga mengambil topik sumber-sumber terkait dari beberapa media tertulis seperti buku, jurnal dan syair yang terkait dengan topik pada pembuatan film animasi 3d Putri Hijau. Sehingga dapat memperbanyak informasi untuk objek penelitian

III.2. Analisis Data

Dalam produksi film animasi diperlukan sistem analisa sebagai bentuk strategi untuk mengetahui masalah-masalah dalam rangka menganalisa. Dalam Teknik analisa data ini adalah menggunakan teknik analisa swot sebagai bentuk perencanaan untuk mengevaluasi kekuatan (strength), kelemahan (weakness), peluang (opportunities) dan ancaman (threats).

**Tabel III.2.1 Analisis SWOT Film Animasi 3D Putri Hijau
The Legend Of Aru Kingdom**

Faktor Internal Faktor Eksternal	Strength	Weakness
	1. Kualitas grafis yang detail. 2. Biaya produksi tergolong cukup murah 3. Mengangkat latar belakang cerita dari dalam negeri yaitu sumatera utara	1. Proses redering yang lama. 2. Peralatan yang kurang memadai. 3. Kebutuhan <i>Device</i> yang terbatas.
Opportunities	Strategi S-O	Strategi W-O
1. Banyaknya yang membutuhkan animasi 3D dengan kualitas grafis yang bagus pada industri periklanan, hiburan dan pembelajaran.	1. Dengan animasi yang didesain kualitas yang bagus maka akan memberikan daya tarik pada perusahaan. 2. Menawarkan biaya yang terjangkau kepada perusahaan.	1. Menggunakan jasa render yang murah yang disediakan diplatform website online 2. Mengupgrade peralatan agar lebih dapat memudahkan proses produksi

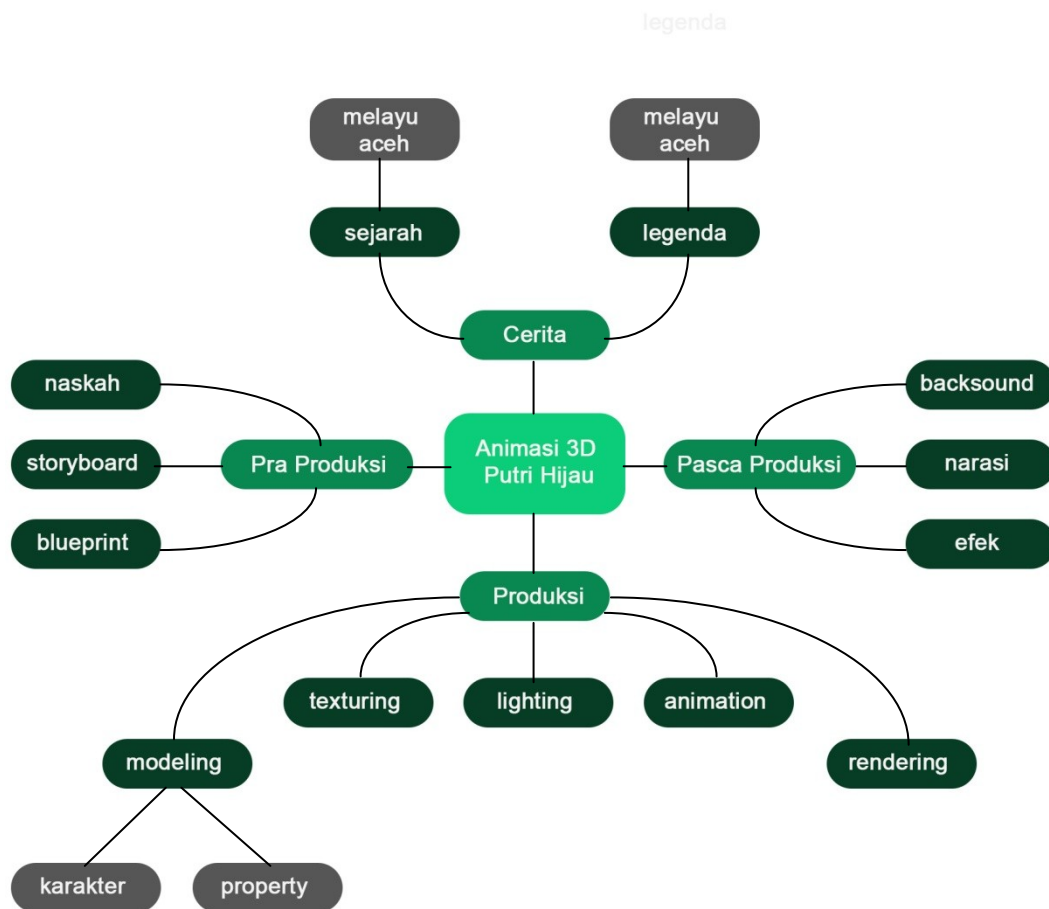
Threats	Strategi S-T	Strategi W-T
1. Banyaknya persaingan industri animasi di dalam negeri dan luar negeri.	1. Dengan grafis yang bagus menghasilkan animasi yang berkualitas sehingga memberikan dampak kepuasan kepada pelanggan.	1. Memperbanyak tenaga SDM 2. Mengupgrade device dengan kualitas yang baik.

III.3. Ide Kreatif

Dalam pengembangan gagasan ide kreatif dalam pembuatan Film Animasi 3D Putri Hijau The Legend Of Aru Kingdom. Penulis membagikan beberapa tahap yaitu metode berfikir, tema, target pengguna, strategi kreatif.

III.3.1 Metode Berfikir

Dalam bagian metode berfikir penulis membuat sebuah *mind mapping* sebagai gagasan pokok berfikir. *Mapping* sendiri menggunakan metode *brainstroming* sebagai pemecahkan ide-ide kreatif dalam pembuatan Film Animasi 3D Putri Hijau The Legend Of Aru Kingdom.



Gambar III.3.2. Brainstroming
(sumber : dokumentasi Sabda Kuncoro, 2021)

III.3.2 Tema

Ide dan konsep yang mendasari pembuatan film animasi 3D Putri Hijau The Legend Of Aru Kingdom adalah film animasi yang mengangkat tema tentang kolosal atau menceritakan tentang sebuah Legenda, Kerajaan, dan sejarah. Seperti contoh referensi dari beberapa film Legenda di berbagai negara yaitu mitologi *Nezha* dari tiongkok, *Hotel Transylvania* dari romania.

III.3.3 Target Pengguna

Memberikan pengalaman

1. Demografis : laki-laki dan perempuan dengan kalangan semua usia
2. Psikografis : kepada semua kalangan budaya dan pendidikan
3. Geografis : masyarakat diseluruh indonesia khususnya sumatera utara

III.3.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang penulis gunakan dalam memperluas media promosi dalam film animasi 3d Putri Hijau The Legend Of Aru Kingdom yaitu :

1. Memperluas bisnis melalui sosial media

Mengoptimalkan jaringan media sosial sebagai media bisnis membuat brand perusahaan menjadi berkembang didunia periklanan. Memberikan kabar terbaru dan memberikan instastory yang menarik pada sampul media sosial kita dan juga memberikan info-info menarik yang terupdate membuat brand yang dimiliki menjadi media yang terdepan sehingga memberikan daya tarik serta kepercayaan pada konsumen-konsumen kita.

