

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tahapan Analisis

Tahapan analisis merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi.

Untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam pembuatan film Ulah Si Copy Paste menggunakan analisis SWOT, untuk dijadikan dasar pijakan mendapatkan solusi yang tepat didalam mendapatkan sebuah perencanaan yang strategis.

3.1.1 Strength (Kekuatan)

Kekuatan film ini adalah memiliki cerita yang tidak bertele-tele sehingga penonton dapat mengikuti alur cerita dengan jelas, dan cerita mewakili kisah sehari-hari. Film ini tidak hanya menghibur tetapi juga berisi pesan yang mendidik sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan dan semua umur.

3.1.2 Weakness (Kelemahan)

Keterbatasan kemampuan dalam menggambar membuat film ini memiliki gerakan yang kurang detail.

3.1.3 Opportunity (Peluang)

Film animasi ini hanya di publikasikan pada media internet tetapi tidak menutup kemungkinan film 2 dimensi “ Ulah Si Copy Paste” dapat di tayangan di televisi sehingga dapat menarik perhatian penonton lebih banyak.

3.1.4 Threats (Ancaman)

Munculnya film-film 3 dimensi yang dapat menjadi pesaing bagi film-film 2 dimensi.

3.2 Tahap Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan film animasi. Kebutuhan sistem meliputi kebutuhan hardware, software, kebutuhan dasar peralatan animasi, dan brainware.

3.2.1 Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)

Hardware adalah alat yang digunakan untuk mengolah data dan penyajian laporan. Hardware yang dibutuhkan dalam perancangan film animasi terdiri dari:

- | | |
|------------------|------------------------------|
| a. Motherboard | : Gigabyte GAH55 S-2 |
| b. Processor | : Intel Core i3 |
| c. Ram | : Super Talent 2GB DDR3 1280 |
| d. Harddisk | : Seagate SATA 500 GB |
| e. Optical drive | : DVD RW-ASUS 24X |

- f. Monitor : LCD ACER 19"
- g. Mouse dan Keyboard : Optical PS2
- h. Stabilizer : Kasugawa 500VA
- i. Casing : Simbadda Sim X-623
- j. Power supply : Venom RX 800W
- k. VGA : VGA Atiradeon 5770

Tambahan hardware yang digunakan:

- Speaker : Simbadda CST 5000
- a. Printer : Canon IP1980
- b. Scanner : Canon Scan D646U ex
- c. Headset : Bufftech
- d. Microphone : Genius

3.2.2 Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)

Software merupakan komponen-komponen dalam processing sistem, berupa program-program untuk mengontrol program kerja sistem komputer. Software dibagi dua yaitu software sistem operasi dan software aplikasi. Perbedaan diantara keduanya ialah suatu software aplikasi akan berjalan apabila ada sistem operasi yang menopangnya. Jadi software aplikasi sangat bergantung dari sistem operasi.

Software yang dibutuhkan dalam perancangan film animasi ini adalah:

- a. Windows XP Profesional SP2
- b. Flash CS4 Profesional

- c. Adobe Photoshop CS4
- d. Adobe Soundbooth CS4
- e. Adobe Premier CS4
- f. Adobe After Effect CS4

3.2.3 Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi

Dalam perancangan animasi diperlukan beberapa persiapan awal diantaranya menyediakan peralatan sebagai berikut:

a. Meja Kaca

Sebagai alas menggambar, agar saat menggambar gerakan animasi tetap terjaga.

b. Lampu

Sebuah lampu duduk atau penerangan yang cukup digunakan untuk di tempatkan pada bagian bawah meja

c. Cermin

Cermin digunakan untuk melihat wajah kita saat harus menggambar/menirukan ekspresi emosi seseorang.

d. Kertas

Kertas digunakan sebagai bahan media gambar.

e. Pensil

Pensil digunakan untuk menggambar di media kertas.

f. Drawing Pen

Drawing pen digunakan untuk menggambar animasi.

g. Penghapus

Penghapus digunakan untuk menghapus goresan pensil yang tidak perlu dan digunakan untuk kebersihan area gambar saat memasuki tahap proses scan gambar.

h. Scanner

Scanner digunakan untuk memindahkan gambar di kertas dalam bentuk format digital untuk diedit dan dikomposisikan menggunakan komputer.

i. Komputer

Komputer digunakan untuk mengedit film dalam format digital.

