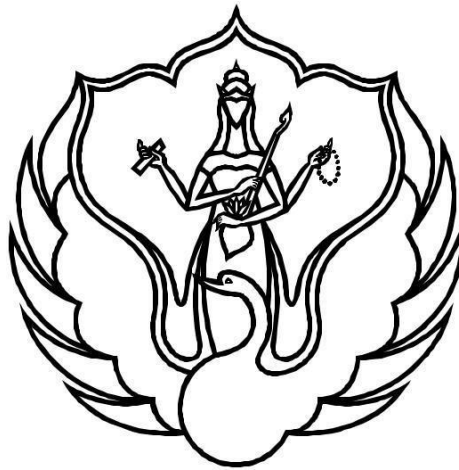


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
“IBU”**



Eky Febryansyah

NIM 1600176033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

**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
"IBU"**

Disusun oleh:
Eky Febryansyah
NIM 1600176033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal *05 AUG 2019*

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIP 19760123 200912 2 033

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “IBU”

Eky Febryansyah¹, Tanto Hathoko² dan Agnes Karina Pritha Atmani³

¹Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta

Email: ekyfebryansyah@gmail.com

²Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta

Email: tantohjogja@gmail.com

³Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta

Email: agneskarina@gmail.com

ABSTRAK

Film animasi berjudul “IBU” bercerita tentang seorang wanita yang bekerja sebagai guru di perantauan. Karena kesibukannya bekerja membuat dia mengabaikan ibunya yang ada di desa. Animasi ini memiliki pesan untuk selalu menghormati dan memperhatikan orang tua meski terpisah jarak yang jauh. Film animasi ini berdurasi kurang lebih 3 menit, dengan menonjolkan detail pada warna pencahayaan dalam pembuatannya. Film ini dibuat dengan teknik animasi tiga dimensi (3D) dimana dalam prosesnya hampir keseluruhan pengerjaan langsung menggunakan digital. Agar lebih memudahkan proses pembuatan film yang terbilang cukup singkat ini, gerakan karakter yang digunakan adalah gerakan-gerakan sederhana.

Kata kunci : Animasi 3D, IBU, Perantauan.

ABSTRACT

An animated film titled "MOMTHER" tells the story of a woman who works as a teacher overseas. Because of his busy work, he ignored his mother in the village. This animation has a message to always respect and pay attention to parents even though they are far apart. This animated film lasts approximately 3 minutes, highlighting the details on the color of lighting in its making. This film is made with three-dimensional (3D) animation techniques which in the process are almost entirely digital directly using. To make it easier for the filmmaking process to be fairly brief, the character movements used are simple movements.

Keywords: 3D animation, MOTHER, overseas.

Latar Belakang

Banyak orang yang merantau dari desa ke kota untuk bekerja, dan karena hal tersebut tidak sedikit orang yang akan mengabaikan keluarganya yang berada jauh dari mereka karena kesibukannya bekerja. Selain itu, di era modern ini *gadget* juga ikut berpengaruh dalam mengubah orang yang sebelumnya memiliki sifat sosial yang tinggi menjadi orang yang tertutup, namun dengan semakin berkembangnya teknologi informasi membuat lingkungan sekitar terasa berjalan begitu cepat dan melelahkan, sehingga sebagian besar orang akan mencari hiburan setelah pulang kerja untuk menghilangkan kepenatan, di sisi lain berkembangnya teknologi juga memudahkan dalam penyampaian informasi, karena informasi sendiri memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sekarang ini.

Menjadi seorang ibu merupakan sesuatu yang membahagiakan, peran dan sosok ibu sendiri sangat penting dalam sebuah keluarga. Ibu adalah seseorang yang penyayang sifat ini dibutuhkan sebagai penghangat suasana dalam keluarga. Dengan sifat kelembutan hati dan penyayang ibu memberikan rasa nyaman dan damai bagi anak-anaknya. Selain itu ibu juga adalah sosok yang penyabar karena ibu harus mengurus anak-anaknya dari kecil hingga besar. Oleh sebab itu ibu sangat sayang terhadap anak-anaknya karena perjuangan seorang ibu dalam melahirkan hingga mendidik anak-anaknya hingga dewasa, karena rasa sayang tersebut sebagian ibu akan sering menanyai kabar anaknya yang bekerja di luar kota, hal itu kadang membuat anaknya merasa terganggu karena perhatian yang diberikan ibu kadang tidak tepat waktu, hal itu terjadi karena ibu yang merindukan anaknya dan terus menanyai kabar anaknya tidak sadar bahwa yang dilakukannya mengganggu pekerjaan anaknya.

