

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman dari proses perancangan tugas akhir ini, penulis menarik beberapa kesimpulan dari sisi konsep dan teknis.

Sisi Konsep:

1. Dunia dalam Desain Komunikasi Visual yang luas memungkinkan kita menemukan bentuk media dan karya baru untuk mengenalkan budaya lokal Indonesia. Desain Komunikasi Visual tidak hanya menjawab konsep visual dalam suatu karya animasi, tetapi juga dari sisi komunikasi.
2. *Game* dengan tema wayang dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat *audience* kepada budaya lokal.
3. Dibutuhkan penyesuaian konsep visual *game* terhadap *Audience*. Saat kita merunut kepada *target audience* perancangan ini, yaitu anak-anak dan remaja, maka ikon dunia dalam wayang sebaiknya disamakan dengan ikon dunia dimana *audience* berada tanpa mengubah simbol karakter wayang itu sendiri.
4. Ciri khas tokoh (*Initial Brand*) dalam *game* terkadang mengalami distorsi dengan tokoh asli dalam wayang. Beberapa pihak mungkin akan kesulitan dalam mengidentifikasi karakter wayang versi wayang kulit dengan tokoh wayang 3 dimensi dalam *game*. Hal ini disebabkan oleh perbedaan dalam model dan kurangnya pemakaian simbol yang khas dalam karakter tertentu. Misalnya, karakter 3 dimensi Gatotkaca mudah diidentifikasi karena memiliki logo bintang di dadanya, memakai Praba Kutang Antrakusuma. Lain halnya apabila kita mengidentifikasi salah satu karakter 3 dimensi dari pihak Kurawa yang jumlahnya ratusan. Kita membutuhkan corak yang khas, baik melalui: warna, aksesoris, logo, gerak

tubuh sampai raut wajah agar karakter wayang 3 dimensi kita dapat diidentifikasi sebagai karakter wayang aslinya.

Sisi Teknis:

1. Dibutuhkan *paralel pipeline* (alur kerja paralel). *Pipeline* ini akan mempercepat proses produksi karya dibandingkan dengan *pipeline linear*.
2. Menggunakan *external reference* untuk menghemat tenaga komputer dalam proses animasi serta menghindari perubahan data mesh (*export, import, merge*) di setiap *file 3d* jika terdapat revisi model.
3. *Polygon (Polygon Count)* jumlahnya harus sedikit untuk karakter animasi.
4. Kualitas visual lebih diprioritaskan, kemudian animasi dan aspek lainnya.
5. Serumit apapun model, selincah apapun animasi tokoh kita dan serealistis apapun *lighting* dalam scene 3 dimensi, dibutuhkan komposisi layer yang sesuai dengan tema dari hasil *rendering*.
6. Untuk menganimasikan karakter 3 dimensi, kita membutuhkan pengetahuan tentang seni *acting*. Sedangkan dari sisi teknis, apabila dalam perancangan tugas akhir hanya ada seorang individu yang memegang seluruh proses produksi (tetapi tidak dianjurkan), maka kita harus memiliki pengetahuan teknis (tentang *software 3 dimensi*) yang memadai.
7. Kurva Editor dan Penguasaan Timing (*Curve Editor and Timing*)

Membuat animasi karakter supaya ‘hidup’ erat kaitannya dengan masalah pengaturan waktu atau *timing*. Pengaturan waktu ini dipengaruhi oleh sifat benda dan waktu untuk benda melakukan suatu aksi. Dalam animasi 2 dimensi kita mengenal *dope sheet* untuk hal tersebut, sedangkan dalam *software 3 dimensi* terdapat *tool Curve Editor*. Instrumen ini sangat penting untuk memudahkan animator memberikan ‘jiwa’ pada karya animasinya.

8. Dalam *software* yang digunakan penulis, 3 dimensi Studio Max, ditemukan beberapa *bug* yang sering memperlambat proses produksi, antara lain:

