

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
“HASIL” DENGAN GAYA VISUAL KARTUN**



Fajrin Ihya Al'Anshori
NIM 1800246033

Pembimbing

Arif Sulistiyono, M.Sn.

Mahendradewa Suminto, M.Sn.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAJULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

judul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
“HASIL” DENGAN GAYA VISUAL KARTUN**

Disusun oleh:

Fajrin Ihya Al’Anshori

NIM 1800246033

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

Pembimbing I


Arif Sulistiyono, M.Sn.

NIDN. 0022047607

Pembimbing II


Mahendra Dewa Suminto, M.Sn.

NIDN. 0018047206

Mengetahui,

Ketua Program Studi

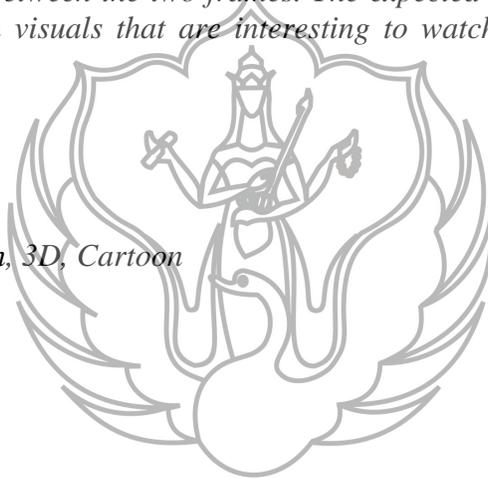

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

NIP 19801016 200501 1 001

ABSTRACT

The final project creation of a short 3D animated short film with the cartoon visual "Result" tells the story of Rudy who is trying to play a ball with his bat. Because it is a new tool he knows, assisted by Santi, by pressing the button on the ball throwing machine and being able to throw the ball quickly and then Rudy will hit the ball. Making this animation using 3D animation techniques. by creating a 3D model of the assets to be used and then animating them. No need to draw frame by frame like the frame by frame technique. This animation technique is also known as tweening in Adobe Flash software. That is, create one start frame and end frame in a distance of several frames, then the computer will automatically connect the first frame to the end along the distance between the two frames. The expected result is the creation of 3d animated films with visuals that are interesting to watch and the storyline can be understood.

Keyword: Animation, 3D, Cartoon



ABSTRAK

Karya tugas akhir penciptaan tugas akhir short film animasi 3D dengan visual kartun “Hasil” menceritakan tentang rudy yang sedang berusaha memainkan bola dengan alat pukulnya. Dikarenakan itu merupakan alat yang yang baru ia ketahui, dengan dibantu oleh santi, dengan cara menekan tombol yang ada di mesin pelempar bola tersebut dan dapat melemparkan bola dengan cepat lalu rudy akan memukul bola tersebut.

Pembuatan animasi ini menggunakan teknik animasi 3D. dengan membuat model 3D asset-asset yang akan digunakan dan kemudian menganimasikannya. Tidak perlu menggambar per frame seperti teknik *frame by frame*. Teknik penganimasian ini juga dikenal dengan sebutan *tweening* di software Adobe Flash. Yaitu membuat satu frame awal dan frame akhir dalam jarak beberapa frame, lalu Komputer akan dengan sendirinya menyambungkan frame awal ke akhir sepanjang jarak antara dua frame tersebut.

Hasil yang diharapkan terciptanya film animasi 3d dengan visual yang menarik ditonton dan dapat dipahami alur ceritanya.

Kata kunci: Animasi, 3D, Kartun

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan animasi saat ini sangatlah pesat sesuai dengan kebutuhan penggunaannya seperti animasi untuk hiburan. Demikian juga kebutuhan animasi untuk kepentingan edukasi, hiburan, dan industri.

