

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

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



Azza Arsyida
NIM 1800251033

Pembimbing:

1. Arif Sulistiyono, M.Sn)
2. Agnes Karita Pritha Atmani, M.T.I

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

2021

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

Judul:

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

Disusun oleh:

Azza Arsyida

NIM 1800251033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh 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



Agnes Karita Pritha Atmani, M.T.I
NIDN 0023017613

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

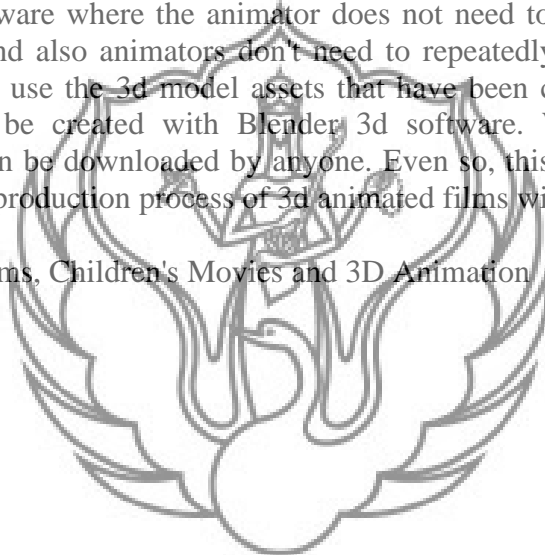
ABSTRACT

The 3d animated film “Alone” is a children's film that tells the story of a lonely worm who tries various ways to find friends but doesn't work and then finds friends in an unexpected way.

Inspired by the ability of a worm's body that can live even if it is split into two. This ability can be used as an interesting premise for an animated film. When this worm animal is personified. This film also has a moral message for its audience in the attitude of the worm and its struggle to make friends. To try and not give up when lonely

This animation is made using the 3d method, which is created by moving the modeled 3d asset. This animation technique has the advantage that the visual results produced have more volume and the creation of this animation is also assisted by software where the animator does not need to move the character in every frame. And also animators don't need to repeatedly draw characters from scratch, but just use the 3d model assets that have been created previously. The animation will be created with Blender 3d software. Which is open source software that can be downloaded by anyone. Even so, this software has adequate features for the production process of 3d animated films with industry standards

Keywords: Worms, Children's Movies and 3D Animation



ABSTRAK

Film animasi 3d “Alone” merupakan film anak-anak yang menceritakan tentang seekor cacing yang kesepian dan mencoba berbagai cara untuk mencari teman namun tidak berhasil lalu Ia menemukan teman dengan cara yang tidak terduga

Terinspirasi dari kemampuan tubuh cacing yang dapat hidup meskipun terbelah jadi dua. Kemampuan ini dapat dijadikan premis yang menarik untuk suatu film animasi. Saat hewan cacing ini di personifikasi. Film ini juga memiliki pesan moral untuk audiensnya di dalam sikap cacing dan perjuangannya mencari teman. Untuk berusaha dan tidak menyerah saat kesepian

Animasi ini di buat dengan metode 3d, yang dibuat dengan menggerakkan asset 3d yang sudah di *modelling*. Teknik penganimasian ini memiliki keunggulan yaitu hasil visual yang yang di hasilkan lebih memiliki volume dan pembuatan animasi ini juga terbantu oleh *software* dimana animator tidak perlu menggerakkan karakternya pada setiap frame. Dan juga animator tidak perlu berulang kali menggambar karakter dari awal, namun cukup menggunakan asset model 3d yang sudah dibuat sebelumnya. Animasi akan dibuat dengan *software* Blender 3d. Yang merupakan *software open source* yang bisa di unduh oleh siapa saja. Meskipun begitu software ini memiliki fitur yang memadai untuk proses produksi film animasi 3d dengan standar industri

Kata kunci :Cacing, Film Anak-Anak dan Animasi 3D

PENDAHULUAN

Cacing merupakan hewan yang biasa dianggap menjijikkan. Namun terdapat salah satu jenis cacing yang unik, yaitu cacing pipih atau dapat juga disebut cacing planaria karena tidak banyak yang tahu, tubuhnya dapat terbelah dan kedua bagian tubuhnya dapat hidup secara masing-masing. Hal tersebut dapat menjadi premis yang menarik dan tidak terduga. Dan dapat mengedukasi penonton tentang kemampuan tubuh cacing untuk hidup setelah terbelah. Dengan mengangkat tokoh utama yang merupakan se-ekor hewan, audiens dapat melihat karakter tanpa terpengaruh perbedaan dan konflik sosial yang terdapat pada karakter manusia (Timothy, 2015). Film diproduksi dengan gaya visual kartun dimana objek tidak divisualisasikan secara realistis namun objek disederhanakan dan mengutamakan visualisasi yang menarik. Dengan gaya visual ini cacing yang cenderung dianggap menakutkan atau menjijikkan akan terlihat lebih lucu dan menarik bagi penonton.