2. Membuka workshop dan pameran

Memberikan peluang kepada kita untuk memperkenalkan pelatihan dan jasa perusahaan kepada konsumen sehingga

memperluas keyakinan. Dengan adanya membuka forum ini memberikan peluang sehingga memperluas jalinan kerjasama kepada perusahaan dan pemko sekitar.

III.5 Visualisasi

III.5.1 Pengembangan Elemen Visual

Pada pengembangan elemen visual penulis membaginya menjadi naskah dan storyboar sebagai panduan dan acuan untuk melihat sisi sudut pandang kamera sehingga memudahkan dalam tahap produksi.

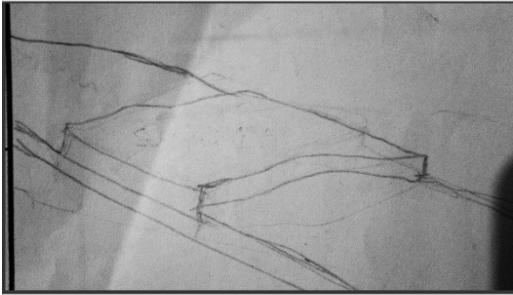
1. Storyboard

SET : Peta – Pulau Sumatera Utara

Date : -

SCENE : 1

SHOT : 1



Narasi :

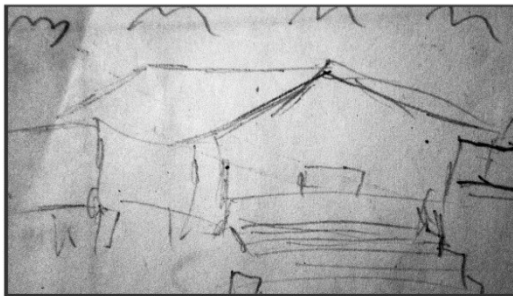
dahulu kala ada sebuah kisah legenda yang dipercayai oleh beberapa kalangan kelompok etnis melayu, karo dan aceh yang diyakini kisah tersebut memiliki unsur sejarah dan mitos. hingga saat ini masyarakat setempat masih meyakini tentang kisah legenda tersebut

SET : Istana - Halaman Istana

Date : Pagi

SCENE : 2

SHOT : 1



Narasi :

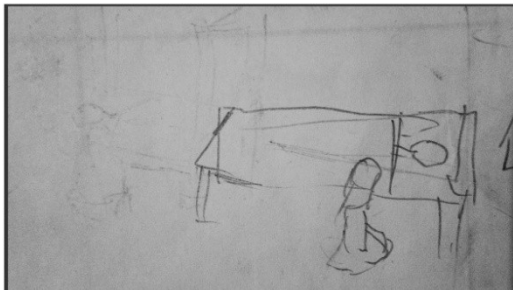
awal kisah dimulai sejak berdirinya sebuah kerajaan besar di wilayah pulau sumatera utara yang dikenal dengan kerajaan aru. kerajaan tersebut dipimpin oleh raja yang arif dan bijaksana.

SET : Istana - Kamar Raja

Date : Pagi

SCENE : 3

SHOT : 1

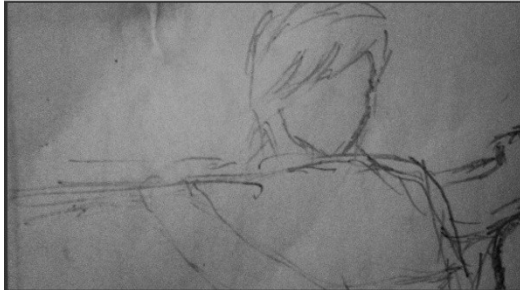


Narasi :

disuatu ketika kerajaan aru di landa kesedihan. sang raja jatuh sakit hingga tidak berujung baik

SCENE : 1

SHOT : 2



Narasi :
putrinya selalu senang tiasa menjaga
ayanya yang bernama putri hijau

SCENE : 1

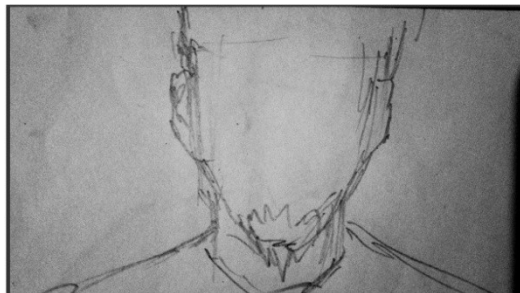
SHOT : 3



Narasi :
sang raja memanggil kedua putranya

SCENE : 1

SHOT : 4



Narasi :
yakni mambang yazid

SCENE : 3

SHOT : 5



Narasi :
dan mambang khayal

SCENE : 3

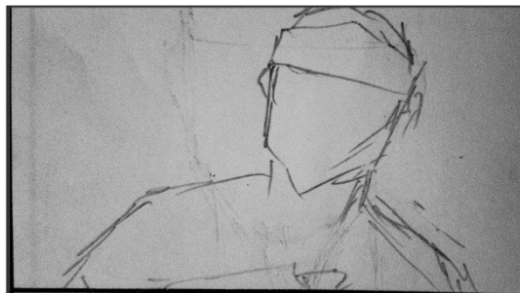
SHOT : 6



Narasi :
sang raja berpesan kepada mambang
yazid untuk menjaga kedua adiknya dan
mewariskan kepemimpinan kerajaan aru

SCENE : 3

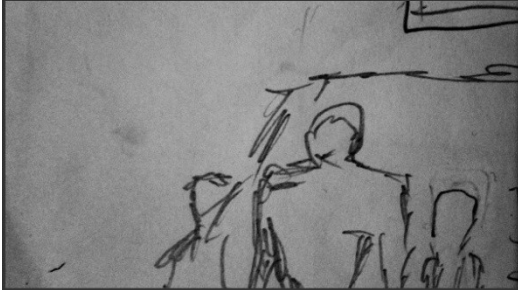
SHOT : 7



Narasi :
mambang yazid menyanggupi
permintaan terakhir ayahnya

SCENE : 3

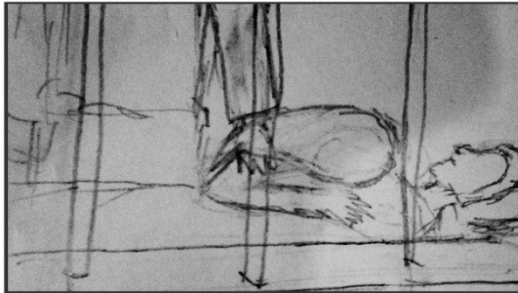
SHOT : 8



Narasi :
dan sang raja akhirnya menutup kedua
mata untuk selama-lamanya.