Olahraga baseball merupakan olahraga bola beregu yang terdiri dari 2 regu. Permainan softball lahir di Amerika Serikat, diciptakan oleh George Hancock di Kota Chicago pada tahun 1887. Softbol ialah pertumbuhan dari olahraga sejenis ialah bisbol (baseball) ataupun hardball. Bola softball dikala ini berdiameter 28- 30, 5 sentimeter, bola tersebut dilempar oleh seseorang pelempar bola (pitcher) serta jadi target pemain lawan yang memukul (batter) dengan memakai tongkat pemukul (bat). Olahraga baseball merupakan membosankan dan tidak populer di Indonesia Larasdwi. April 1st, 2017, itu merupakan asumsi yang tentu diamini oleh sebagian besar masyarakat Indonesia, yang membuat baseball itu membosankan merupakan tiap permainannya itu bisa sampai 3 jam yang membuat para pemirsa itu merasa bosan atas game yang begitu lama, beranjak dari ketidak tertarikannya warga terhadap salah satu cabang olahraga tersebut, saya mau mengajak kalau olahraga tersebut pula bisa mengasyikkan ketika dimainkan.

Menggunakan teknik animasi 3D yang terkemas dalam bentuk hiburan yang menerapkan sudut pandang penonton dalam merasakan keseruan bermain bola baseball. Film pendek animasi kali ini akan menceritakan usaha yang dilakukan oleh rudy dan santi agar berhasil memukul bola tersebut sehingga terlempar jauh ke danau yang membuat rudy dan santi untuk mengambil bola tersebut dikarenakan bola tersebut merupakan bola yang pertama kali dia berhasil memukul, namun mengambil bola baseball yang ada di tengah danau tidaklah mudah dikarenakan jarak bola tidak dapat terjangkau, sehingga rudy dan santi

berusaha agar bola tersebut menepi ke sisi danau, agar mudah di ambil dalam jangkauan mereka.

Judul “Hasil” dikarenakan menceritakan semua usaha yang dilakukan oleh rudy dan santi untuk bermain bola dengan baik dan benar dan berusaha mengambil bola yang terlempar ke tengah danau.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari penciptaan karya film animasi 3D “Hasil”

1. Bagaimana menggunakan teknik 3D pada film animasi “Hasil”
2. Bagaimana terciptanya visual yang menarik
3. Menyampaikan cerita keseruan dalam bermain baseball

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 3D “Hasil”.

1. Menciptakan karya short film animasi 3D “Hasil”
2. Terciptanya visual yang menarik untuk di tonton
3. Menunjukkan penonton menyenangkannya bermain baseball

D. Sasaran

Target audien film animasi ini adalah:

1. Usia : 6 Tahun sampai 9 tahun
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : SD
4. Status Sosial : Warga Negara Indonesia
5. Negara : Indonesia

Indikator Capaian

Indikator capaian akhir dari film animasi 3D “Hasil” diperoleh apabila telah melalui tahapan yang harus dilalui, sehingga menjadi serial animasi yang utuh. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui:

1. Praproduksi

1) Penulisan Cerita

Result bercerita tentang dua makhluk imajiner yang bernama rudy dan santi dan mereka sedang bermain bisbol dengan bantuan pelontar bola yang membantu rudy dan santi dalam bermain bisbol di short fil 3D animasi Hasil memperlihatkan perjuangan rudy dalam memukul bola tersebut dan pada akhirnya rudy berhasil memukul bola tersebut akan tetapi pukulan rudy terlalu keras sehingga membuat bola bisbol itu terpelanting jauh dan dengan segera rudy mengajak santi untuk mengambil bola tersebut akan tetapi bola tersebut sedang ada di tengah-tengah danau, yang dimana tangan rudy tidak sanggup mencapai bola tersebut, dengan bantuan santi dengan cara melempar benda-benda yang memiliki massa yang berat kearah belakang bola tersebut sehingga membuat bola tersebut bergerak mendekati ke rudy, ketika ingin di ambil bola tersebut langsung di makan oleh ikan yang ada di danau tersebut, lalu menangis keraslah rudy.

Penulisan cerita menggunakan alur linear dibuat secara bertahap, dimulai dari pemilihan tema dan *brainstorming*. Tema yang dipilih yaitu mengenai *fantasy* dan *slice of life*. Kemudian dengan pembuatan sinopsis cerita, treatment cerita, hingga pembuatan naskah secara lengkap.