Film ini berawal dari seekor cacing yang merasa kesepian. Ia berusaha mencari teman. Namun tidak menemukannya, maka dari itu ia membuat "teman" dari barang-barang disekitarnya. Lalu, saat ia sadar "temannya" tidak bisa diajak bermain, ia kesal dan mendorong "temannya" tersebut sampai menimpa tubuhnya dan tubuhnya terbelah jadi 2. Ia panik. Lalu menghampiri bagian tubuhnya yang terputus itu. Dan tiba-tiba bagian tubuhnya itu bangun dan ia pun senang akhirnya bertemu seekor cacing lain untuk menjadi temannya.

Film ini berjudul "Alone" yang memiliki arti sendiri karena film ini menunjukkan perjuangan karakter untuk tidak menyerah, saat merasa sedih dan kesepian ia tidak hanya diam dan memilih untuk menyendiri. Ia berusaha menemukan teman sampai ia menemukannya. Film ini juga menunjukkan pentingnya memiliki teman. Bahwa kita tidak bisa hidup sendirian. Hal ini merupakan pesan moral yang bisa didapatkan oleh audiens dalam film ini.

Film diproduksi menggunakan teknik animasi 3D. Yaitu teknik animasi yang dibuat dengan menggerakkan sebuah model 3D yang sudah ada jadi tidak perlu berulang kali menggambar karakter untuk setiap frame-nya. Keunggulan lain dari teknik ini kalkulasi gerakan dari karakter juga dapat diatur dengan software dan

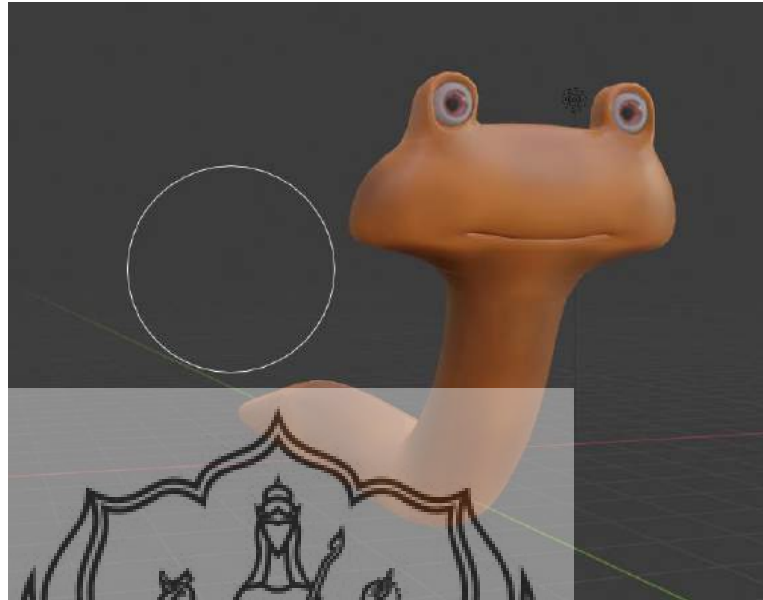
warna dan volume dari karakter terlihat lebih realistis dibanding teknik animasi lainnya meskipun film bertemakan fantasi

Film ini mengacu ke beberapa karya. Salah satu dari karya tersebut adalah serial “Larva” serial animasi ini memiliki subyek yang juga merupakan hewan berupa cacing dan memiliki genre humor dengan gaya visual kartun yang menunjukkan adegan tanpa dialog. Selain itu film ini juga mengacu ke film pendek “The Unlucky Bait” dimana yang memiliki aspek-aspek yang serupa dan film ini juga menjadi referensi pergerakan karakter. Dan yang terakhir adalah serial animasi “Pocoyo” serial ini memiliki gaya visual kartun dan seekor karakter ulat bernama “Valentina” yang menjadi referensi untuk pergerakan karakter



