

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 3D
“TAMA DAN UANG KOIN”**



Dimas Andry Sugiarto
NIM 1500131033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Andri Nur Patrio, M.Sn

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

2019

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

Judul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
"TAMA DAN UANG KOIN"**

Disusun oleh:
Dimas Andry Sugiarto
NIM 1500131033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir pada Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...1-8 FEB 2019...

Pembimbing I



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIP 19720418 199802 1 001

Pembimbing II



Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIP 19750529 200003 1 002

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP 19710611 199803 1 002

“PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “TAMA DAN UANG KOIN”

Dimas Andry Sugiarto, Mahendradewa Suminto, M.Sn, Andri Nur Patrio, M.Sn.

Mahasiswa Program Studi D - 3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Panggunharjo, Sewon, Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

ABSTRACT

A story about Slice of Life, an educational genre that raises the story of a child who thinks that the coin is not important, then a little boy named Tama is told by his mother that coins are very important and tells them to collect coins where they are not used. again and made a piggy bank to hold the coin money. And the story is summarized briefly with the right time.

3D animation is a technique used in making animation "Tama and Coins" through three stages, namely preproduction, production and postproduction. By taking the positive side of the development of stories of everyday life that are expected to have their own characteristics in the animated film with the educational genre with the 3-Dimensional technique.

Keywords: Tama And Coins, Coins, 3D Animation

“PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “TAMA DAN UANG KOIN”

Dimas Andry Sugiarto, Mahendradewa Suminto, M.Sn, Andri Nur Patrio, M.Sn.

Mahasiswa Program Studi D - 3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Panggunharjo, Sewon, Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

ABSTRAK

Sebuah cerita tentang Slice of Life, sebuah genre pendidikan yang mengangkat kisah seorang anak yang berpikir bahwa koin itu tidak penting, maka seorang anak lelaki bernama Tama diberitahu oleh ibunya bahwa koin itu sangat penting dan memberitahu mereka untuk mengumpulkan koin di mana mereka tidak digunakan. lagi dan membuat celengan untuk menyimpan uang koin. Dan ceritanya dirangkum secara singkat dengan waktu yang tepat.

Animasi 3D adalah teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi "Tama dan Koin" melalui tiga tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Dengan mengambil sisi positif dari perkembangan cerita kehidupan sehari-hari yang diharapkan memiliki karakteristik mereka sendiri dalam film animasi dengan genre pendidikan dengan teknik 3 Dimensi.

Kata kunci: Tama Dan Koin, Koin, Animasi 3D

A. Latar Belakang

Film Tama dan uang koin merupakan animasi edukasi 3D yang bergenre cerita keseharian atau *slice of life*. Film tentang edukasi ini sendiri menceritakan tentang seorang anak yang bernama Tama yang sangat tidak peduli dengan uang koin. Tama terlalu menganggap uang koin tidak ada manfaatnya oleh karena itu Tama pun sering menaruh uang koinnya dengan sembarangan, lalu ibunya mengajarkan Tama untuk, mengumpulkan uang koin yang ia acuhkan, dan mengajarkan bahwa uang koin itu bermanfaat apabila di kumpulkan sedikit demi sedikit.

Cerita di disajikan dalam film animasi 3D berdurasi singkat yang di buat dengan aplikasi *Open Source* 3D blender. Akhir-akhir ini maraknya uang baru di keseharian kita, meskipun uang kertas lebih sering di pergunakan untuk membeli kebutuhan dan lain-lain, tetapi kita jangan pernah lupa dengan uang koin, karena uang koin banyak manfaatnya jika kita kumpulkan, banyak sekarang anak-anak muda menganggap enteng uang koin, misalnya membeli sesuatu barang tetapi uang kembalinya di bayar dengan uang koin, otomatis anak tersebut males menyimpannya selain ribet uang koin sangat mengganggu kalau dibawa kemana-mana. Uang koin juga jangan di hamburkan begitu banyak manfaatnya jika kita kumpulkan dan di letakan di sebuah tabungan botol atau toples, karena itu sangat membantu jika kita sudah kehabisan uang kertas.