3.2.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)

Untuk memenuhi tenaga produksi film animasi, dibutuhkan minimal beberapa sumber daya manusia, yaitu:

a. Produser

Seorang produser berlaku sebagai manager yang mengontrol keseluruhan proyek film dan mengelola *budget*.

b. Sutradara

Seorang sutradara bertanggung jawab terhadap keseluruhan aspek kreatif pada film, mengontrol keseluruhan isi dan alur plot film, membuat pengarahan pada talent (*drawing artist, background artist, pengisi suara, editor, dan special effect*), dan mengatur sinematografi film,

c. Scriptwriter/Screenwriter

Scriptwriter bertugas membuat naskah cerita film(*screenplay*) yang digunakan oleh sutradara untuk membuat visualisasi cerita.

d. Storyboard Artist

Storyboard artist bertugas membuat storyboard dari hasil *screenplay* yang digunakan sebagai panduan visual dari cerita.

e. Drawing Artist

Drawing artist bertanggung jawab terhadap gambar-gambar pada setiap frame dari keseluruhan film yang dibuat.

f. Coloring Artist

Coloring artist bertugas mewarnai gambar-gambar hasil scan dan menempatkannya dalam frame-frame, yang kemudian siap untuk diedit oleh editor.

g. Background Artist

Background artist bertugas sebagai pembuat background.

h. Checker dan Scannerman

Checker bertugas sebagai line test, yaitu mengecek garis-garis gambar yang belum stabil atau inconsistent dan memastikan tidak ada frame yang kurang dari sebuah animasi kartun.

i. Editor

Seorang editor bertugas untuk mengedit animasi menjadi tayangan film yang dikombinasikan dan disinkronkan antara video dan audio.

Tabel 3.1 Rincian Biaya Produksi

Brainware	Bulan I				Bulan II				Bulan III				Gaji
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
Produser/Sutradara													Rp 3.600.000
Storyboard Artist													Rp 600.000
Scriptwriter													Rp 540.000
Drawing Artist													Rp 600.000
Background Artist													Rp 300.000
Checker/Scannerman													Rp 100.000
Coloring Artist													Rp 350.000
Editor													Rp 600.000
TOTAL													Rp 6.690.000

Keterangan:

- Biaya Produser / Sutradara
Lama bekerja = 12 minggu (3 bulan), Rp 300.000 / minggu.
Honor Produser / Sutradara = 12 * Rp 300.000 = Rp 3.600.000
- Biaya Storyboard Artist
Lama bekerja = 3 minggu, Rp 200.000 / minggu.
Honor Storyboard Artist = 3 * Rp 200.000 = Rp 600.000
- Biaya Scriptwriter
Lama bekerja = 3 minggu, Rp 180.000 / minggu.
Honor Scriptwriter = 3 * Rp 180.000 = Rp 540.000

- Biaya Drawing Artist
Lama bekerja = 3 minggu, Rp 200.000 / minggu.
Honor Drawing Artist = 3 * Rp 200.000 = Rp 600.000
- Biaya Background Artist
Lama bekerja = 2 minggu, Rp 150.000 / minggu.
Honor Background Artist = 2 * Rp 150.000 = Rp 300.000
- Biaya Checker/Scannerman
Lama bekerja = 1 minggu, Rp 100.000 / minggu.
Honor Checker/Scannerman = 1 * Rp 100.000 = Rp 100.000
- Biaya Coloring Artist
Lama bekerja = 2 minggu, Rp 175.000 / minggu.
Honor Coloring Artist = 2 * Rp 175.000 = Rp 350.000
- Biaya Editor
Lama bekerja = 3 minggu, Rp 200.000 / minggu.
Honor Editor = 3 * Rp 200.000 = Rp 600.000

3.3 Merancang Cerita dan Skenario Film

3.3.1 Ide Cerita

Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya film animasi. Ide dapat diinspirasi dari berbagai hal, misalnya pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, mitos, kehidupan sehari-hari, pendidikan, perjalanan/adventurer, dan lain sebagainya^o.

^o Op.cit. hal.15

Ide cerita dari film kartun "Ulah Si Copy Paste" terinspirasi dari banyaknya siswa sekolah dan mahasiswa yang tidak pernah mengerjakan tugas yang di berikan dosen, dan mereka hanya mencontek menyalin pekerjaan teman sekelasnya.

3.3.2 Tema

Setelah semua ide terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menentukan tema sebuah cerita. Tema dalam cerita biasanya menekankan pada satu kata. Sebagai contoh pada film kartun "Ulah Si Copy Paste" yaitu "**Sosial**".