Berdasarkan uraian diatas tercetuslah ide untuk membuat film ini. Dengan karakter utama yang bekerja sebagai guru untuk mewakili seorang masyarakat perantauan yang sibuk bekerja hingga melupakan ibunya yang berada di desa, dan sosok ibu yang mewakili bagaimana rasa kasih sayang seorang ibu kepada anaknya. Karena itulah film animasi ini berjudul "IBU" untuk menunjukkan bagaimana ikatan batin antara anak dan ibunya.

Animasi "IBU" ini akan dibuat dengan menggunakan teknik 3D karena 3D merupakan salah satu media yang menarik untuk menyampaikan edukasi, cerita, bahkan *documenter* selain itu pembuatan animasi dengan teknik 3D dirasa lebih mudah dan cepat

karena tidak perlu membuat karakter yang sama terus menerus, cukup sekali membuat karakter dan objek pendukung bisa digunakan berulang kali sesuai keinginan sang animator. Dalam pembuatannya, animasi ini akan lebih diutamakan dalam detail pewarnaan daripada detail animasi pergerakannya, karena detail pewarnaan dan pencahayaan akan dirasa lebih bisa membuat penonton merasakan bagaimana lelahnya karakter guru ini dan bagaimana rasa penyesalan guru karena tidak memperhatikan ibunya dan tidak segera menghubungi ibunya hingga mendapat kabar sesuatu hal buruk telah terjadi pada ibunya. Sedangkan untuk gerakan animasinya menggunakan gerakan-gerakan sederhana agar mempercepat proses pembuatan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu :

1. Bagaimana menciptakan film animasi 3D “IBU” agar menjadi film yang menarik dan mengandung pesan moral yang baik.
2. Memproduksi film animasi “IBU” dengan teknik 3D.

Tujuan

Tujuan dari penciptaan film animasi “IBU” ini adalah membuat model dan animasi 3D yang dapat menyampaikan informasi tentang pesan sosial sehingga dapat dinikmati penonton usia 18 tahun ke atas.

Target Audience

Target *market* menurut demografis film animasi ini adalah :

1. Geografis : Secara Global
2. Demografis : -
 - Usia : 18 tahun ke atas
 - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
 - Status sosial : Semua kalangan

Landasan Teori

Berikut beberapa penjabaran psikologis pada warna menurut Leatrice Eiseman:

1. Warna merah selalu diartikan dengan semangat, gairah, energi, dan kemarahan. Merah merupakan warna yang biasanya mendominasi dan menjadi warna yang dapat menarik perhatian. Warna merah biasanya merupakan warna pertama yang dikenali dan disukai anak-anak.
2. Warna Kuning Memiliki arti bahagia, penuh harapan dan cerdas. Warna kuning merupakan warna yang menarik sehingga dapat digunakan untuk menunjukkan perhatian. Dalam psikologi, warna ini adalah warna yang sangat positif dan dapat dipakai untuk menghilangkan keragu-raguan.
3. Warna hijau Memiliki arti kenyamanan, alami dan toleran. Warna hijau juga sering dilihat sebagai warna ketiga setelah merah dan kuning. Warna ini pun banyak ditemukan pada pohon dan tanaman.
4. Warna Biru adalah warna yang paling populer di dunia. Biru adalah warna yang tenang dan mewakili kecerdasan serta tanggung jawab. Penggunaan warna biru sering dikaitkan dengan *profesionalisme* dan kepercayaan.
5. Warna orange adalah warna yang menunjukkan sifat energik sehingga membawa unsur semangat dan kesenangan. Secara psikologi warna ini dapat memecahkan kekakuan.