1. Uang Sebagai Alat Tukar

Tukar menukar dengan tidak mempergunakan uang banyak terdapat dalam masyarakat yang belum maju (istilahnya adalah barter). Apa yang terjadi dalam masyarakat ini? Tentu saja berbagai kesulitan yang harus di hadapi untuk kebutuhannya.

Uang sebagai “nilai tukar” memiliki dua unsur penyusun yang saya dapatkan sumber dari buku “Dasar-Dasar Perbankan “yang di tulis oleh Melayu S.P Hasibuan berikut contohnya:

- a. Nilai bahan yang terdiri atas logam berharga yakni berupa emas
- b. Nilai tertera yang terdiri atas angka atau satuan yang tertulis di atasnya

2. Manfaat Uang Koin

Sering sekali uang koin sangat diremehkan, tapi uang koin sebenarnya banyak manfaatnya contohnya seperti berikut.

- a. Menghargai hal yang kecil.
- b. Mengumpulkan uang koin sama dengan berinvestasi.

3. Uang kertas

Ketika uang logam masih digunakan sebagai uang resmi dunia, ada beberapa pihak yang melihat peluang meraih keuntungan dari kepemilikan mereka atas emas dan perak. Pihak-pihak ini adalah bank, sebagai orang yang meminjamkan uang dan pandai emas atau toko perhiasan. Dengan adanya ini, pandai emas dan bank mengeluarkan surat (uang kertas) dengan nilai yang besar dari emas dan perak yang

dimilikinya. Karenakertas ini didukung oleh kepemilikan atas emas dan perak, masyarakat umum menerima uang kertas ini sebagai alat tukar.sumber yang saya dapetkan dari buku “Teori Ekonomi Dalam Islam” penulis oleh Masyuri.

4. Psikologi pendidikan

Psikologi pendidikan adalah perkembangan dari psikologi perkembangan dan psikologi sosial, sehingga hampir sebagian besar teori-teori dalam psikologi perkembangan dan psikologi sosial digunakan di psikologi pendidikan. Psikologi pendidikan mempelajari bagaimana manusia belajar dalam setting pendidikan, keefektifan sebuah pengajaran, cara mengajar, dan pengelolaan organisasi sekolah.

B. Rumusan Masalah

1. Tama yang tidak peduli dengan uang koinlalu ia hanya meletakan koinya tersebut kelantainya.
2. Cara seorang ibu memberi tahu bahwa uang koin itu penting jika dikumpulkan sedikit demi sedikit.

C. Tujuan

1. Menyampaikan pesan agar kita harus menghargai uang koin dan itu manfaat uang koin sangat berarti.
2. Mengajak audien terhibur dan belajar menghargai uang koin lewat animasi “Tama dan uang koin”.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi pendek 3D “Tama dan uang koin” ini adalah :

1. Usia : 9 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan cerita

Cerita ditulis berawal dari anak yang bernama Tama yang acuh tidak acuh dengan uang Koin, tetapi ibunya mengajarkan bahwa uang koin itu sangat berharga jika di kumpulkan atau di tabung.

2. Riset dan pengumpulan data yang diperlukan

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual. Dalam konsep visual meliputi konsep karakter, *background*, warna dan latar musik .

3. Design character

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan 2 tokoh utama karakter “Tama dan “Ibu tama” yang dirancang mulai dari *character concept art* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet dan expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*.

4. Storyboard

Storyboard akan dibuat dalam *animatic storyboard* yang dikerjakan dengan teknik digital.

5. Musik

Musik yang digunakan adalah *Original Sountrack (OST)* yang akan dibuat oleh tim produksi yang khusus menangani musik. Musik yang saya inginkan seperti ada alunan musik piano yang bernada santai layaknya musik di film anak-anak yang santai dan ceria dan menyesuaikan suasana hati.

6. Background/Environment

Dalam pembuatan *background* tahap awal adalah membuat sketsa yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring*.