- a. Bone CAT sering mengalami *gimbal lock* (tulang terkunci dan tidak dapat dirotasi pada sumbu tertentu). Solusinya adalah dengan mengganti sistem rigging menggunakan *costum bone* (tulang yang dibuat manual).
 - b. Data 3 dimensi sering mengalami korupsi (*corrupt*). Solusinya adalah dengan menyimpan berulang kali *file* kita, bisa menggunakan menu 'save as' atau *script 'incremental save'*.
 - c. Hasil animasi menggunakan *proxy* (simulasi model dengan mesh minimum) sering melenceng apabila diterapkan pada model *highmesh*. Solusinya adalah dengan melihat hasil animasi pada model *highmesh* dalam *file* yang sama segera setelah proses animasi selesai.
9. Animasi 3 dimensi membutuhkan spesifikasi perangkat komputer lebih tinggi dari animasi 2 dimensi, terutama untuk RAM (1-2 *gigabyte* saat tulisan ini dibuat) dan VGA (diatas 512 gb DDR 2 saat tulisan ini dibuat). Tetapi, apabila kita mendapatkan kendala *hardware*, misalnya spesifikasi komputer kita tergolong medium atau sedang, maka penggunaan model *proxy* untuk karakter 3d dapat membantu meringankan kerja komputer.
10. Kuantitas waktu dan biaya menentukan kualitas karya animasi 3d (diluar kemampuan SDM). Semakin sedikit waktu yang disediakan dan rendahnya jumlah *talent*, maka akan menghasilkan karya berkualitas standar sampai minimum. Kita harus cermat dalam membuat jadwal berdasarkan jumlah waktu produksi dan kuantitas *talent* untuk selanjutnya memperkirakan durasi karya yang 'berani' kita produksi.

B. Saran

Saran untuk mahasiswa:

1. Penguasaan Pengetahuan Teknis dan Seni Berakting
(*Both Art of Acting and Technical*)

Untuk menciptakan karya animasi 3 dimensi, tidak dapat dipungkiri sebaiknya kita memiliki pengetahuan teknis terhadap *software* 3 dimensi

yang dipakai sekaligus belajar seni berakting. Kombinasi ini lah yang tidak dimiliki aktor maupun dalang sendiri, mereka cenderung hanya memiliki ilmu akting dibidangnya.

Apabila kita tidak memiliki pengetahuan teknis yang mencukupi, dikhawatirkan produksi animasi 3 dimensi kita akan berhenti ditengah jalan. Sedangkan apabila kita tidak memiliki seni akting, dikhawatirkan karya kita terasa hambar, bahkan hanya terlihat seperti patung manekin yang bergerak-gerak.

2. Fokus Pada Bidang 3 dimensi Tertentu

Ada kecenderungan dalam masyarakat CG Indonesia bahwa, “Untuk menjadi *artist* 3 dimensi kita sebaiknya menguasai semua aspek teknis dalam 3 dimensi”. Pendapat ini mungkin tepat apabila dilihat dari konteks waktunya, dimana biaya untuk *artist* CG di Indonesia saat itu masih rendah.

Kita sebaiknya mulai berpikir pragmatis seperti *CG artist* barat, bahwa nilai jual jasa seseorang dapat meningkat apabila orang itu profesional dibidangnya. Saat orang fokus di animasi 3 dimensi, maka hanya animasi lah yang dia pelajari (baik animasi klasik dan 3 dimensi, sampai penerapan 12 prinsip animasi) bukan mempelajari seluruh aspek 3 dimensi dari *modeling* sampai *rendering*.

3. Lanjutan dari point nomer 2 di atas, apabila minat orang itu adalah model karakter 3 dimensi, maka penguasaan anatomi, kemampuan menggambar dan teknik *speed modeling* lah yang dibutuhkan dalam industri. Begitu juga apabila minat orang itu ada di teknikal karakter (talent dibidang teknis, menjadi perantara antara animator dan sutradara), dia harus memahami cara kerja karakter, *gesture* yang dihasilkan karakter dan menyediakan *tool* untuk memudahkan *animator* bekerja.
4. Tidak mutlak untuk menguasai ‘seluruh’ item, fungsi *tools* dan pengetahuan *software* 3 dimensi, apalagi belajar semua *plugin*. Anda sebaiknya

menentukan kemana memfokuskan diri sebelum belajar lebih dalam di animasi 3 dimensi, sehingga waktu lebih efisien dengan hasil tingginya profesionalitas anda sesuai bidang yang dipilih.

5. Terjun ke lapangan

Dalam mengembangkan wawasan seputar animasi 3 dimensi, disamping mengikuti forum maya (Indocg, CGSociety, 3 dimensitotal dll.) maupun nyata (Blender Indonesia, Jogjanimation, AnimaSolo), penulis menyarankan anda untuk masuk ke industri animasi 3 dimensi walaupun sebentar (minimal saat kerja profesi). Hal ini dapat melejitkan pengetahuan anda seputar interaksi sosial para CG *artist*, teknis dalam 3 dimensi terkait *software* yang dipakai, serta penghargaan terhadap waktu (8-10 jam untuk industri) dan kecepatan kerja.