Dalam pembuatan Animasi “IBU” di dalamnya menerapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh Animator Disney, Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam buku *The illusion of Life :Disney Animation* (1995, 47-69), Berikut adalah 12 Prinsip Animasi yang digunakan dalam animasi “IBU”:

1. Anticipation

Anticipation adalah gerakan ancang-ancang sebelum melakukan gerakan utama.

2. Staging

Staging adalah pengaturan posisi kamera, posisi karakter dan penggunaan cahaya agar adegan mudah dimengerti oleh penonton.

3. Solid Drawing

Solid drawing adalah proporsi objek yang sesuai dengan bentuk aslinya.

4. Slow In and Slow Out

Slow in and slow out adalah percepatan dan perlambatan dalam gerakan animasi.

5. Timing

Timing adalah pengaturan waktu untuk menentukan cepat lambat pada gambar.

6. Follow Through and Overlepping Action

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak.

7. Straight Ahead and Pose to Pose

Straight ahead adalah pembuatan animasi dengan cara seorang *animator* menggambar satu per satu, dari awal sampai selesai seorang diri.

8. Secondary Action

Secondary action adalah gerakan tambahan mengikuti gerakan utama untuk memperkuat animasi agar tampak lebih *realistic*.

9. Appeal

Appeal adalah suatu daya tarik yang terdapat pada karakter, yang langsung dapat dikenali.

Indikator Capaian Akhir

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film animasi dengan teknik 3D ini memiliki indikator-indikator tahapan sebagai berikut :

1. Penciptaan ide

Ide penciptaan karya ini terinspirasi dari cerita klasik dimana seorang anak yang merantau kadang lupa akan orang tuanya yang berada di kampung.

2. Praproduksi :

Praproduksi merupakan proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Tahap-tahap persiapan pada Praproduksi antara lain :

a. Penulisan Cerita

Film animasi “IBU” ini bercerita tentang seorang wanita yang merantau ke kota untuk menjadi guru. Dia merasa terganggu oleh rasa sayang berlebihan dari ibunya. Hingga kejadian aneh pun muncul, ketika dia sedang mencoba untuk tidur. Di saat dia hampir terlelap dia melihat sosok ibunya berada di pojok ruangan dan berjalan keluar kamar, dia

pun berlari mengejar ibunya. Hingga di alam bawah sadarnya dia menemukan alasan kenapa ibunya menampakan diri.

b. Riset dan *Concept film*

Riset yang dilakukan mulai dari membaca artikel di laman internet dan sosial media tentang sosok penyayang ibu dan bagaimana kesibukan seseorang yang bekerja di perantauan, melihat beberapa film di internet dengan tema yang berkaitan dengan sosok ibu dan menanyai apa yang akan dilakukan seorang ibu jika merindukan anaknya dan pengalaman pribadi berkaitan dengan mimpi.

c. *Design character*

Dalam pembuatan desain karakter ibu dan saras ini dilakukan berbagai macam tahap seperti konsep, sketsa, dan kemudian diubah menjadi karakter 3D beserta dengan tulangnya.

d. Storyboard

Storyboard dibuat dengan teknik digital guna mempercepat proses praproduksi, *software* yang digunakan adalah GIMP.

3. Produksi :

Produksi adalah proses inti dalam proses pembuatan film animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi :

a. *Background/Environment*

Pembuatan *background* rumah dan ruangan kelas dengan menggunakan teknik 3D.

b. *Dubbing*

Dalam proses *dubbing* akan dilakukan rekaman untuk mengisi suara karakter saras untuk mendukung suasana dalam film.

c. *Sound Effect*

Sound effect memadukan alat musik klasik seperti suara radio dan musik modern seperti suara piano dan semuanya bernuansa sedih.

d. Rigging

Sebelum karakter ibu dan guru dapat dianimasikan karakter akan terlebih dahulu melalui proses pemasangan tulang agar dapat digerakkan dengan tulang di bagian wajah menggunakan teknik *shape key*.

e. Animating

Setelah melalui tahapan *rigging* karakter ibu dan guru siap di animasikan sesuai dengan yang ada di storyboard, karakter di animasikan dengan pilihan IK karena sudah cukup sering menggunakan pilihan tersebut.