7. Modeling

.Sesudah konsep kita buat modelingnya lalu setelah itu di tambahkan *shading* dan *Texturing*. Yang saya harapkan modeling seperti di *film “Leo The Wildlife Ranger”*

8. Rigging

Rigging sendiri proses pembuatanya dengan cara teknik penulangan pada karakter. Jika modeling karakter sudah ada makan kita beri penulangan agar bisa di gerakan.

9. Animate

Proses menggerakkan karakter yang sudah di beri tulang agar si karakter hidup.

10. Lighting And Compositing

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu

dengan memberikan efek khusus digital seperti penggunaan *grading* dan pencahayaan tambahan.

11. *Editing*

Proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan musik dan *sound effect*.

12. *Render and Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “Tama dan uang koin”, yaitu proses meng-*exportfile* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam *compact disc* (CD) dan dimasukkan ke dalam wadah CD dan diberi sampul.

Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya animasi siap untuk dipublikasikan.

F. Landasan Teori

Animasi merupakan salah satu media alternatif untuk menyampaikan cerita hiburan, edukasi, infografis, dan lain-lain, dengan munculnya teknologi secara berkembang pesat di dunia animasi sendiri untuk saat ini sangat berkembang karena teknologi-teknologi atau alat yang di gunakan oleh *Animator* dulu dan sekarang sangat berbedah jauh.

Ingin menyampaikan pesan lewat film animasi 3D, karena secara teknik sendiri saya tidak bisa menguasai animasi 2D tapi lebih ke animasi 3D, dan film animasi ini untuk memenuhi Tugas Akhir. Harapan dari film tersebut bisa mengajarkan banyak orang untuk menghargai uang koin karena jika koin tersebut di kumpulkan sangat berharga seperti kata pepatah, sedikit demi sedikit. Lama-lama jadi bukit. Dalam penciptaan animasi 3D Tama Dan Uang Koin terdapat unsur 12 prinsip animasi yang diperkenalkan oleh animator Disney (Ollie Johnston dan Frank Thomas) dalam buku *the Illusion of Life: Disney Animation*. 12 prinsip animasi, diantaranya adalah:

Squash and Stretch, Anticipation

Staging, raight ahead dan Pose to Pose, Follow Through and Overlapping Action

, *Slow In and Slow Out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exagerration, Solid Drawing, Appeal.*

G. Tinjauan Karya

Secara teknik dan visual, yang menjadi referensi adalah karya dari animasi yang dari studio luar negri dan karya anak bangsa berikut ulasan-ulasan karya yang menjadi bahan referensi saya untuk membuat animasi Tama Dan Uang Koin.

1. Counting With Paula



Gambar 1.1 *Counting With Paula*

(https://www.google.co.id/search?q=counting+with+Paula&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwios7u_oqDcAhUGbisKHQM5B04Q_AUICygC&biw=1366&bih=623#imgrc=h_mfiveGdv mYDM)

Counting With Paula adalah animasi dari Singapura yang dibuat sutradarai oleh Sacha Goedegebure dan diproduksi oleh Omens Studio. *Counting With Paula* menjadi referensi dalam *Background music*, *cinematography*, dan grafis yang cocok sebagai acuan dalam animasi Tama dan uang koin.

2. Leo The Wildlife Ranger



Gambar 1.2 *Leo The Wildlife Ranger*

(https://www.google.co.id/search?q=leo+the+wildlife+ranger&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwingdu5oqDcAhUabysKHa6pCWIQ_AUICygC&biw=1366&bih=623#imgrc=Rw7wKH2fOp zxJM)

Leo The Wildlife Ranger di film tersebut saya terinspirasi dari segi dan *environment* alam sekitar. Seperti pohon, rumput dan langitnya dan film tersebut juga cocok sekali untuk anak-anak.

3. Plentis Kentus



Gambar 1.3 *Plentis Kentus*

(<https://www.google.co.id/search?q=plentis+kentus&source>)

Satu lagi ada karya anak bangsa yang jadi refrensi saya kali ini yang berjudul *Plentis Kentus*, yang jadi refrensi saya kali ini dari film tersebut baju sekolahnya yang mereka pakai film tersebut. Karena di film *Tam Dan Uang koin* karakter sang anak yang bernama Tama sedang memakai baju sekolah.