Saran untuk Institusi / lembaga pendidikan:

1. Pendidikan animasi yang bijak

Untuk orang yang terlibat dalam pendidikan animasi, supaya memberikan pengetahuan yang sewajarnya sesuai tingkat siswa. Hal ini akan berimbas saat mereka lulus pendidikan, mereka akan lebih percaya diri pada kemampuan mereka dalam 3 dimensi untuk animasi, texturing atau *modeling*. Kurang bijaksana apabila pengajar memberikan seluruh pengetahuan teknis diluar batas ilmu yang mereka butuhkan karena itu justru tidak membuat siswa menjadi profesional. Begitu juga kurang tepat apabila pengetahuan yang diberikan tidak menyukupi peserta didik terutama untuk memenuhi kebutuhan industri animasi.

2. Penyediaan sarana dan waktu yang tepat

Perkembangan *skill 3d* pada mahasiswa selain dipengaruhi oleh iklim industri juga oleh lembaga pendidikan tempat dia menuntut ilmu. Sarana yang memadai tidak lah cukup jika mahasiswa dibatasi dalam penggunaan sarana tersebut, misalnya dalam hal ini komputer. Pembatasan bisa dalam bentuk waktu yang terbatas.

Kerjasama yang baik (mutualisme) antara mahasiswa dengan institusi akan memberikan dampak yang baik untuk keduanya. Mahasiswa merasa bangga dan tidak segan menyantumkan *background* pendidikan dan almamaternya karena merasa berhutang budi, sedangkan institusi mendapatkan keuntungan mendapatkan brand yang baik dan *network*, kerjasama dengan pihak lain (industri, masyarakat) terjalin lebih harmonis.

Saran untuk Industri Game dan animasi:

Untuk para investor industri kreatif, beranikan diri anda untuk berinvestasi dalam animasi 3 dimensi dan *game*! Mulai dari memilih penulis skenario yang tepat (yang memahami gambaran besar cara animator bekerja, karena penulis skenario untuk sinetron berbeda dengan penulis skenario animasi), memilih animator yang *talented* dan memilih *technical director* yang dinamis dalam memenuhi keinginan animator dan sutradara. Maka, anda akan mendapatkan dua keuntungan sekaligus, yaitu: 1) anda berperan memajukan animasi Indonesia, 2) modal anda kembali beserta labanya.

Saran untuk para *talent* di bidang Desain Komunikasi Visual:

Dunia dalam Desain Komunikasi Visual yang luas memungkinkan kita menemukan bentuk media dan karya baru untuk mengenalkan budaya lokal Indonesia. Itulah yang menjadi *point* terpenting dari perancangan ini. Sehingga, apapun media yang hadir seiring dengan perkembangan teknologi ke depan pada waktu anda memproduksi karya, upayakan untuk membuat regenerasi dan *reminding* budaya lokal Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Literatur:

- Aditya, 2009, *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3d Andal*, Yogyakarta: Penerbit Andi,
- Byrne, Mark, 1999, *Animation The Art of Layout and Storyboarding*, Ireland: Byrne Publication
- Buletin Info Teknologi, Edisi September, Jakarta, Apkomindo, h, 30,
- Djalle, Zaharuddin, 2006, *The Making of 3d Animation Movie Using 3d Studio Max*, Bandung: Informatika,
- Guritno, Pandam, 1982, *Wayang Salah Satu Dimensi dalam Dinamika Menuju Kebudayaan Nasional*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,
- Hallas, John, 1971, *The Technique of Film Animation*, London: Focal Press Marx,
- Christy, 2007, *Writing for Animation, Comics & Games*, Focal Press
- Majalah Concept, Vol.4, Edisi 22, 2008, h, 14,
- Newman, Rich, 2009, *Cinematic Game Secrets For Creative Directors And Producers*, Focal Press
- Osipa, Jason, 2007, *Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right*, Canada: Wiley Publishing

Roberts, Steve, 2004, *Character Animation in 3d*, Focal Press,

Shaner, Pete, 2005, *24P: Make Your Digital Movies look Like Hollywood*

Sunarto, 1989, *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*, Jakarta: Balai Pustaka

Thomas, David, 2007, *The Videogame Style Guide And Reference Manual*, Power Play Publishing

Thomas, Frank, 1995, *The Illusion of Life Disney Animation*, New York

Waluyo, Kanti, 2000, *Dunia Wayang*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Internet:

<http://id.wikipedia.org/wiki/>

<http://www.google.com/>

<http://www.indocg.com/>

<http://www.wayangprabu.com/>

<http://www.wayang.wordpress.com/>