4. Pascaproduksi :

Pascaproduksi merupakan tahapan akhir atau proses *finishing*, Pascaproduksi berlangsung setelah produksi selesai, Berikut adalah tahapan-tahapan dari pascaproduksi:

a. Editing

Setelah proses *animating* selesai di lanjutkan dengan proses penggabungan *shot* 1 sampai *shot* 32 menjadi satu film utuh, untuk selanjutnya di tambahkan *music* dan *sound effect*

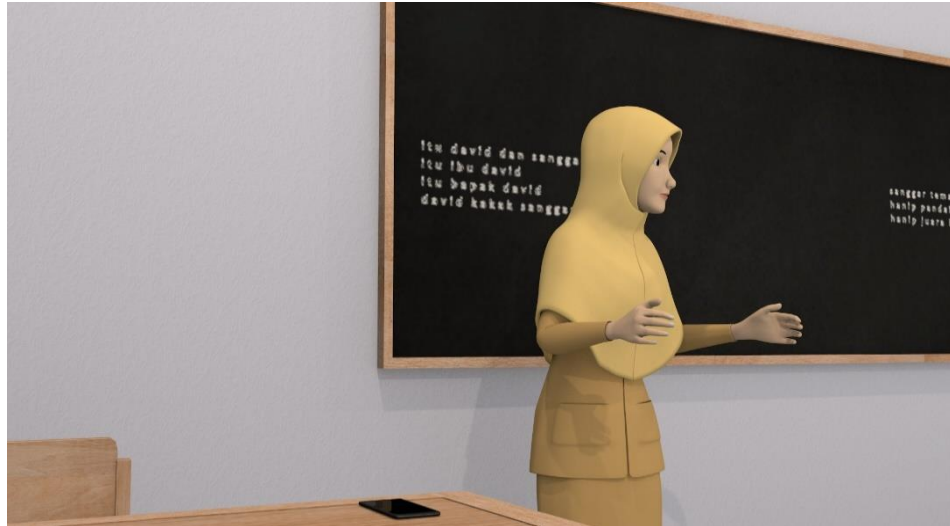
b. Mastering and Render

Setelah penggabungan film animasi dengan *music* selesai akan di lanjutkan ke tahap *render*, dengan meng-*export* film ke format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, untuk selanjutnya dikemas dan diberi sampul.

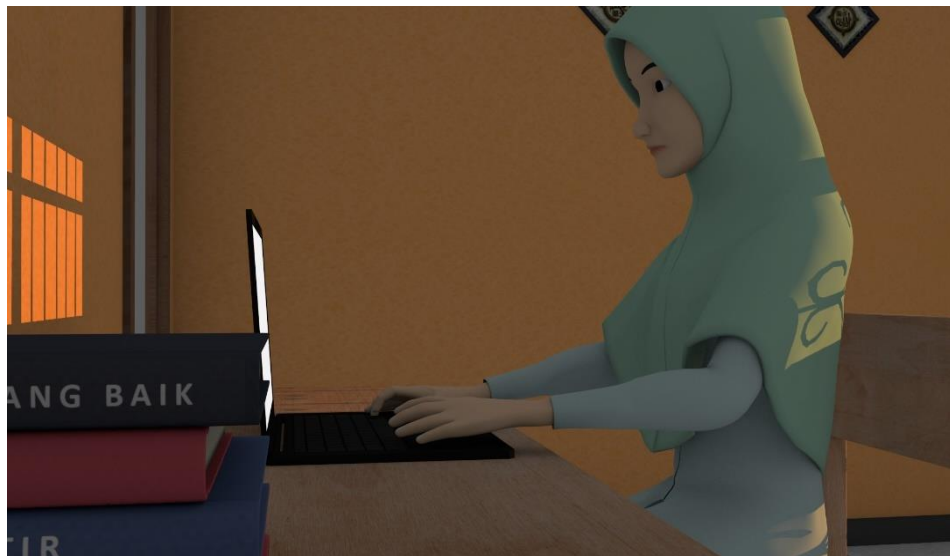
A. Pembahasan Film

1. Preposisi

Pada fase ini, tokoh utama Saras sedang mengajar di kelas dan sedang sibuk mengecek tugas. Pada gambar 5.1 terlihat guru sedang mengajar dan pada gambar 5.2 terlihat guru sedang mengecek tugas.