4. My Beary Best Friend



Gambar 1.4 *My Beary Best Friend*

(<http://www.cgmeetup.net/home/my-beary-best-friend-short-film/>)

Lalu ada film pendek yang menginspirasi saya dari segi *background*, saya sendiri terinspirasi dari segi teknik tata letak *environment*-nya, setelah itu dari segi teknik saya suka dan ingin membuat latar belakang sperti semak-semaknya saya buat seperti film tersebut. Dari segi teknik juga pembuatanya simple dan tidak terlalu ribet menurut saya. Setelah itu juga enak dilihat untuk aset semak-

semak.dan satu lalu latar belakang yang menginspirasi saya di film “*My Beary Best Freind*” yaitu aset pohonnya yang memiliki satu warna tapi enak untuk dilihat lalu di beri kesan agar nampaksamar-samar.

5. **Upin dan Ipin Eposide (Cari Dan Simpan)**



Gambar 1.5 Upin dan Ipin

<https://www.youtube.com/watch?v=7N9BJgZsFkc>

Film Upin dan Ipin episode “Cari Dan Simpan” sendiri terinspirasi dari segi Konsep Cerita yang mempunyai kesamaan saat menabung di celengan, setelah itu dari segi teknik *Lighting* yang tidak kelihatan berlebihan dari segi pencahayaan

H. Konsep

1. Tema

Seorang anak Sekolah Dasar bernama Tama. Yang suka meremehkan dengan uang koin, dan uang koin di kamarnya berserakan dimana-mana terkadang si ibu Tama setiap pagi membereskan dan mengumpulkan uang koin tersebut dan di kumpul di tempat kaleng bekas. Lalu ibu si Tama pada akhirnya jengkel dengan tingkah laku berantakan anaknya, dan pada akhirnya ibunya memberi tahu si Tama bahwa uang koin itu penting sekali dan sangat membantu jika kita di situasi mendesak, tetapi si Tama hanya mengiyakan perkataan ibunya. Lalu pada suatu waktu Tama tersadar saat iya kecapean berjalan dan ingin membeli sebuah minuman tetapi uang kertas yang ada diskunya telah habis, yang tersisa hanyalah uang koin, lalu iya mulai tersadar sedikit demi sedikit dikumpulkannya.

2. Sinopsis

Judul animasi “Tama Dan Uang Koin” mengisahkan seorang anak (Tama) yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar yang tidak peduli dengan uang koin, lalu uang koinnya hanya diletakan sembarang tempat kadang di lantai kamarnya, di laci mejanya dan lainnya, lalu sang ibu saat membereskan kamarnya si Tama suka risih dan sering dikasih tahu oleh sang ibu tetapi Tama tetap saja tidak peduli.

Pada suatu ketika tama sedang berjalan saat pulang sekolah lalu tiba-tiba kehausan, dan kebetulan ada orang penjual minuman, Tama pun mau membeli minuman tersebut tetapi, Tama pun mencari uang kertas di saku depan dan tidak ada uang kertas tersedbut, dan pada akhirnya ia pun merogoh kantung celana di bagian belakang terdapat 4 butir uang koin dan harganya pas untuk membeli minuman tersebut.

Sejak saat itu juga Tama pun mulai sadar bahwa uang koin itu sangat penting dan ia pun langsung berinisiatif mengumpulkan uang koin tersebut dan saat pulang sekolah juga Tama komulkan sedikit demi sedikit, lama kelamaan uang tersebut semakin banyak, lihat tama mulai menghargai uang koindan di simpang dengan rapih pada akhirnya ibunya Tama pun tersenyum lihat anaknya sudah mulai mengerti dan sadar bahwa uang tersebut itu penting.

I. Desain Visual

Pada animasi “Tama dan uang koin” terdapat 2 karakter yang berperan. Berikut ini adalah penjelasan dan gambar rancangan desain karakter.

1. Konsep Karakter

a. Karakter Utama

Dalam Animasi “Tama dan uang koin” terdapat 2 tokoh utama tersebut memiliki dua sifat yang sama yaitu Protagonist.