3.3.3 Skenario

Ulah Si Copy Paste

Suatu hari di pagi hari yang cerah, burung berkicau di salah satu kost putrid. Dosen yang terkenal disiplin membuat Nesya merasa malas kuliah. Yuli yang penyabar dan rajin membujuk Nesya agar mau berangkat kuliah, Nesya pun luluh dan mereka berdua berangkat kuliah bersama. Mereka berjalan dengan sangat terburu-buru karena merasa sudah telat, mereka takut di marahi dan diberi hukuman oleh dosen. Sesampainya dikelas, dosen sedang menyampaikan informasi mengenai pembuatan program sistem pakar untuk tugas individu. Selesai kuliah mereka bergegas pulang, Nesya yang perhatian mengingatkan kepada Nesya agar tidak lupa mengerjakan tugas. Yuli bergegas masuk ke kamar dan mengerjakan tugas hingga malam. Dan pagi harinya ditaman Nesya memikirkan tugas sistem pakar yang harus dikumpul besok pagi, dia mempunyai

ide untuk mengambil tugas Yuli. Hari semakin gelap Nesya melancarkan aksinya masuk ke kamar Yuli, Nesya mencari-cari tugas di computer dan Nesya berhasil menyalin tugas Yuli dan memasukan virus ke computer Yuli. Esok paginya di kelas dosen menyuruh semua tugas individu di presentasikan, kesempatan pertama presentasi di berikan kepada Nesya, Nesya mempresentasikan dengan gerogi. Diakhir slide presentasi program ada nama Yuli. Dosen bertanya dan mengetahui bahwa Nesya mengambil tugas Yuli. Nesyaupun diberi hukuman membuat 10 makala mengenai sistem pakar. Dan akhirnya di depan kelas Nesya menangis menyesali perbuatannya.

3.3.4 Diagram Scene

Sebuah babak dalam cerita memiliki sasaran atau ketentuan guna memperjelas cerita dengan urutan cerita yang jelas dan menarik, yaitu:

Babak 1

Secara umum, setiap babak memiliki kandungan isi cerita sesuai fungsinya, yaitu pada babak awal atau action 1 yang menceritakan:

- Pengenalan tokoh
- Setting
- Pengenalan masalah
- Resiko-resiko yang mulai ditetapkan
- Pada area titik balik 1 diungkapkan tentang perubahan protagonist atau penemuan masalah baru
- Pemutarbalikkan keadaan atau pemunculan antagonis

- Merupakan 25% dari cerita keseluruhan

Babak 2

Babak 2 memiliki kandungan isi, yaitu:

- Konfrontasi
- Babak penuh petualangan
- Merupakan babak terpanjang dalam cerita film, yaitu 50% dari cerita keseluruhan
- Area awal babak 2 ini diisi dengan mempertajam konflik, misalnya menyangkut hal hubungan protagonist dengan lingkungan/kenyataan, eksistensi antagonis, dan tokoh antagonis yang semakin lama semakin menguasai keadaan

Pada area tengah babak 2 terdapat runtutan adegan ketegangan yang mengarah pada ketenangan (cooling down). Pada titik ini ada jembatan, yaitu titik netral yang bertujuan pada kejutan berikutnya.

Pada titik selanjutnya terjadi penggawatan masalah, atau lebih memperberat resiko, bisa dengan menambah kompleksitas masalah, serta peran-peran antagonis yang menjadi lebih dominan.

Selanjutnya, titik menjelang akhir babak 2 diisi dengan pembalikan harapan protagonist yang mengalami momen yang terburuk dalam hidupnya, menghilangkan semua harapan, memasukkan dalam problem tak berdasar, bahkan bisa dibuat tidak ada jalan keluar sedikit pun. Dengan kata lain, kemenangan antagonis.

Pada area menjelang titik balik 2 ini, protagonis menyerah dalam kebuntuan dan keputusasaan. Selanjutnya, titik balik 2 diubah. Tokoh protagonis menemukan kesadaran dan jalan keluar yang luar biasa dan tidak terduga yang membuatnya bangkit dengan penemuan baru/kejutan.

Babak 3

Babak ini merupakan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Babak inilah yang merupakan klimaks yang meluncur dengan cepat, kemudian diakhiri dengan ending yang mengagumkan menuju ketenangan (cooling down). Babak ini merupakan 25% dari cerita keseluruhan.