SCENE : 3

SHOT : 9



Narasi :
-

SET : Istana – Singgasana Raja

Date : Pagi

SCENE : 4

SHOT : 1



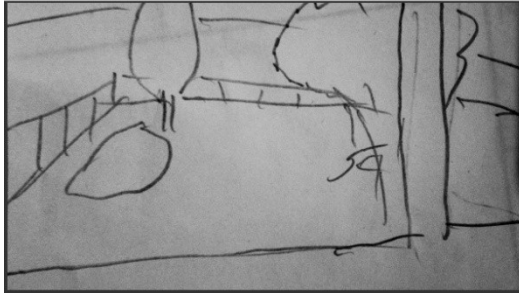
Narasi :
akhirnya mambang yazid dinobatkan
sebagai raja aru menggantikan
kepemimpinan ayahnya

SET : Istana – Kamar Putri Hijau

Date : Pagi

SCENE : 5

SHOT : 1

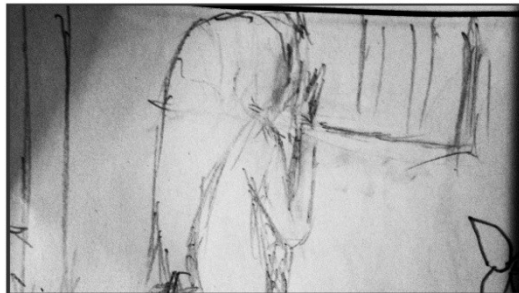


Narasi :

-

SCENE : 5

SHOT : 2

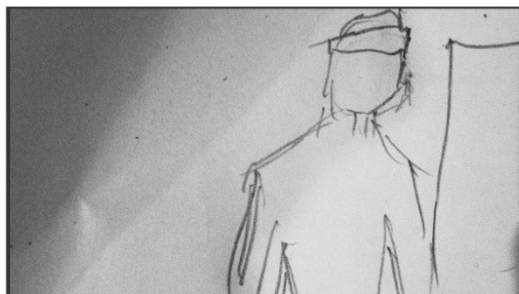


Narasi :

sudah sekian lama atas keprgian sang ayah putri hijau tetap masih merasakan kesedihan di dalam hatinya.

SCENE : 5

SHOT : 3

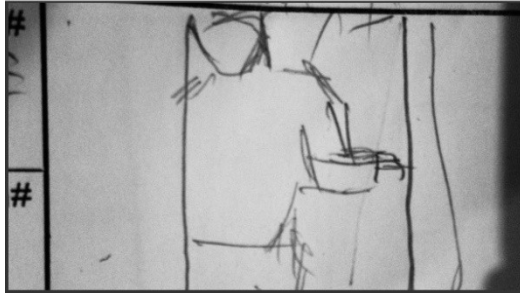


Narasi :

ketika itu mambang yazid mendengar suara tangisan dari dalam kamar putri hijau

SCENE : 5

SHOT : 4

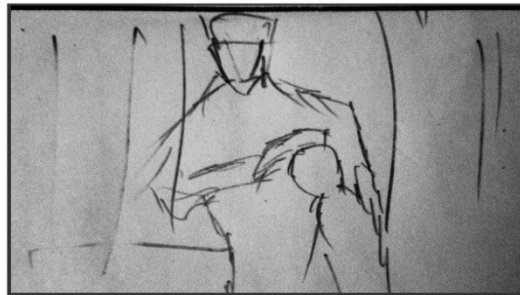


Narasi :

lantas terkejut ternyata suara itu dari
adiknya yang sedang menangis

SCENE : 5

SHOT : 5

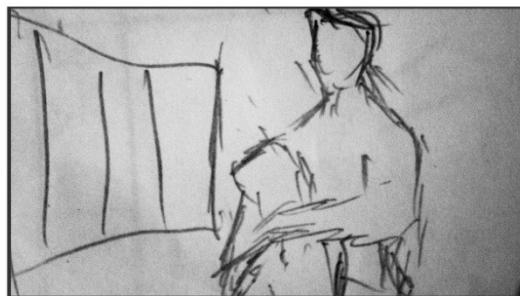


Narasi :

kemudian mambang yazid datang
mendekati putri hijau untuk
menenangkan hatinya yang sedih

SCENE : 5

SHOT : 6



Narasi :

kemudian mambang yazid datang
mendekati putri hijau untuk
menenangkan hatinya yang sedih

SCENE : 5

SHOT : 7



Narasi :
akhirnya perasaan putri hijau kembali
dan mereka terlihat bahagia.

SET : Pasar

Date : Siang

SCENE : 6

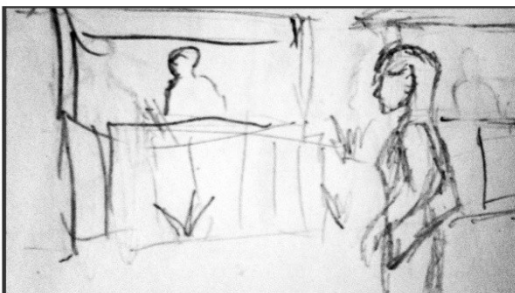
SHOT : 1



Narasi :
waktu pun berlalu kini putri hijau sudah
beranjak dewasa

SCENE : 5

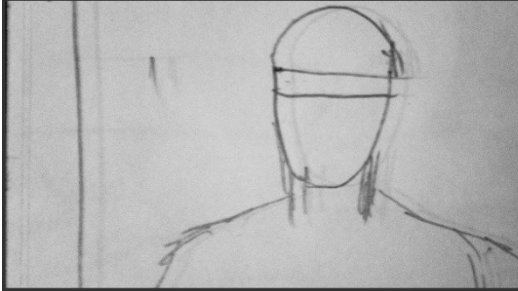
SHOT : 2



Narasi :
keindahan raga yang dimiliki putri hijau
menjadikannya pujaan rakyat.

SCENE : 6

SHOT : 3



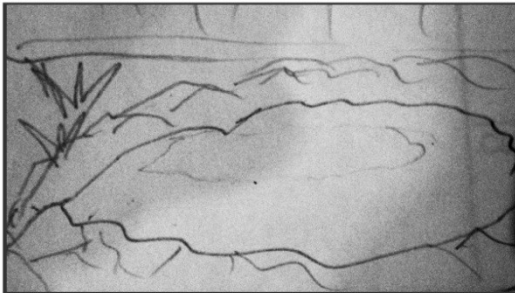
Narasi :
bahkan membuat pandangan seseorang
berpaling kepadanya

SET : Istana - Taman Istana

Date : Malam

SCENE : 7

SHOT : 1



Narasi :
-

SCENE : 7

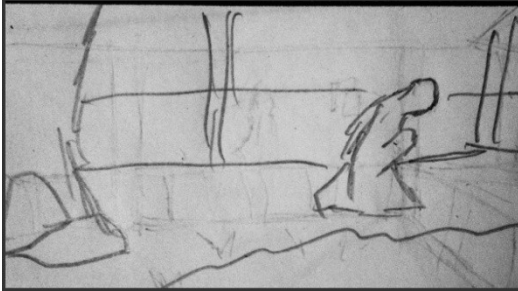
SHOT : 2



Narasi :
suatu malam putri hijau dengan pergi
seorang diri ke sebuah taman yang berada
di dalam kerajaan