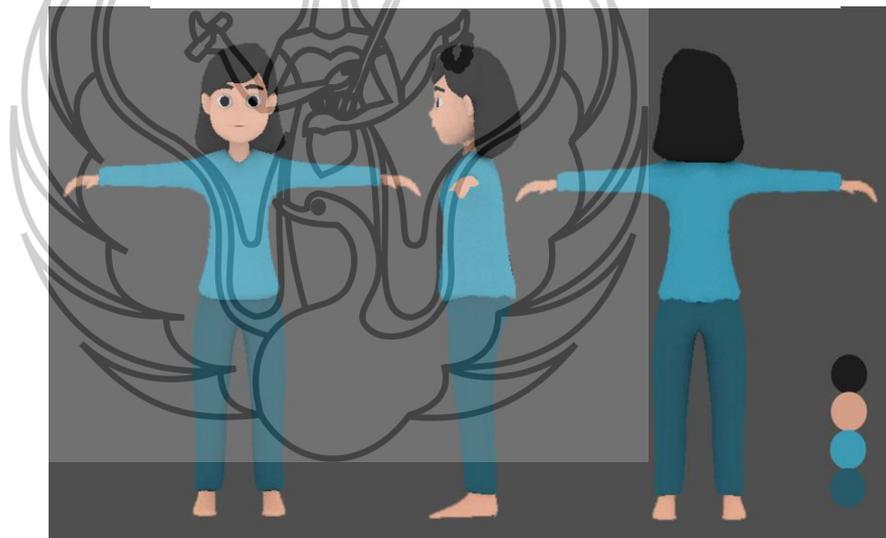
1. Tama

Tama anak SD kelas 3 yang usianya masih 9 tahun, sifat polos

dan keluguan dan sedikit susah di bilangi. Kerjanya kadang dirumah dan terkadang main dengan teman-temanya.



Gambar 1.1 Tama Character Sheet.



Gambar 1.2 Ibu Tama Character Sheet.

b. Karakter Pendukung

Berikut ini adalah karakter pendukung yang berperan pada animasi “Tama Dan uang koin”.

1. Penjual Minuman



Gambar 1.3 Penjual Minuman Character Sheet.

J. Software

Software yang digunakan adalah :

1. *Blender*
2. *Adobe Photoshop*
3. *Zbrush*
4. *Adobe Premier*
5. *Fl Studio*

K. Konsep Dasar

Ide dasar animasi ini berawal dari kisah masa kecil setiap anak, khususnya pada anak-anak generasi 90an, uang koin sangat di gemari karena uang koin tersebut untuk membeli kelereng ataupun membeli makanan dan minuman pada zamanya.

Tetapi pada zaman sekarang anak kecil sudah jarang menabung uang koin lalu di simpan di celengan atau di toples bekas, yang saya liat sekarang uang koin hanya tersebar di jalan-jalan, meskipun tidak semua anak yang menganggap enteng dengan uang koin. Harapanya dengan film animasi yang berjudul “Tama Dan Uang Koin” anak-anak bahkan orang lain lebih menghargai dan tidak pandang enteng terhadap uang koin tersebut.

L. Scoring

Scoring Music dibuat mengacu pada *mood*, suasana selama berjalanya durasi animasi Tama Dan Uang Koin. *Software* penggarapan *Scoring* menggunakan FL Studio 20. *Music* yang digunakan di film Tugas akhir ini *music* yang *upbeat* dan model *copin* dan *music mellow* terinspirasi dengan suasana natal.

A. Pembahasan Film

Film animasi 3D “Tama Dan Uang Koin” merupakan film animasi yang mengandung unsur edukasi, dimana pada bagian awal menceritakan seorang anak yang beranggapan gampang dengan uang koin lalu koin tersebut yang dibiarkan berantakan di lantai-lantai kamarnya Tama, dan berikut pembahasan animasi 3D “Tama Dan Uang Koin”.

Film animasi 3D “Tama Dan Uang Koin” merupakan film animasi yang mengandung unsur edukasi, dimana pada bagian awal menceritakan seorang anak yang beranggapan gampang dengan uang koin lalu koin tersebut yang dibiarkan berantakan di lantai-lantai kamarnya Tama, dan berikut pembahasan animasi 3D “Tama Dan Uang Koin”.