PEMBAHASAN

1. Modelling Karakter



Gambar 4.6. Proses Modelling Karakter Caci



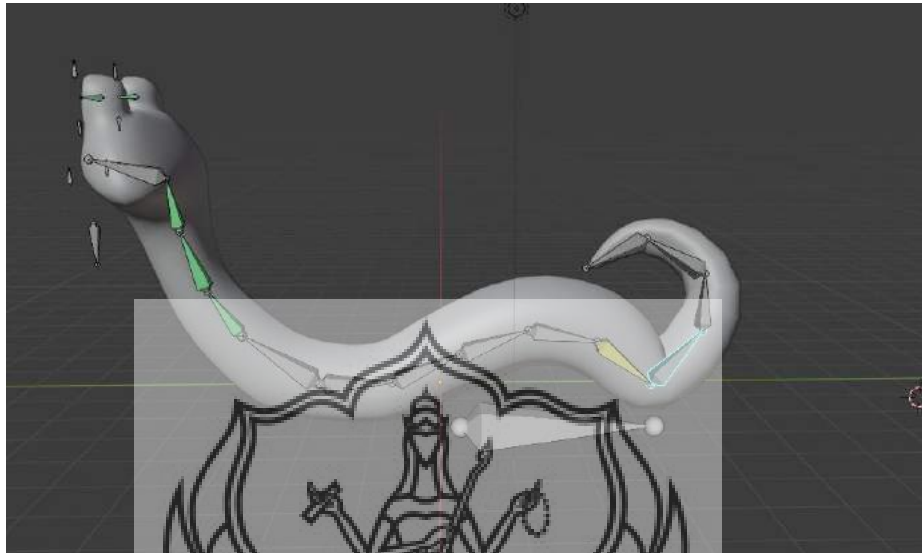
Gambar 4.7 Proses Modelling Cica

a. Modelling

Karakter di modelling sesuai desain 2 dimensi yang sudah di gambar. Proses modelling di lakukan dengan *software* Blender. Dengan teknik box modelling.

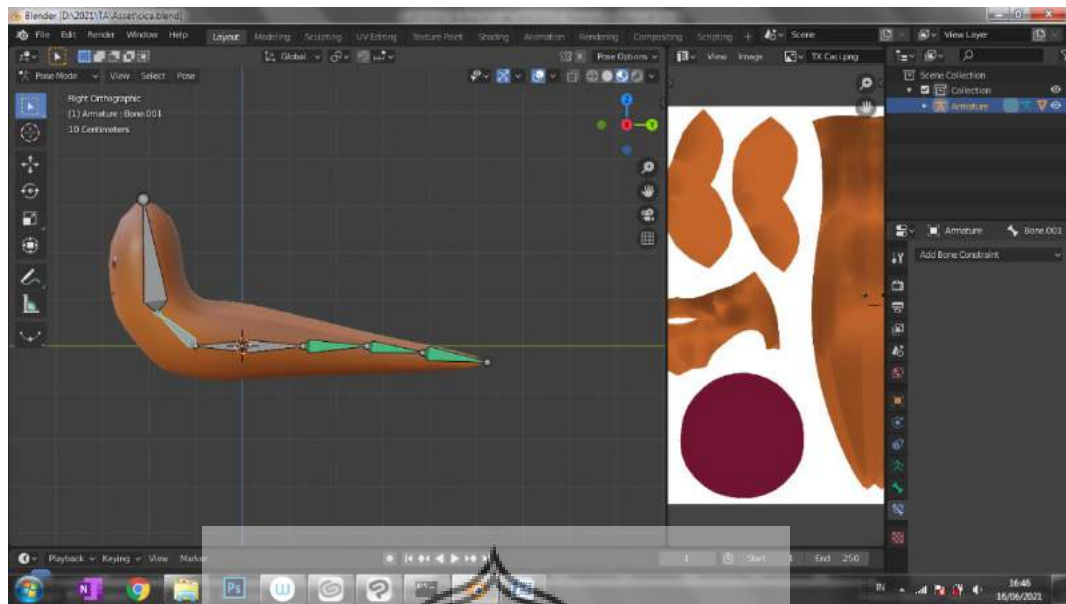
Dimana karakter di buat dengan suatu bentuk dasar primitif yang di modifikasi sesuai dengan bentuk desain karakter

b. Rigging



Gambar 4.8 Rigging Karakter Caci

Rigging di buat menggunakan teknik constraint inyerse kinematic di bagian buntut cacing sehingga ketika bone itu di gerak kan bagain tubuh cacing akan mengikuti pergerakan bone tersebut,seperti mnnekuknya tubu saat berjalan, di bagian buntut bone dapat di atur manual sehingga karakter dapat ber interaksi dengan objek lainya seperti mengambil benda