SCENE : 7

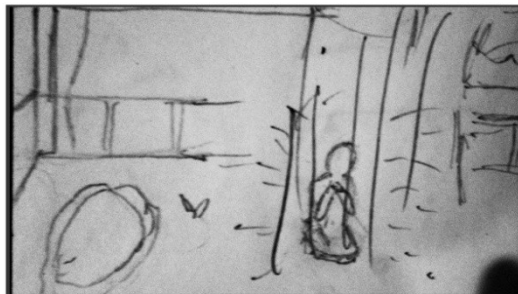
SHOT : 3



Narasi :
dia disana duduk dan berdiam diri sambil
menggenggam kedua tangannya

SCENE : 7

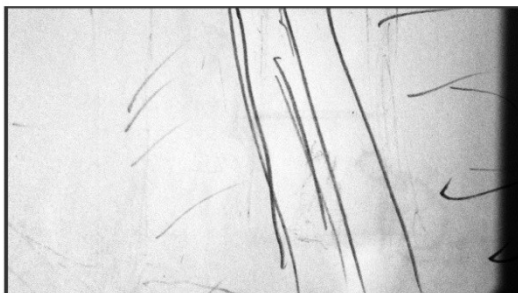
SHOT : 4



Narasi :
hingga kemudian muncul sebuah cahaya
hijau dari dalam tubuhnya

SCENE : 7

SHOT : 5



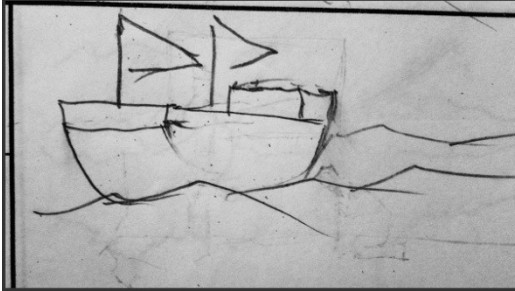
Narasi :
sampai menjulang kelangit

SET : Laut - Kapal

Date : Siang

SCENE : 9

SHOT : 1

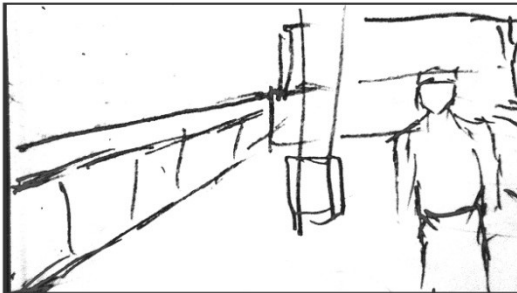


Narasi :

keesokannya mereka berlayar menuju kerajaan aru untuk mencari cahaya itu berasal.

SCENE : 8

SHOT : 2



Narasi :

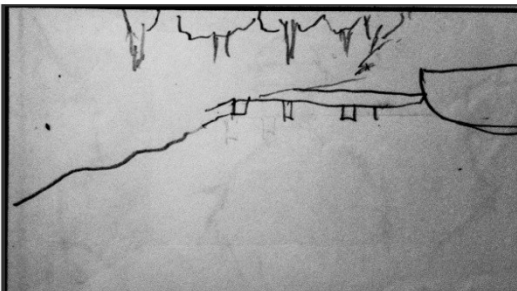
-

SET : Tepi Pantai - Dermaga

Date : Siang

SCENE : 9

SHOT : 1



Narasi :

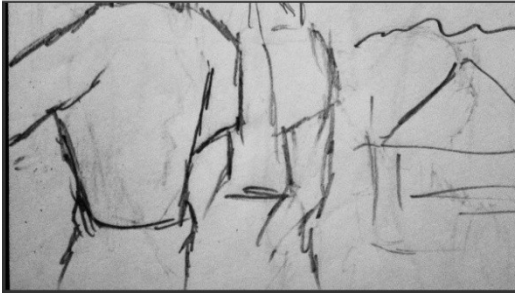
akhirnya mereka pun telah sampai di wilayah dermaga aru

SET : Pasar

Date : Siang

SCENE : 10

SHOT : 1



Narasi :

mereka pun menyamar sebagai seorang pedagang dan bertanya kepada penjuan pasar sekitar untuk mencari informasi

SCENE : 10

SHOT : 2

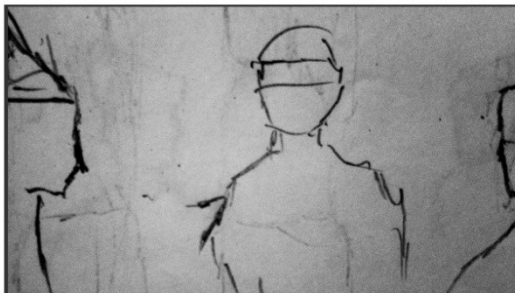


Narasi :

seketika itu juga putri hijau melintas dihadapan mereka hingga membuat mereka berpaling melihatnya

SCENE : 10

SHOT : 3



Narasi :

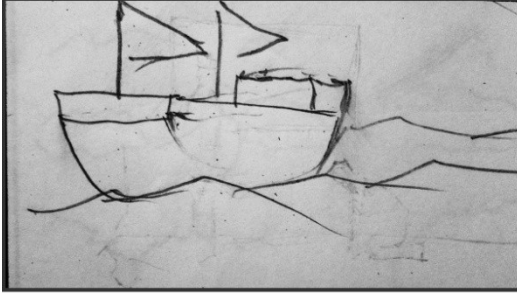
sang penjual mengatakan bahwa dari gadis itulah cahaya hijau berasal dan dia adalah seorang putri dari kerajaan aru.

SET : Laut

Date : Sore

SCENE : 11

SHOT : 1



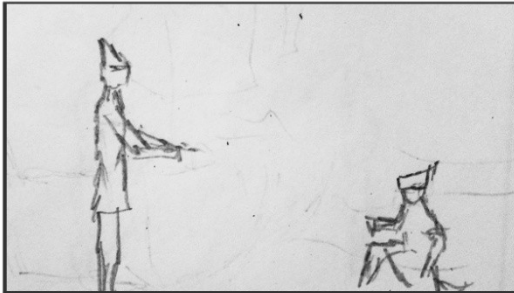
Narasi :
setelah mendapatkan informasi mereka
pun kembali ke kerajaan aru.

SET : Kerajaan Aceh - Singasana

Date : Malam

SCENE : 12

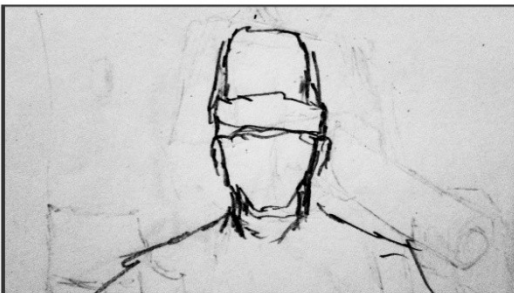
SHOT : 1



Narasi :
sang pengawal langsung menghadap
sultan dan menceritakan bahwasanya
cahaya itu berasal dari seorang gadis
cantik jelita dan dia berasal dari
keturunan kerajaan aru.

SCENE : 12

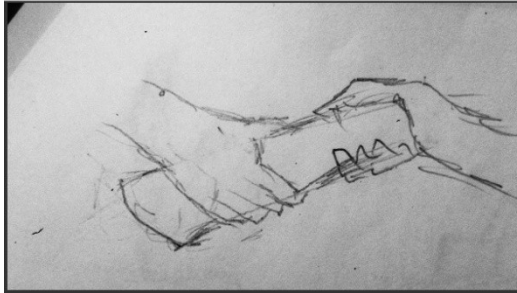
SHOT : 2



Narasi :
sultan aceh sangat tertarik untuk melamar
sang putri

SCENE : 12

SHOT : 3



Narasi :

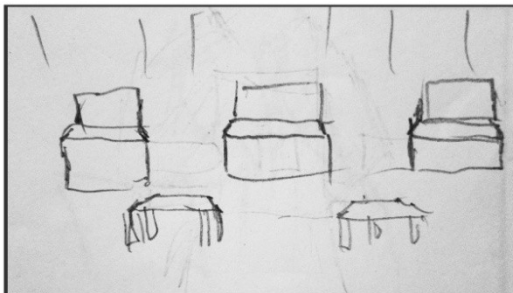
dia mengirimkan sebuah surat kepada raja aru untuk meminang putri hijau.