Berikut contoh 12 prinsip Animasi:

1. *Squash And Strech*

Squash and stretch merupakan gerakan yang dihempaskan lalu diregangkan kembali, seperti gerakan seperti semula. Contohnya seperti pada shot 8.



Gambar 1.1 *Squash And Strech*.

2. *Anticipation*

Anticipation adalah gerakan yang dilakukan sebagai ancang-ancang persiapan diri untuk melakukan pergerakan selanjutnya, salah satunya seperti pada *Shot 10*.



Gambar 1.2 *Anticipation*.

3. *Staging*

Staging adalah tahap pengaturan suatu set adegan, *staging* intinya dapat dengan jelas menggambarkan pada penonton mengenai cerita yang ingindisampaikan dan adegan tertentu. Contohnya seperti pada *Shot 3*.



Gambar 1.3 *Staging*.

4. *Straight Ahead Action And Pose To Pose*

Straight ahead action merupakan pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambung mulai dari awal tanpa banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir gerakannya nanti.

Pendekatan kedua yaitu pose to pose dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu *pose* seperti apa yang kita miliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan. Contohnya seperti *shot 2* dan *shot 35*.



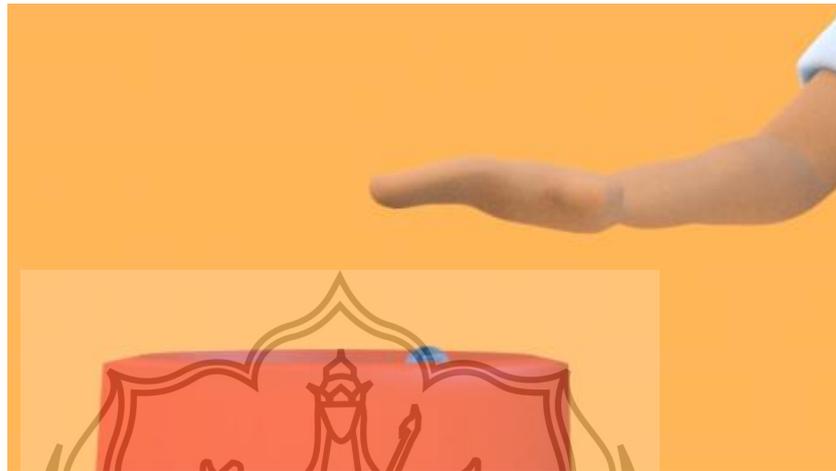
Gambar 1.4 *Straight ahead action.*



Gambar 1.5 *Pose to Pose..*

5. . *Follow Throught & Overlapping Action*

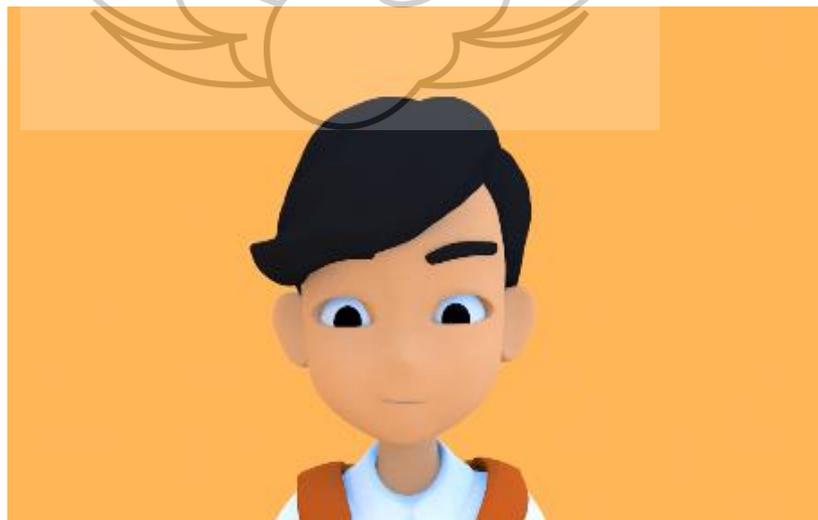
Follow Throught & Overlapping Action adalah gerakan susulan pada karakter atau benda yang terjadi yang setelah berhentinya karakter contohnya seperti di-shot 23.