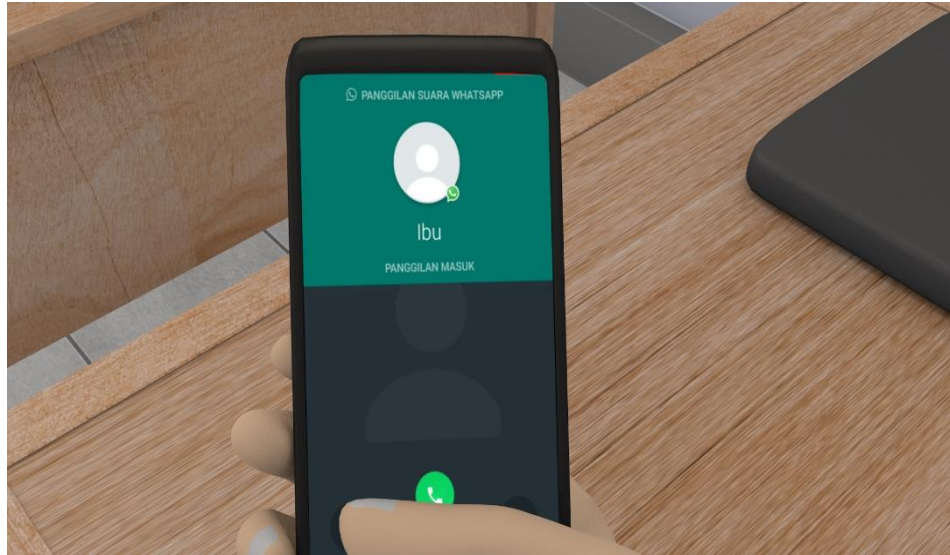
Gambar 5.1 Pengenalan Tokoh Utama dan Tempat



Gambar 5.2 Guru Sedang Membuka Laptop

2. Konflik

Konflik yang terjadi adalah ketika guru tidak mengangkat telepon dan ketika guru melihat ibunya berjalan keluar kamar. Seperti yang terlihat di gambar 5.3 ketika guru mematikan panggilan telepon dan gambar 5.4 ketika guru mengejar ibunya.