2) Skenario

Naskah cerita yang sudah dilengkapi dengan deskripsi kemudian dijabarkan. Dalam skenario serial animasi “Hasil” terdapat pembagian *scene*, *shot* dan deskripsi mengenai tempat, waktu, penokohan.

3) *Layout*

Proses *layout* hampir seperti *Storyboard*, hanya saja kali ini dibuat langsung dalam software 3D untuk menentukan tata letak karakter, properti, dan objek lainnya, juga untuk mengatur timing untuk nantinya dijadikan acuan untuk proses penganimasian. *Layout* dibuat menyesuaikan *storyboard* yang sudah dibuat.

2. Produksi

1) *Background*

Background adalah latar dari lokasi kejadian yang terdapat di dalam animasi. Pada film animasi “Hasil”, terdapat tiga latar yang digunakan yaitu lahan kosong *outdoor*, hutan dan danau di. Latar yang sudah ditentukan kemudian dibuat menggunakan teknik 3D pada media *digital*.

Qisdir merupakan nama planet yang digunakan untuk latar tempat film “Hasil”, qisdir merupakan nama *brand* yang saya gunakan setiap karya saya yang saya buat, sehingga pemberian nama tempat latar film tersebut adalah qisdir.

2) *Modelling*

Modelling itu sendiri memiliki makna ialah " Sesuatu konsep yang digunakan buat mewakili objek, proses serta memisahkan konsep dengan metode membuat uraian jadi lebih simpel." Sebaliknya 3D *modelling*

merupakan grafis yang memakai 3 ukuran geometris representasi informasi yang ditaruh dalam komputer buat melaksanakan perhitungan ataupun *rendering*. *3D Modelling* merupakan proses buat menghasilkan objek 3D yang mau dituangkan dalam wujud *visual* nyata, baik secara wujud, tekstur, serta dimensi objeknya. Penafsiran yang lain merupakan suatu metode dalam komputer grafis buat memproduksi representasi digital dari sesuatu objek dalam 3 ukuran (baik barang mati ataupun hidup).

Sesungguhnya, konsep dasar dari *3D Modelling* merupakan pemodelan. Pemodelan sendiri merupakan membentuk sesuatu benda-benda ataupun obyek. Membuat serta mendesain obyek tersebut sehingga nampak semacam hidup.

3) *Rigging*

Rigging adalah proses yang bisa disebut penulangan terhadap objek 3d baik berupa makhluk hidup maupun mati, proses *rigging* ada untuk mempermudah menggerakkan objek 3D.

4) *Skinning*

Skinning adalah proses pemberian texture dan warna terhadap objek 3D dalam film ini adalah kartun.

5) Kartun

gambar dengan penampilan lucu yang tidak ada di dunia nyata (yang mencerminkan gambar gaya anak-anak) film dari gambar lucu.

6) *Animating*

pada tahap ini akan digerakan karakter karakter dan property yang ada di tiap adegan. Gerakan yang akan dihasilkan adalah gerakan - gerakan yang menerapkan beberapa prinsip animasi seperti *squash and*

stretch, exaggeration, dan prinsip - prinsip lainnya yang mendukung agar gerakan terlihat lebih ekspresif dan tidak membosankan untuk ditonton.

7) *Music Scoring*

Karya film animasi “Hasil” memerlukan sebuah *background music* dan *sound effect* sebagai pelengkap didalamnya. Musik dan *sound effect* yang digunakan menyesuaikan dengan adegan yang terjadi agar membangun suasana yang mendukung cerita.

3. Pascaproduksi

8) *Rendering Per-Shot*

Gerakan animasi yang sudah dibuat kemudian di-*render per-shot*.

9) *Compositing*

Hasil dari *render per-shot* dan diberi efek visual sehingga menghasilkan adegan yang sesuai dengan cerita. Setelah sesuai dengan adegan yang dihasilkan, hasil *compositing* akan di *render*.

10) *Editing*

Selain musik, efek suara juga dimasukkan seperti efek pukulan, suara erangan dari tokoh, dan lain sebagainya agar film bisa terasa lebih nyata .

Menggabungkan video hasil rendering file *compositing* dengan *background music* original dan *sound effect* yang *free license/public domain*.