Gambar 1.6 *Follow throught & overlapping action.*

6. *Slow in & Slow Out*

Slow in & Slow Out adalah gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir contohnya seperti shot 9



Gambar 1.7 *slow in & slow out.*

7. *Arcs*

Arcs adalah gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir contohnya seperti *shot 33*



Gambar 1.8 *arcst.*

8. *Secondary Action*

Secondary action yaitu gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Contohnya seperti *shot 34*.



Gambar 1.9 *Secondary action.*

9. *Timing*

Timing ditentukan dari jumlah *frame in between* yang ada diantara gerakan suatu benda atau karakter. Contohnya seperti *shot 19*.



Gambar.1.10 *Timing*.

10. *Exaggeration*

Exaggeration merupakan gerakan atau ekspresi yang berlebihan dari yang biasanya untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan. Contohnya pada *shot 20*.



Gambar. 1.11 *Exaggeration*.

11. Solid Drawing

Solid drawing pada animasi 3D mencakup keseimbangan pada *pose* dengan tujuan untuk mencari *pose* siluet yang terbaik. Contohnya seperti *shot*



Gambar. 1.12 *solid drawing*.

12. Appeal

appeal pada adalah perinsip bahwa suatu karakter memiliki nilai *personality* tersendiri. Contohnya seperti *shot* 17.