Gambar 5.3 Guru Mematikan Telepon



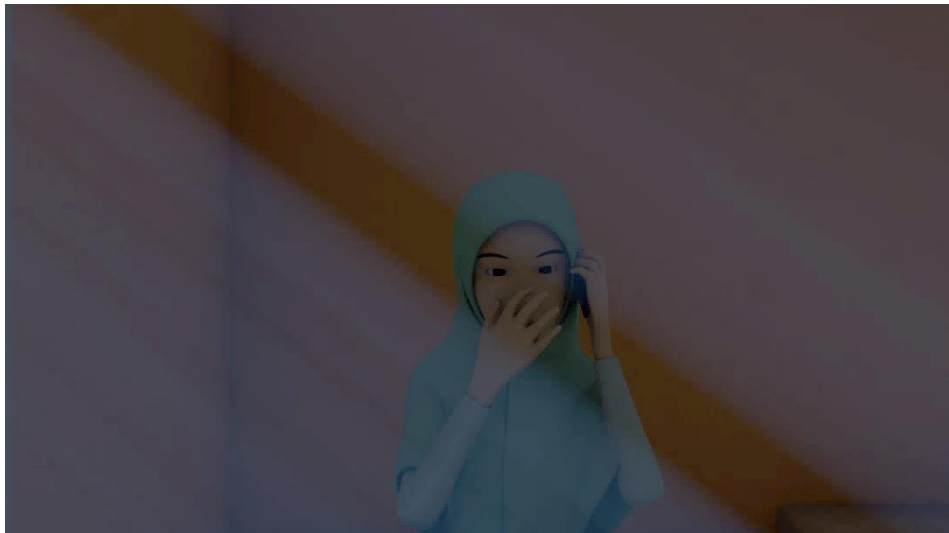
Gambar 5.4 Guru Melihat Ibunya

3. Resolusi

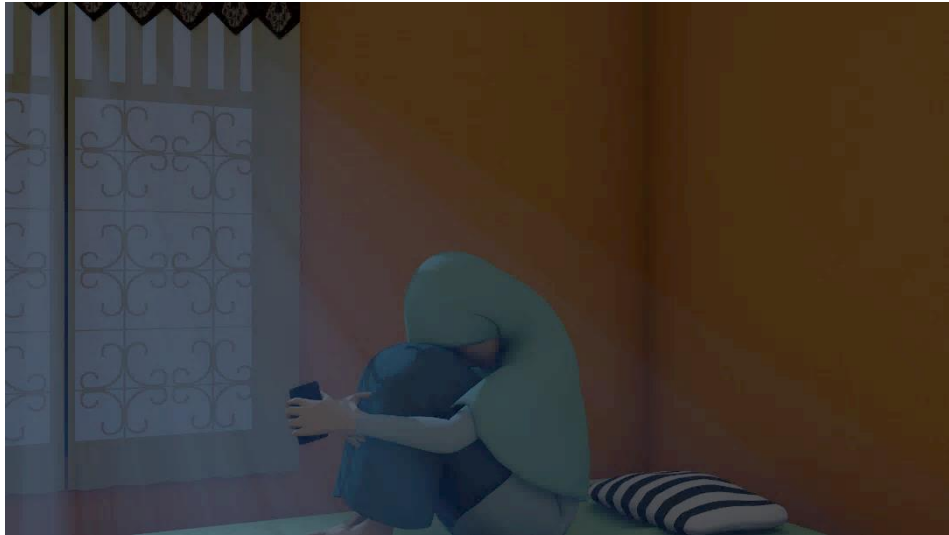
Guru mengejar ibunya yang keluar kamar hingga akhirnya sampailah di tempat lain dan melihat saat-saat ibunya akan mati seperti gambar 5.5 dan setelah kejadian itu guru terbangun dan mendapat kabar jika sesuatu telah terjadi pada ibunya seperti gambar 5.6 kemudian menangis seperti gambar 5.7.



Gambar 5.5 Ibu Terlihat Lemas



Gambar 5.6 Guru Terlihat Terkejut



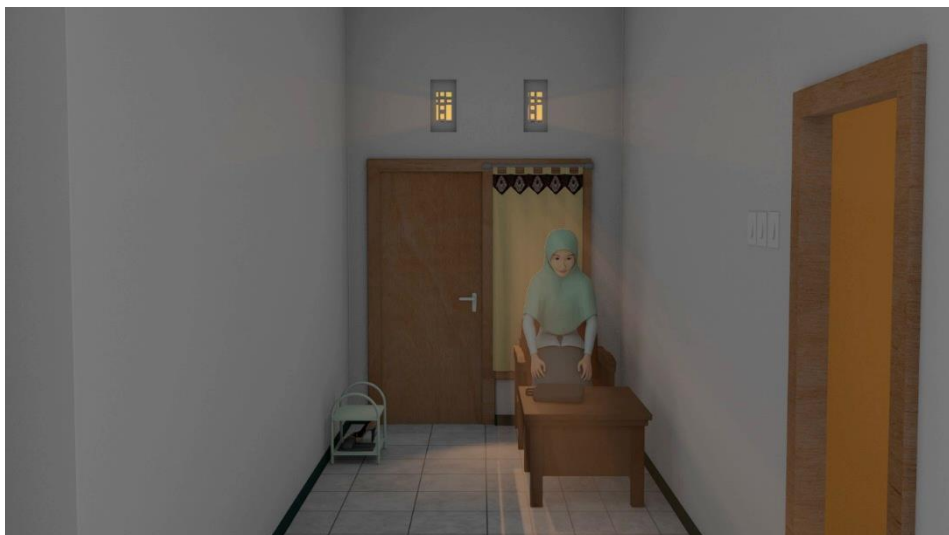
Gambar 5.7 Guru Terlihat Menangis

B. Penerapan Prinsip Animasi

Dalam pembuatan film animasi “IBU” ini menggunakan beberapa prinsip animasi, berikut adalah beberapa prinsip animasi yang diterapkan dalam film animasi 3D “IBU” antara lain:

1. *Anticipation*

Anticipation merupakan gerakan ancang-ancang atau persiapan sebelum melakukan gerakan utama. Prinsip ini ada saat guru akan berdiri.