SET : Istana Kerajaan Aru

Date : Pagi

SCENE : 13

SHOT : 1



Narasi :

tidak hanya itu sultan aceh juga mengirimkan sebuah persembahan kepada kerajaan aru

SCENE : 13

SHOT : 2



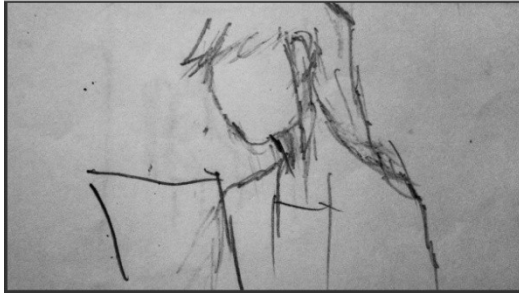
Narasi :

sebagai keseriusannya meminang sang putri

SET : Taman IstanaDate : Siang

SCENE : 14

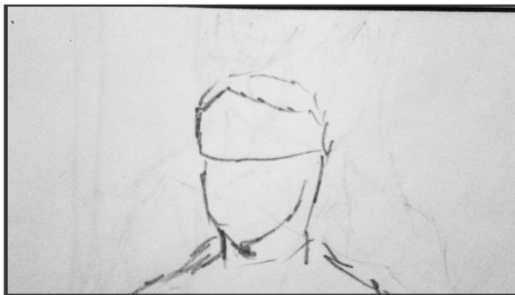
SHOT : 1



Narasi :
kemudian mambang yazid
menyampaikan surat lamaran itu kepada
putri hijau.

SCENE : 14

SHOT : 2

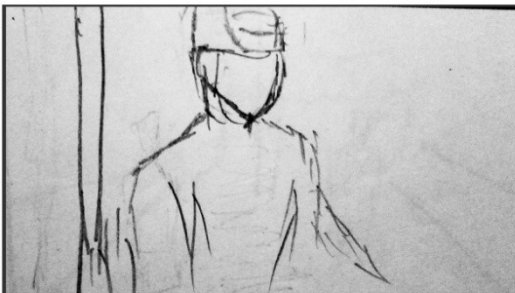


Narasi :
mambang yazid menyerahkan semua
keputusan itu kepada putri hija

SET : Kerajaan AcehDate : Siang

SCENE : 14

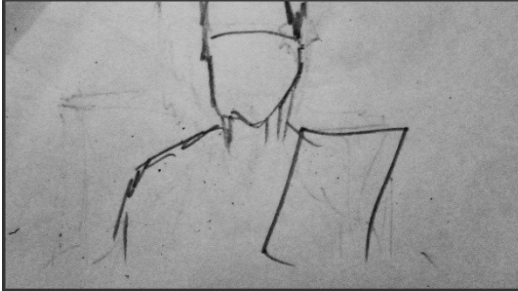
SHOT : 1



Narasi :
sekian lama sultan aceh bersabar
menunggu keputusan dari sang putri
akhirnya tiba.

SCENE : 15

SHOT : 2

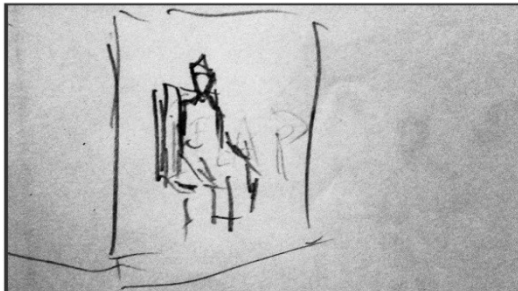


Narasi :

surat dari kerajaan aru telah sampai ditangan sang sultan. seketika membaca isi surat tersebut sultan aceh terlihat marah dan kesal karena lamaranny telah ditolak

SCENE : 15

SHOT : 3



Narasi :

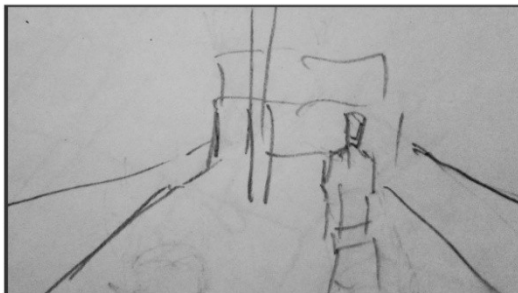
dia pun memerintahkan pengawalnya agar bersiap untuk menuju ke aru.

SET : Laut

Date : Malam

SCENE : 16

SHOT : 1



Narasi :

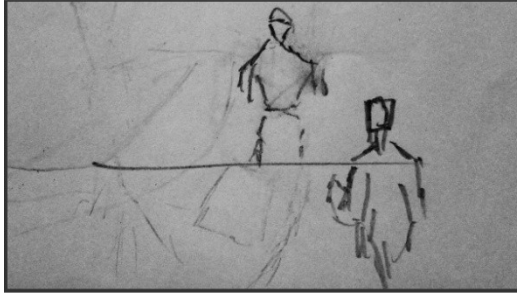
malamnya sulatan aceh berlayar dengan membawa paukan

SET : Istana - singgasana

Date : Malam

SCENE : 17

SHOT : 1



Narasi :

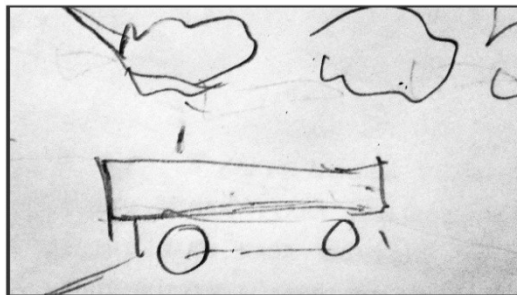
didalam kerajaan aru mendapatkan kabar bahwa pasukan aceh sedang menjukemari untuk menyerang kerajaan aru dan menculik putri hijau.

SET : Gerbang Aru

Date : Malam

SCENE : 18

SHOT : 1

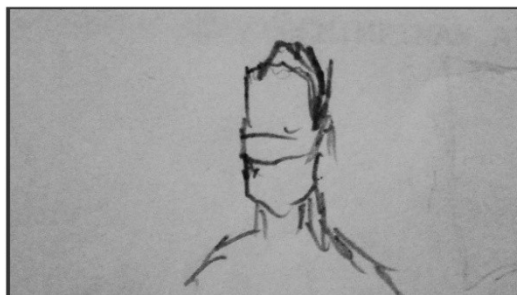


Narasi :

sedangkan pasukan aceh berusaha untuk mendobrak masuk. tetapi semuanya sia-sia pasukan aru sudah menahannya dari dalam.

SCENE : 18

SHOT : 2

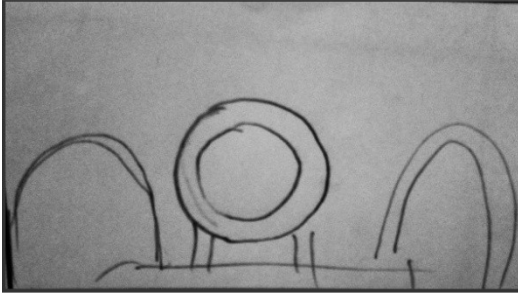


Narasi :

setelah berusaha akhirnya sultan aceh mendapatkan cara untuk bisa masuk kedalam.