11) *Mastering*

Karya yang telah selesai melalui proses *editing* selanjutnya akan *render* untuk yang terakhir (*final render*).

Proses tersebut menjadi acuan dan tolak ukur jalannya pengerjaan karya film animasi. Jika dari awal hingga akhir semuanya terpenuhi maka karya film animasi sudah selesai dan siap untuk diujikan serta dipublikasi.

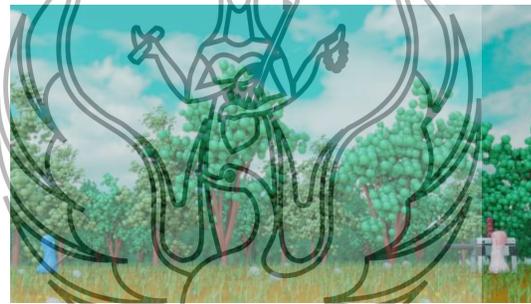
PEMBAHASAN

Dalam animasi “HASIL” bercerita tentang makhluk imajiner yang hendak bermain baseball di sebuah lapangan yang divisualisasikan dalam film animasi 3D. Film ini bercerita tentang perjuangan rudy dalam bermain bola baseball dengan santi. Karena film ini adalah film animasi tentunya mengikuti prinsip – prinsip animasi.

A. Pembahasan Isi Film

1. Preposisi

Pada bagian ini, dikenalkan tokoh rudy dan santi yang berada di lokasi lapangan luas yang dikelilingin pepohonan. Lalu Rudy dan Santi bersiap siap untuk bermain bola baseball tersebut



Gambar 27. *shot* pertama

2. Konflik

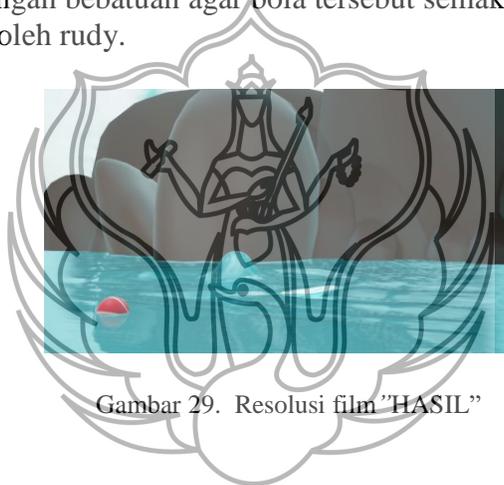
Konflik di film ini hanya berlangsung antara Rudy dan bola baseball, namun bolanya seperti memiliki nyawa sendiri sehingga dapat menghindar dari pukulan tongkat rudy sehingga membuat rudy kelelahan dan kesal yang akhirnya bola tersebut dapat di pukul oleh rudy dan akan tetapi menyebabkan bola tersebut terpental jauh ke danu yang sulit dijangkau oleh rudy.



Gambar 28. Konflik rudy dan bola sedang memanas

3. Resolusi

Lalu Santi memberikan contoh kepada rudy agar melempari bola tersebut dengan bebatuan agar bola tersebut semakin dekat dan mudah untuk di jangkau oleh rudy.



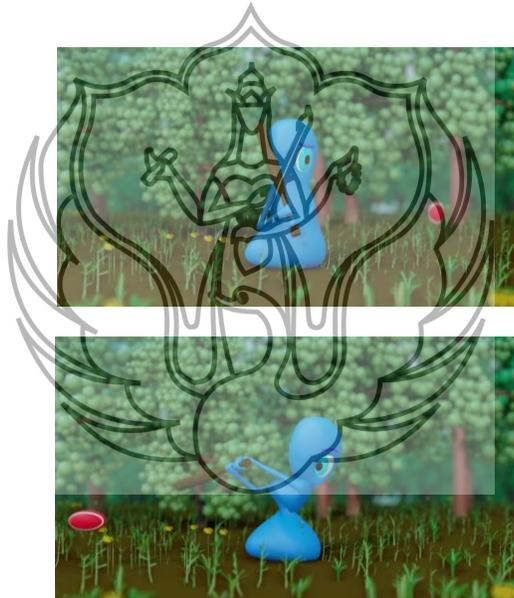
Gambar 29. Resolusi film "HASIL"

B. Penerapan Prinsip Animasi

Sesuai dengan buku *12 Principles of animation* oleh Ollie Johnston, 12 prinsip yang ditulis didalamnya menjadi acuan agar gerakan dalam animasi “Hasil” ini terlihat menarik dan enak dilihat. Berikut ini adalah beberapa bentuk penerapan dari prinsip – prinsip tersebut.