Gambar 5.8 Penerapan Prinsip *Anticipation*

2. *Staging*

Staging adalah pengaturan posisi kamera, posisi karakter dan penggunaan cahaya agar adegan mudah dimengerti oleh penonton. Prinsip tersebut terdapat pada karakter guru yang sedang berjalan keluar kelas dalam hal ini kamera diposisikan cukup jauh untuk menangkap suasana kelas ketika sepi kemudian digunakannya *effect cahaya halo*.



Gambar 5.9 Penerapan Prinsip *Staging*

3. *Solid Drawing*

Solid Drawing adalah proporsi objek yang sesuai dengan bentuk aslinya. Prinsip ini terdapat pada guru yang sedang berjalan dalam, dalam adegan tersebut memperlihatkan keseluruhan bentuk tubuh mulai dari kaki hingga kepala dan pose ketika guru berjalan terlihat dengan jelas.



Gambar 5.10 Penerapan Prinsip *Solid Drawing*

4. *Slow In and Slow Out*

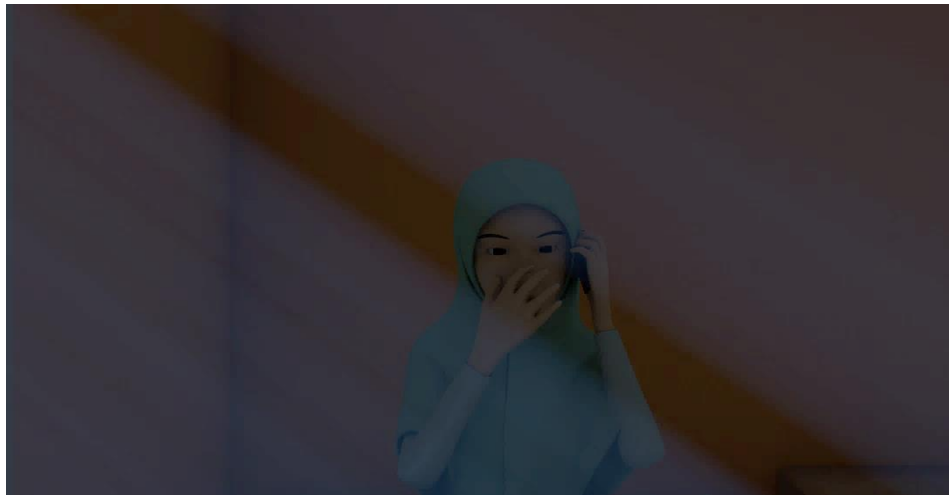
Slow in and slow out adalah percepatan dan perlambatan dalam gerakan animasi. Prinsip ini terdapat ketika guru yang sedang membuka pintu jika di perhatikan ketika guru membuka pintu terasa agak lambat, itulah yang disebut *Slow Out* sedangkan saat guru sedang menutup pintu gerakan menjadi cepat itulah yang disebut *Slow In*.



Gambar 5.11 Penerapan Prinsip *Slow In and Slow Out*

5. *Timing*

Timing adalah pengaturan waktu untuk menentukan cepat lambat pada gambar. Seperti dalam gambar 5.12 terlihat saat guru terbangun karena suara telepon dan mengangkatnya di awal guru bergerak sangat cepat dan kemudian mulai melambat.