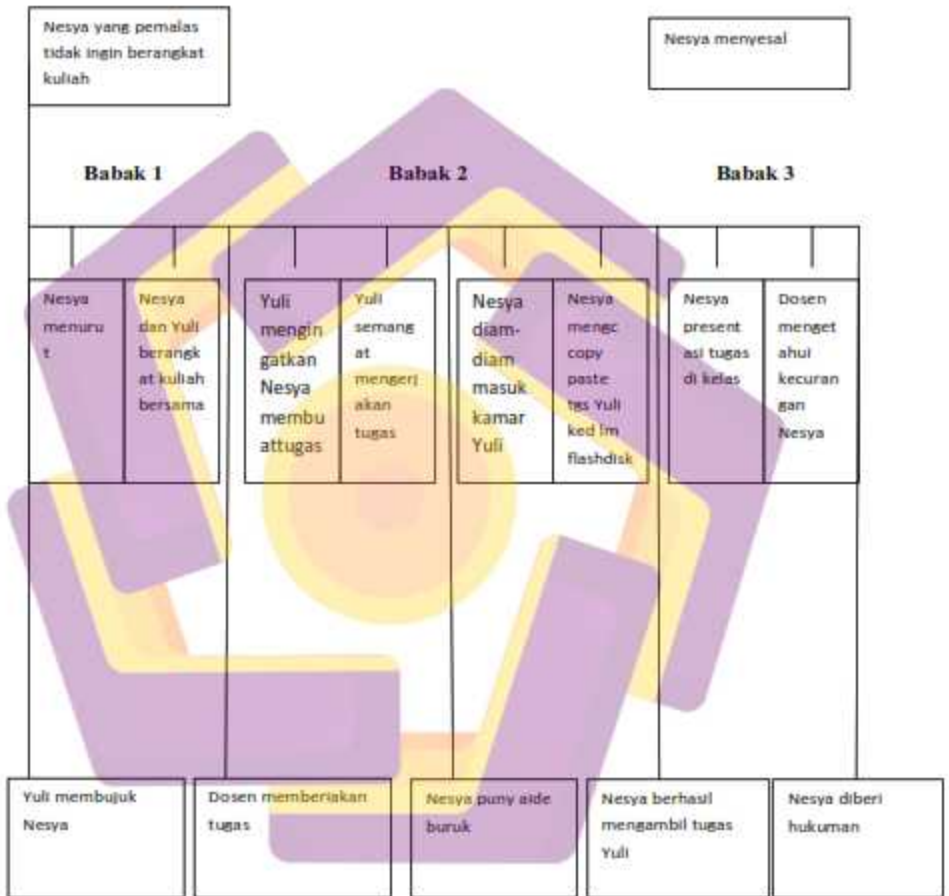
Pada saat akan menuju klimaks, usaha protagonis terlihat menuju keberhasilan dengan perjuangan yang hebat. Suasana yang paling menegangkan ada dalam keseluruhan cerita hingga pada puncak/klimaks, kemudian dengan cepat diakhiri dengan kemenangan dengan cara yang luar biasa.

Pada akhirnya, protagonis telah menemukan apa yang diinginkan. Keluar dengan cepat dari kehidupan asing yang menggangukannya dan menemukan kehidupan baru atas kemenangannya.

Dari keseluruhan film kartun "Ulah Si Copy Paste", didapatkan diagram scene berikut:






DIAGRAM SCENE






Ulah Si Copy Paste








Gambar 3.1 Diagram Scene "Ulah Si Copy Paste"

3.3.5 Storyboard

S	C	Gambar	Keerangan	Dialog	Waktu
1	1			Nesya males kuliah Yuli membujuk "ayo kuliah"	10 dtk
2			SFX: kaki jalan		15 dtk
3			SFX: kaki jalan		10 dtk
			SFX: kaki-kaki	Nesya cepet kita udah tekat Yuli: Iya Iya	10 dtk
2	1			Posen = anak-anak saya beri tas Inditaker tdk boleh menata	30 dtk

2		S.P.S. kakak Julian	Yuli - dgn lupa kerjain 195 Nesya - lya dung	Sdtk
3			Yuli = tgsnya susah sekali pukanya m m ini harus selesai	10 dtk
A		S.P.S gago berkata		Sdtk
			Nesya: aku mau nyuri fugas yuli agih-	15 dtk
S			Nesya - Semoga yuli tidak ada di kmp	Sdtk

6		Nesya aku ambil tgs, yuli copy paste	30dkk
7		Nesya sPC yuli aku ksh gurus dan berhasil	20dkk
31		Nesya presentasi dikelas	30 dtk
2		Nesya ketahuan oleh dosen karena dia mencopy tgsnya	30dkk
3		Nesya hik hik aku menyerah	10dkk