SCENE : 18

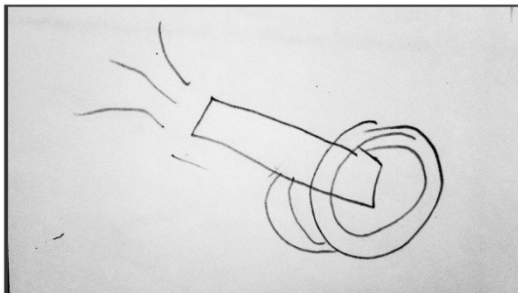
SHOT : 3



Narasi :
sultan aceh mencoba menjebak pasukan
aru dengan koin emas

SCENE : 18

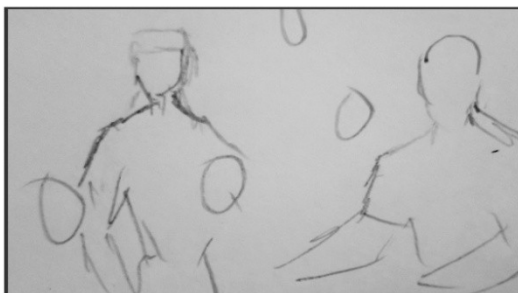
SHOT : 4



Narasi :
koin emas pun di tembak oleh sultan
aceh.

SCENE : 18

SHOT : 5



Narasi :
emas pun berjatuhan di belakang
benteng, membuat hilangnya konsentrasi
pasukan aru

SCENE : 18

SHOT : 6



Narasi :

akhirnya mereka saling berebutan untuk mengambil emas yang berjatuhan.

SCENE : 18

SHOT : 7

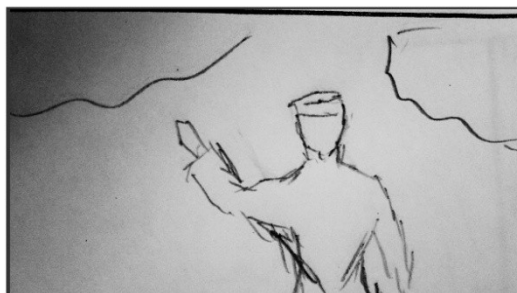


Narasi :

sultan aceh tidak menyia-nyaikan kesempatan itu dan segera menyerang pasukan aru.

SCENE : 18

SHOT : 8

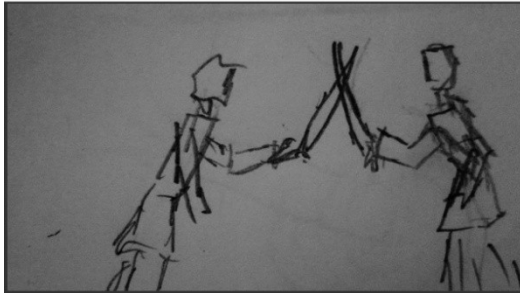


Narasi :

mambang yazid juga sudah bersiap dan segera menyerang

SCENE : 18

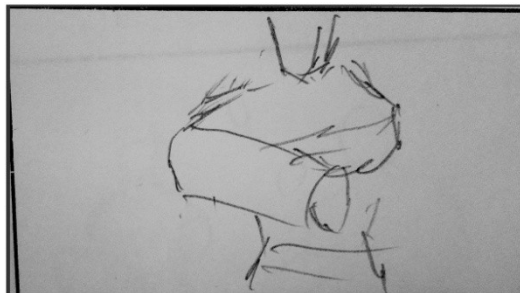
SHOT : 9



Narasi :
terjadi pertarungan sengit diantara kedua
belah pihak.

SCENE : 18

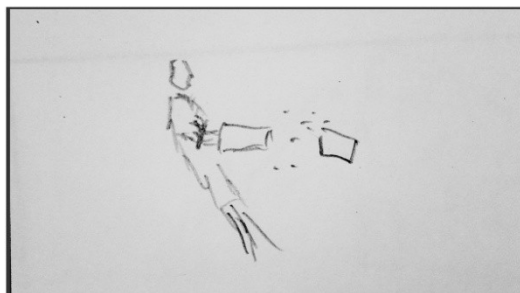
SHOT : 10



Narasi :
sedangkan mambang hayali
menembakkan meriamnya terus menerus
hingga membuat meriamnya panas

SCENE : 18

SHOT : 11



Narasi :
dan akhirnya pecah terbelah menjadi dua

SCENE : 18

SHOT : 12



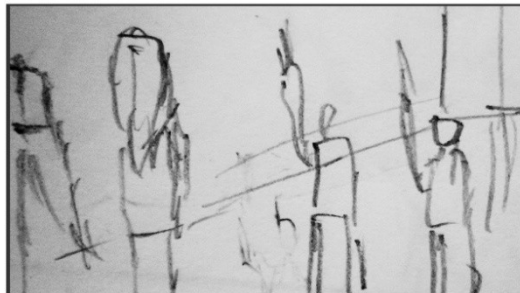
Narasi :
dan akhirnya putri hijau berhasil
ditangkap oleh sultan aceh

SET : Laut - Dalam Kapal

Date : Pagi

SCENE : 19

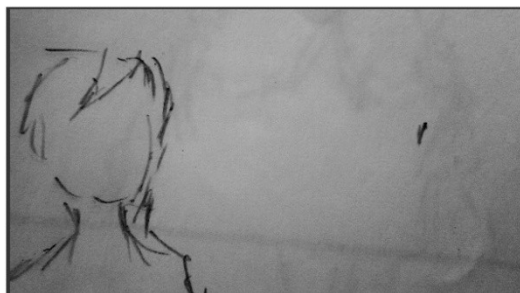
SHOT : 1



Narasi :
dengan berhasilnya ditangkap putri hijau
menandakan kemenangan menjadi sultan
aceh.

SCENE : 19

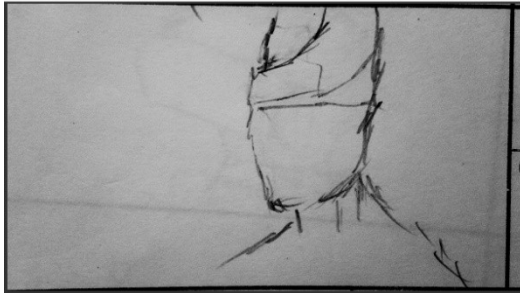
SHOT : 2



Narasi :
kemudian putri hijau meminta 2 syarat
kepada sultan aceh sebelum menjadi
permaisuriny.

SCENE : 19

SHOT : 3

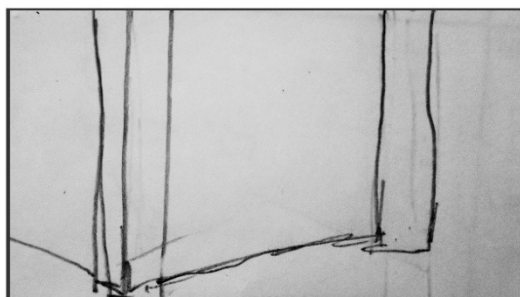


Narasi :

raja aceh setuju dengan keputusan putri hijau apa pun yang diminta oleh putri hijau akan dikabulkannya

SCENE : 19

SHOT : 4

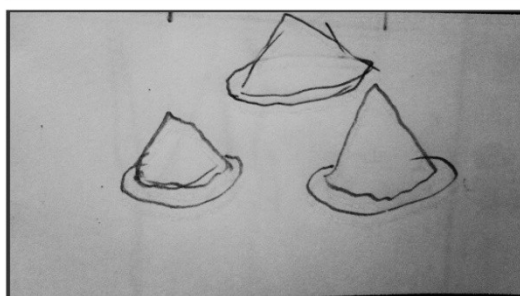


Narasi :

syarat pertama putri hijau meminta kotak kaca yang nantinya dia akan masuk didalamnya dan akan di gantung di tiang kapal.