Gambar 5.12 Penerapan Prinsip *Timing*

6. *Follow Through and Overlepping Action*

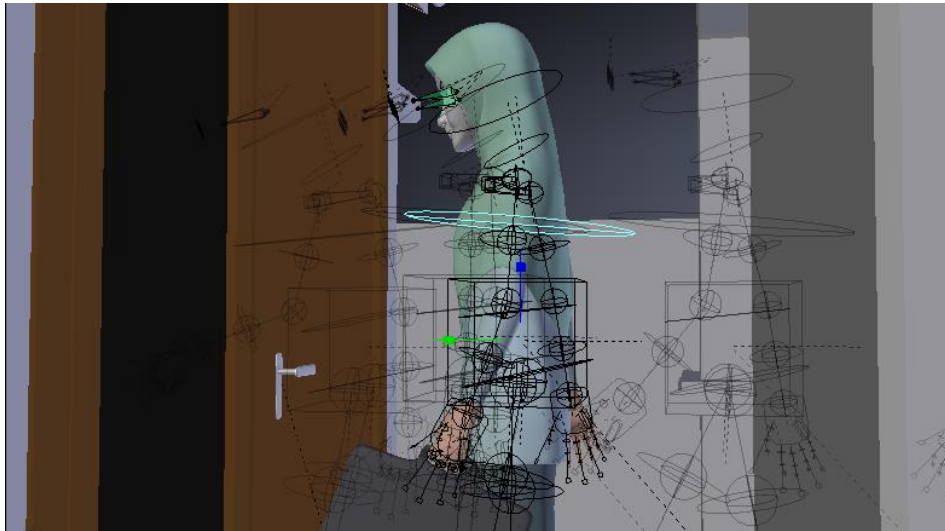
Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. *Follow through* bisa dilihat saat guru sedang tiduran sambil mengusap perut seperti pada gambar 5.13.



Gambar 5.13 Penerapan Prinsip *Follow Through and Overlepping Action*

7. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Straight ahead adalah pembuatan animasi dengan cara seorang *animator* menggambar satu per satu, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja, tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama. yang digunakan untuk pembuatan animasi ini contohnya ketika guru membuka pintu.



Gambar 5.14 Penerapan Prinsip *Straight Ahead*

8. *Secondary action*

Secondary action adalah suatu gerakan tambahan mengikuti gerakan utama untuk memperkuat animasi agar tampak lebih *realistic*. Prinsip ini terdapat pada saat guru berjalan menuju kamar disana terlihat kepala guru menoleh ke kanan dan kiri melihat ruangan.



Gambar 5.15 Penerapan Prinsip *Secondary Action*

9. *Appeal*

Appeal adalah suatu daya tarik yang terdapat pada karakter, yang langsung dapat dikenali. Prinsip ini terdapat pada karakter utama film animasi “IBU” yaitu karakter guru yang selalu memakai pakaian guru untuk mengajar.



Gambar 5.16 Penerapan Prinsip *Appeal*

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, didapatkan kesimpulan dari seluruh proses Penciptaan Karya Film Animasi “IBU” dengan teknik animasi 3D antara lain :

1. Penciptaan Film Animasi 3D “IBU” telah selesai dengan durasi utuh 2 menit 56 detik. Dengan pengerjaan memakan waktu enam bulan.
2. Jumlah *Scene* mencapai 17 *Scene* dengan *format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*).
3. Penciptaan Film Animasi “IBU” merupakan film animasi digital dengan Teknik animasi 3D dan telah berhasil diselesaikan dengan tujuan awal untuk memberikan gambaran tentang rasa penyesalan seorang anak karena tidak memperhatikan ibunya dan tidak membalas pesan ibunya.

B. Saran

Dalam membuat film animasi ini, telah mengalami beberapa hal yang telah dilalui, hal-hal inilah yang menjadi pelajaran dan dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif, saran itu antara lain:

1. Buat film yang sesuai dengan target penonton.
2. Perbanyak referensi buku dan film untuk memantapkan konsep cerita maupun visual.
3. Pentingnya berdiskusi dan meminta saran kepada orang lain agar mempermudah dalam pembuatan konsep yang lebih matang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Eisseman, Lestrice. (2002). *Pantone: Guide to Communication with Color*. English:
OhioGrafix Press

Giannalberto, Bendazzi. 1994. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*.
Indiana University, Folklore Institute

Santoso, Bambi Gunawan. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta : PT Elex Media
Komputindo

Laman :

<https://www.kompasiana.com/azizon.nurza/54ffcc9aa333118e6850f961/ibu-adalah-pelita-kehidupan>

<https://www.kompasiana.com/azizon.nurza/54ffcc9aa333118e6850f961/ibu-adalah-pelita-kehidupan>