1. *Squash and Stretch*

prinsip ini adalah proses dimana objek yang memiliki volume tertentu yang dapat memuai dan menyusut yang membuatnya seperti tertarik.



Gambar 30. perkelahian antara Rudy dan bola

Pada gambar diatas bisa dilihat bola yang berhenti secara tiba-tiba yang membuatnya menjadi *squash* dan *stretch* ketika ingin melesat pergi

2. *Anticipation*

Prinsip ini adalah dimana suatu objek tertentu sebelum melakukan aksi atau gerakan selanjutnya.



Gambar 31. Rudy melakukan antisipasi sebelum gerakan selanjutnya

3. *Secondary action*

Maksud dari prinsip ini adalah gerakan dalam keseluruhanyang harus tampak jelas dan detail untuk mencapai suasana yang ingin di capai



Gambar 32. Rudy yang terheran heran dengan melihat bola melesat cepat

4. *Slow in and Slow out*

Prinsip animasi ini menegaskan bahwa setiap pergerakan memiliki cepat dan perlambatan yang berbeda beda satu sama yang lainnya.





Gambar 33. Memperlihatkan bola *slow in and slow out*

5. *Exaggeration*

Exaggeration merupakan prinsip animasi mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar dalam bentuk hiperbolis atau berlebihan



Gambar 34. Ekspresi wajah Rudy ketika kehilangan bolanya

C. Orisinalitas karya

Film animasi ini memiliki karakter yang dimana berbentuk seperti pin bowling yang memiliki mata satu dan memiliki tangan dan ekor, ini merupakan ciri khusus dalam short film animasi "Hasil" ini, oleh karena itu karakter tersebut merupakan identitas orisinalitas karya ini dari film yang lainnya.

D. Analisis Biaya Produksi

Berikut adalah estimasi biaya kebutuhan barang dalam proses pembuatan film “Hasil”.

Tabel 3. Estimasi Biaya

No.	Profesi	jumlah	biaya	total
1.	Animator	2	3.000.000,-	Rp 6.000.000,-
2.	Environment	1	1.500.000,-	Rp 1.500.000,-
3.	Rigging	1	1.500.000,-	Rp 1.500.000,-
4.	Editin + Render	1	1.000.000,-	Rp 500.000,-
5	Music scoring	1	500.000,-	Rp 500.000,-
6	compositing	1	500.000,-	Rp 500.000,-
jumlah			Rp 9.500.000,-	
No.	Kebutuhan		Hitungan	Harga
1.	konsumsi		(Rp 30.000,- x 30 hari) x 6 bulan	Rp 5.400.000,-
2.	internet		Rp 150.000,- x 6 bulan	Rp 900.000,-
3.	Listrik dan air		Rp 250.000,- x 6 bulan	Rp 1.500.000,-
Jumlah			Rp 7.800.000,-	

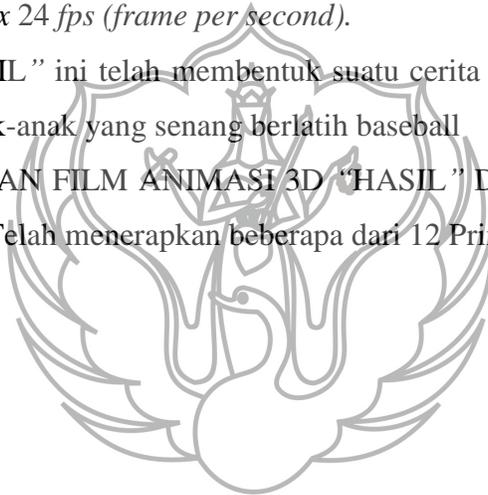
Tabel 3. Estimasi Biaya

BAB III

KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “HASIL”

1. PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “HASIL” DENGAN GAYA VISUAL KARTUN telah selesai dengan durasi 1 menit 47 detik.
2. Jumlah *shot* mencapai 43 *shot* dengan total 2568 *frame format* HDTC 1280x720 *px* 24 *fps* (*frame per second*).
3. Film “HASIL” ini telah membentuk suatu cerita yang diangkat dari kegiatan dimana anak-anak yang senang berlatih baseball
4. PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “HASIL” DENGAN GAYA VISUAL KARTUN Telah menerapkan beberapa dari 12 Prinsip animasi



DAFTAR PUSTAKA

Book:

Hendri Hendratman. 1995. *THE MAGIC OF BLENDER 3D MODELLING*. Bandung. Informatika.

Fairrington, B. (2009), *Drawing Cartoons & Comics for Dummies*, Hoboken, NJ: Wiley Publishing, hlm.

E-BOOK:

Arif P U J I Setiawan (2017). *E-book Animasi.pdf*. [online] Academia.edu. Available at: https://www.academia.edu/35932996/E_book_Animasi_pdf [Accessed 15 Feb. 2021].

Docplayer.info. (2012). MODUL PELATIHAN DASAR ANIMASI 3D BLENDER - PDF Download Gratis. [online] Available at: <https://docplayer.info/60852953-Modul-pelatihan-dasar-animasi-3d-blender.html> [Accessed 15 Feb. 2021].

Laman WEB:

Kontributor dari proyek Wikipedia (2014). *Larva (seri TV)*. [online] Wikipedia.org. Available at: [https://id.wikipedia.org/wiki/Larva_\(seri_TV\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Larva_(seri_TV)) [Accessed 10 Jan. 2021].

Bunnies, S. (2019). *Cartoons for Children | SUNNY BUNNIES - BASEBALL | Funny Cartoons For Children. YouTube*. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=WYgGye6z82g> [Accessed 10 Jan. 2021].

Gurupendidikan.co.id. (2020). Artikel GuruPendidikan.CO.ID. [online] Available at: <https://www.gurupendidikan.co.id/softball/> [Accessed 11 Jan. 2021].

ekkyrezky (2015). Mengapa Bisbol Adalah Olahraga yang Menarik. [online] Taman Kosong. Available at: <https://tamankosong.wordpress.com/2015/05/07/mengapa-bisbol-adalah-olahraga-yang-menarik> [Accessed 11 Jan. 2021].

ngasih.com. (2016). 20 Nama-nama Minion dan Gambarnya - *ngasih.com*. [online] Available at: <https://www.ngasih.com/20-nama-nama-minion-dan-gambarnya-lengkap-terbaik/> [Accessed 11 Jan. 2021].

Saad, Nardine (12 Juni 2015). "Sandra Bullock returns to the limelight at 'Minions' world premiere". *Los Angeles Times*. Diakses tanggal 13 Februari 2021.

Fleming, Mike (23 Juli 2012). "Illumination And Universal Hatch 'Despicable Me' Spinoff About The Minions". *Deadline.com*. Diakses tanggal 14 Februari 2021.

Ali anwar. 2012, perancangan film animasi budi: untuk menanamkan budi pekerti kepada anak-anak. Malang: universitas negri malang

2D Animation 101 (2019). *FREE LESSON – How to Create a Storyboard from Zero*. *YouTube*. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=Wfr1OBhvkPE> [Accessed 11 Jan. 2021].

Rahmawati, D. (2020). 10 Arti Warna Menurut Psikologi Warna dan Pengaruhnya. [online] SehatQ. Available at: <https://www.sehatq.com/artikel/arti-warna-menurut-psikologi-warna> [Accessed 23 Feb. 2021].

merdeka.com. (2020). Mengenal Arti Warna Biru Menurut Psikologi, Ketahui Fakta Unikny | *merdeka.com*. [online] Available at: <https://www.merdeka.com/jatim/mengenal-arti-warna-biru-menurut-psikologi-ketahui-fakta-uniknya-klm.html> [Accessed 23 Feb. 2021].