SCENE : 19

SHOT : 5

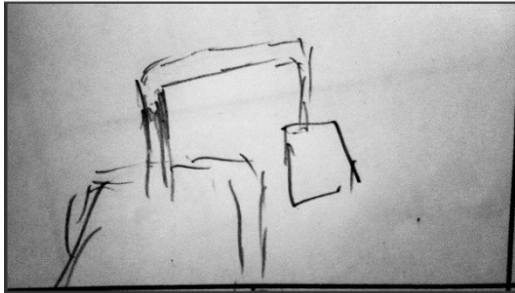


Narasi :

yang kedua melemparkan semua telur dan benih ke laut.

SCENE : 19

SHOT : 6

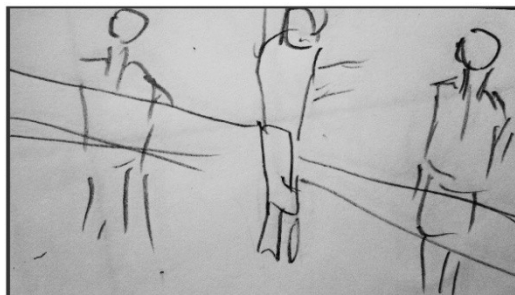


Narasi :

selanjutnya, keranda tersebut pun diangkat ke tiang kapal

SCENE : 19

SHOT : 7

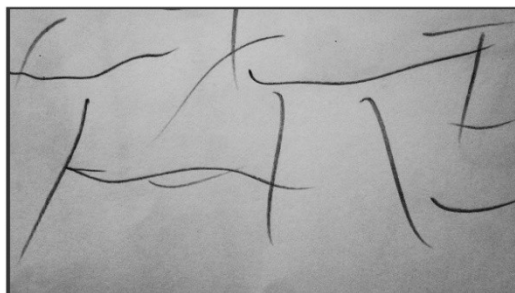


Narasi :

maka setiap orang yang ada dikapal harus melemparkan telur dan segenggam benih ke laut. air di laut pun menjadi putih.

SCENE : 19

SHOT : 8



Narasi :

beberapa saat kemudian, hujan pun turun. angin kian kencang. badai datang. ombak setinggi bukit menghantam silih berganti. langit menjadi gelap.

SCENE : 19

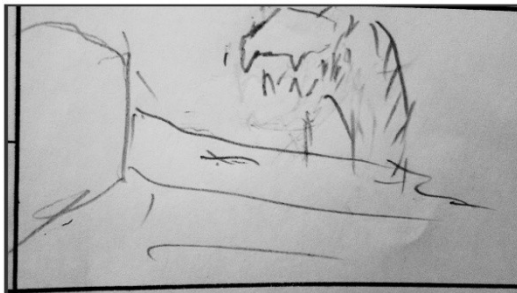
SHOT : 9



Narasi :
 lalu terdengar suara menderu. keras,
 sangat keras. dari dalam lautan

SCENE : 19

SHOT : 10



Narasi :
 melesat naga raksasa. dia tahu, mambang
 yazid telah datang menjemputnya

SCENE : 19

SHOT : 11

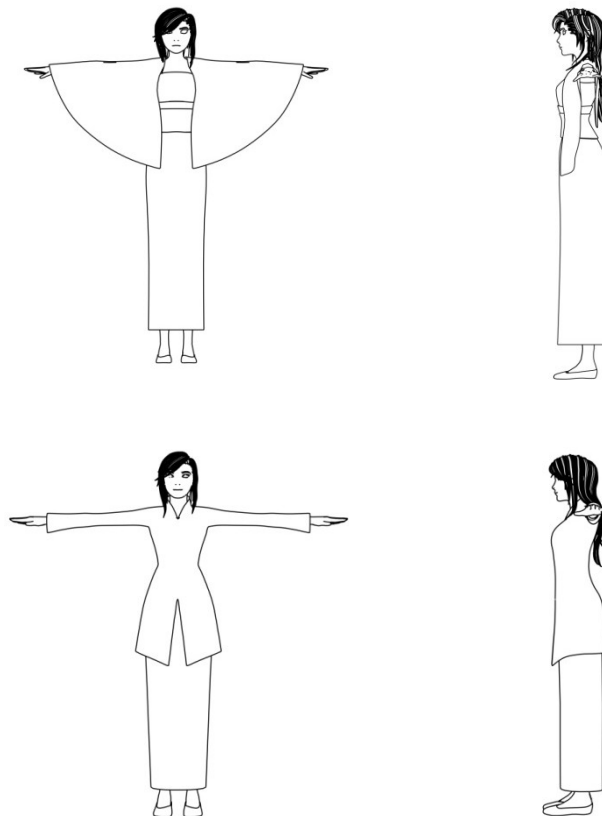


Narasi :
 naga tersebut menggigit keranda kaca
 dan membawanya ke dalam laut.

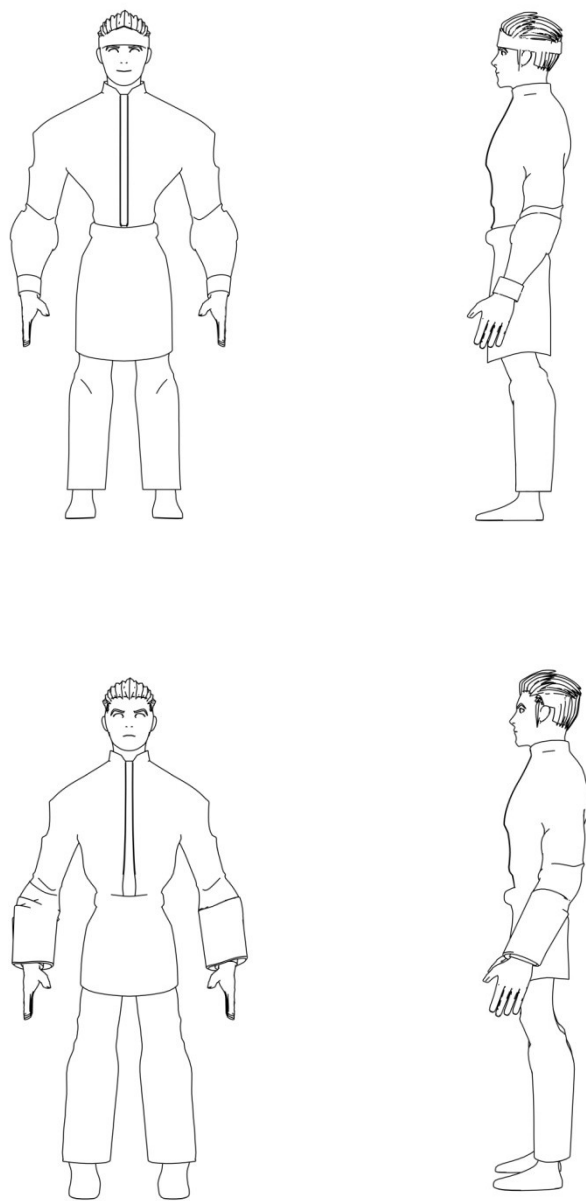
III.5.2 Alternatif Desain

Pada bagian ini penulis mencatumkan alternatif desain pada film animasi 3d 3D Putri Hijau The Legend Of Aru Kingdom. seperti konsep karakter dan *property*.