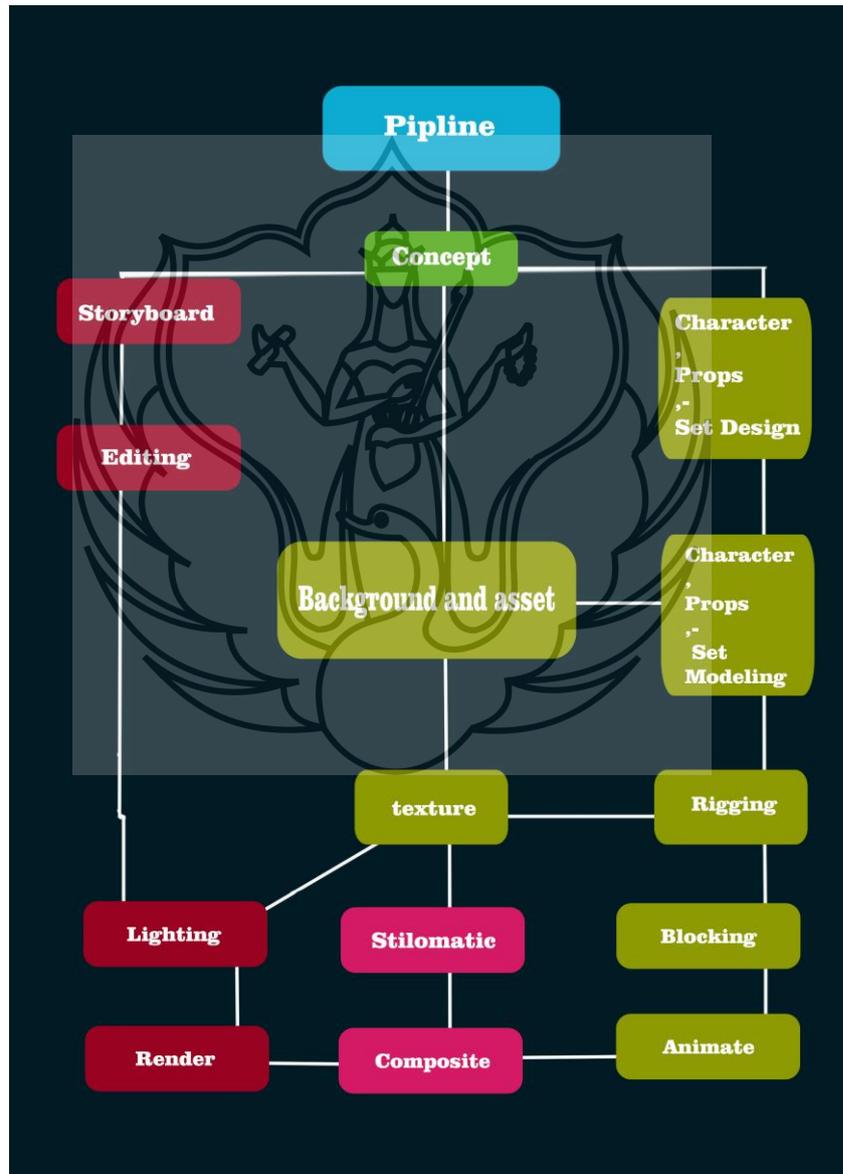


Gambar. 1.13 *Appeal*..

M. Anggaran Biaya

Adapun anggaran biaya untuk memproduksi film animasi 3D “Tama Dan Uang Koin”. Mulai dari biaya perlengkapan, biaya tenaga kerja langsung, biaya keseharian perbulan dan biaya *merchandising* pameran jika ditotalkan semuanya sekitar Rp.21.962.400.

N. Pipeline



Gambar 1.1 Pipeline

O. Penutup

Penciptaan Animasi 3D “Tama Dan Uang Koin” telah terlaksana setelah melalui berbagai proses dengan kesimpulan:

1. Penciptaan Animasi 3D “Tama Dan Uang Koin” selesai dengan tepat waktu durasi 1 menit.
2. Jumlah *shot* mencapai 35 *shot*, dengan total 2994 *feame* dengan *format* HDTV 1920x720 *px* 25 *fps* (*frame per second*).
3. Penciptaan Animasi 3D “Tama Dan Uang Koin” menggunakan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch, anticipation, slow in and slow out, timing and spacing, staging, straight ahead and pose to pose, exaggeration, dan appeal*)
4. Tahapan-tahapan dalam pembuatan animasi dibagi dalam praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Tahap produksi dimulai dari pengembangan konsep, desain karakter, *storyboard*, penulisan cerita hingga *animatic storyboard*. Tahap produksi dimulai dari pembuatan aset, *animate, coloring, Scoring*. Tahap pascaproduksi dimulai dari *compositing mastering, editing, render* hingga *finishing*.
5. Perkiraan jumlah biaya untuk memproduksi Animasi 3D “Tama Dan Uang Koin” Mulai dari biaya perlengkapan, biaya tenaga kerja langsung, biaya perbulan dan biaya *merchandising* pameran dengan total dana Rp.21.962.400.
6. Kesimpulan film ini yaitu bagaimana cara kita agar lebih menghargai uang koin.

P. Saran

Berbagai proses Penciptaan Animasi 3D “Tama Dan Uang Koin” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat dijadikan landasan saran yang membangun dan bernilai positif antara lain:

1. Pembuatan konsep yang matang, referensi film dan beberapa tambahan bacaan yang berkaitan dengan cerita.
2. Melakukan *brainstroming* bersama teman yang lain untuk mempermudah pengembangan ide.
3. Melakukan observasi untuk sedikit mengetahui tentang detail cerita.
4. Mengatur jadwal pembuatan animasinya agar pengerjaannya bisa tepat waktu
5. Terus mencari tahu tentang pembuatan animasi dari rekan maupun itu dari *internet* atau pun dari buku.

Daftar Pustaka

Buku

Johnston, Ollie dan Frank Thomas. 1981. *the Illusion of Life: Disney Animation*. Amerika Serikat: Abbeville Press

Malayu S.P Hasibuan. (2001). *Dasar-Dasar Perbankan*. Jakarta :Bumi Aksara.

Masyhuri, *Teori Ekonomi Dalam Islam*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2005.

Mujahidin, Ahmad, *Ekonomi Islam*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada, 2007.

Laman

<https://www.moneysmart.id/manfaat-uang-receh-bisa-berdampak-besar-kini-dan-nanti-percaya-deh/>

<https://andibrilin.wordpress.com/psikologi-pendidikan/>