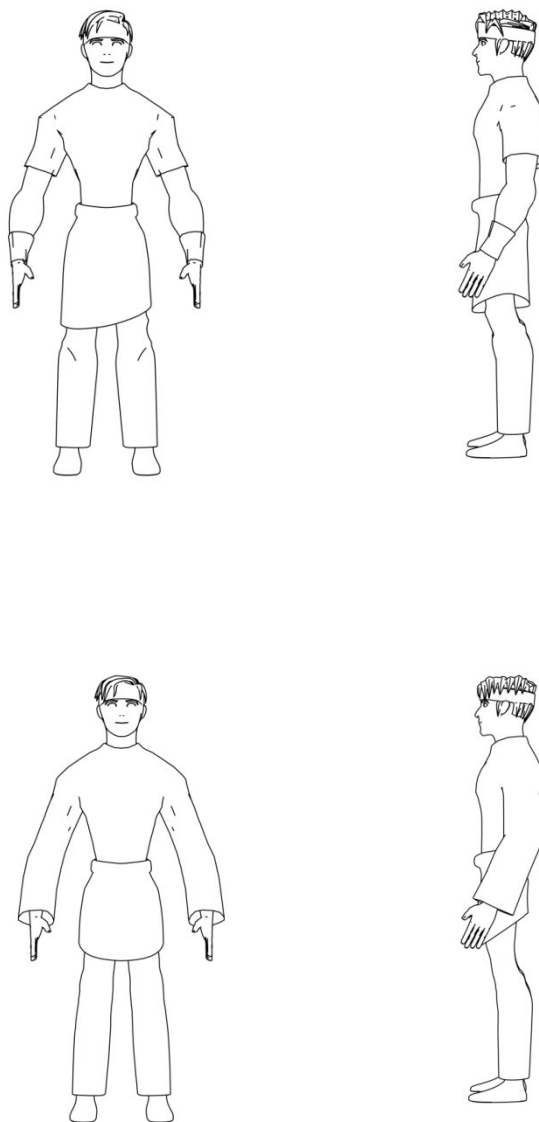
1. Desain karakter



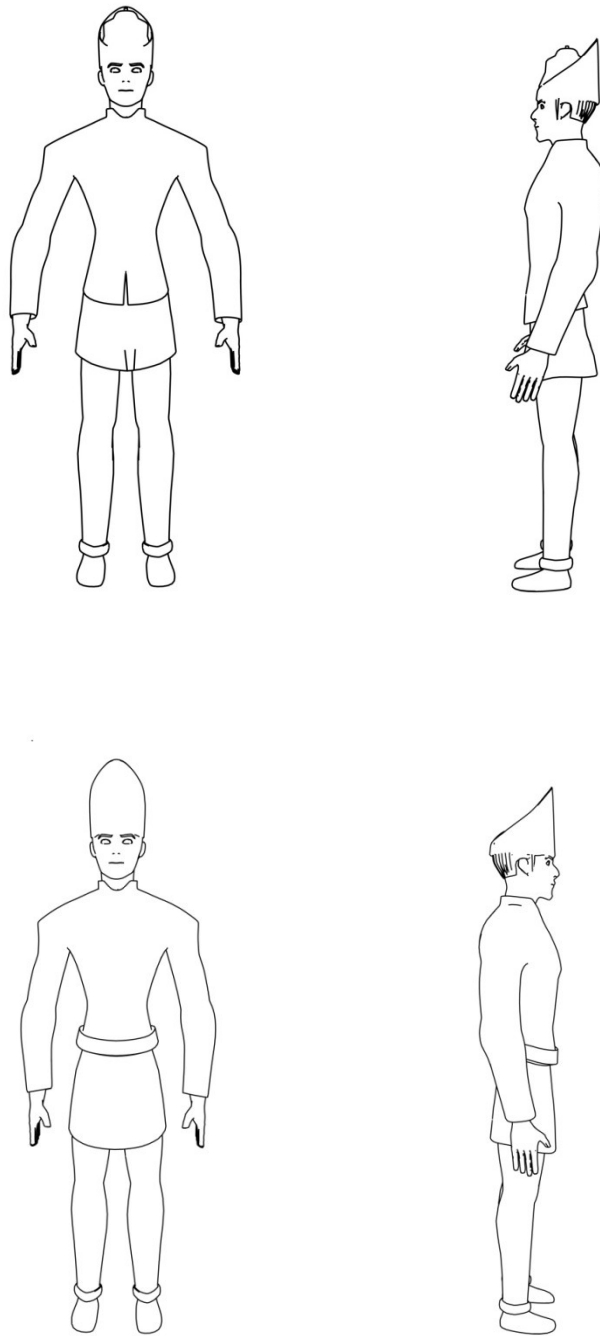
Gambar III.5.2.1 Desain Alternatif Putri Hijau
(sumber : dokumentasi sabda kuncoro, 2021)



Gambar III.5.2.2 Desain Alternatif Mambang Yazid
(sumber : dokumentasi sabda kuncoro, 2021)



Gambar III.5.2.3 Desain Alternatif Mambang Hayali
(sumber : dokumentasi sabda kuncoro, 2021)



Gambar III.5.2.4 Desain Alternatif Sultan Aceh
(sumber : dokumentasi sabda kuncoro, 2021)

2. Desain Property



Gambar III.5.2.5 Desain Pohon
(sumber : dokumentasi sabda kuncoro, 2021)



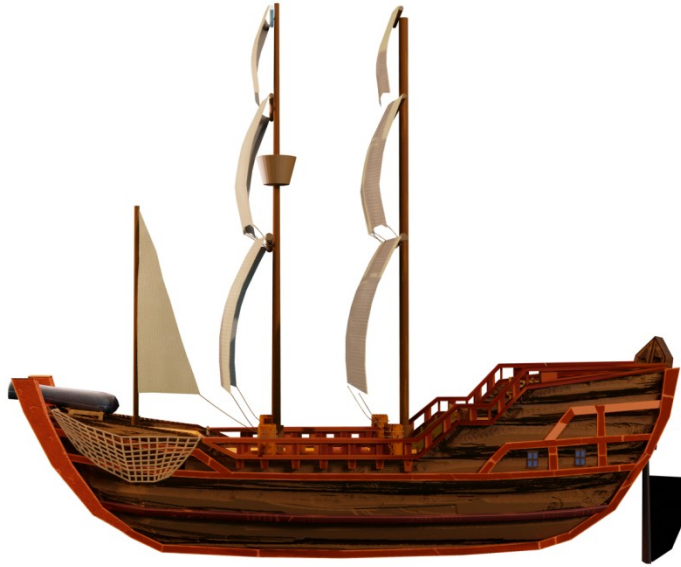
Gambar III.5.2.6 Desain Pohon
(sumber : dokumentasi sabda kuncoro, 2021)



Gambar III.5.2.7 Desain Pohon
(sumber : dokumentasi sabda kuncoro, 2021)



Gambar III.5.2.8 Desain Rumah
(sumber : dokumentasi sabda kuncoro, 2021)



Gambar III.5.2.9 Desain Kapal
(sumber : dokumentasi sabda kuncoro, 2021)