Gambar 4.9 Rigging Karakter Cica

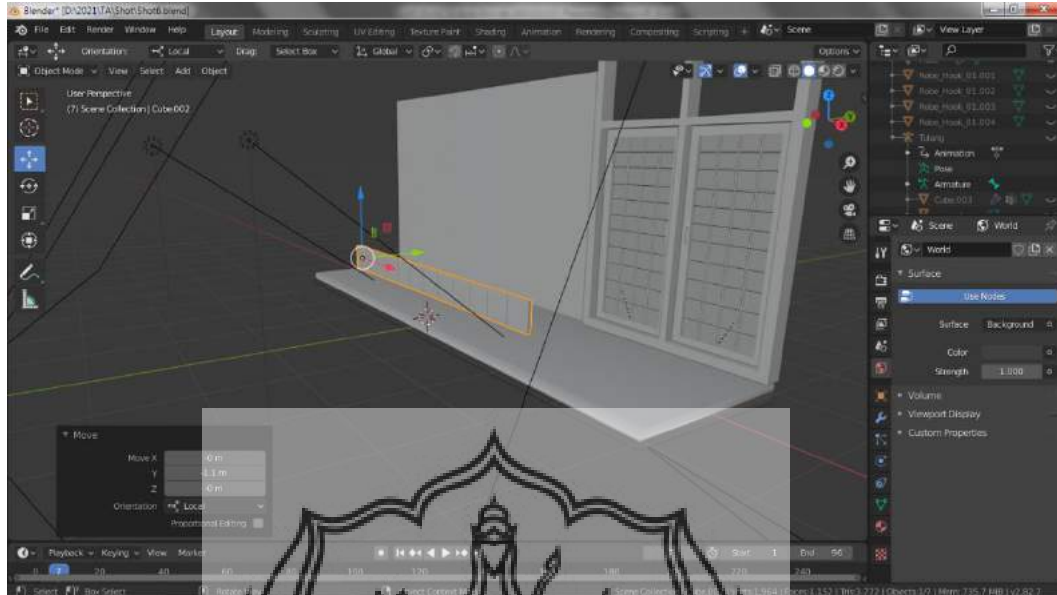
Setelah modelling karakter perlu di beri tulang agar bisa di gerakkan, rigging terletak di dalam karakter dan karakter akan bergerak mengikuti gerakan dari tulang-tulang di dalamnya

2. Modelling Environment



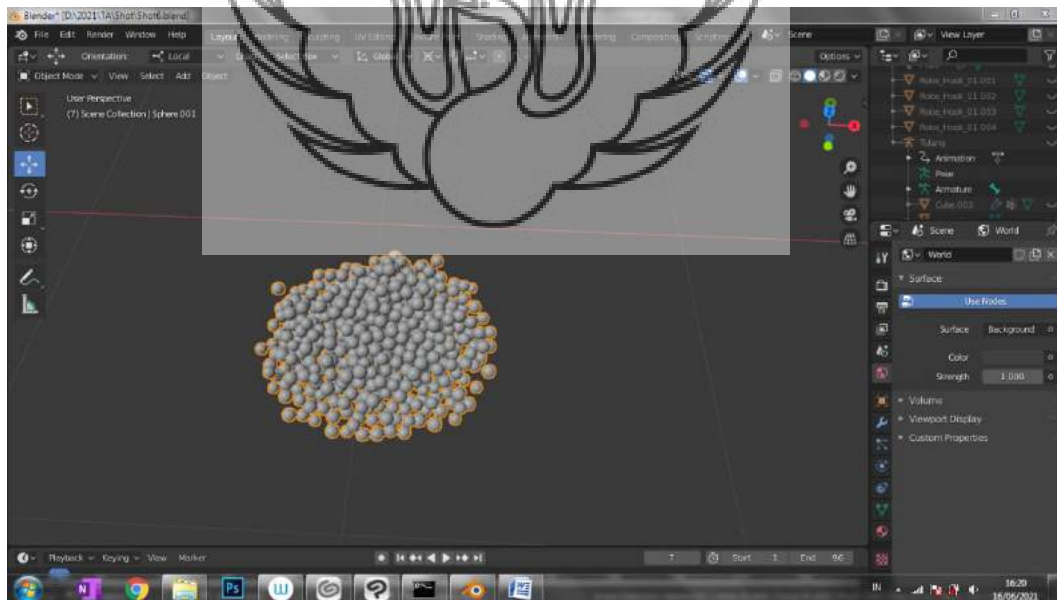
Gambar 4.10 Modelling Environment

Modelling lingkungan terdiri dari asset-asset yang di susun sesuai dengan desain dapur di gambar dan diberi lighting dan material.



Gambar 4.11 Proses Modelling *Environment*

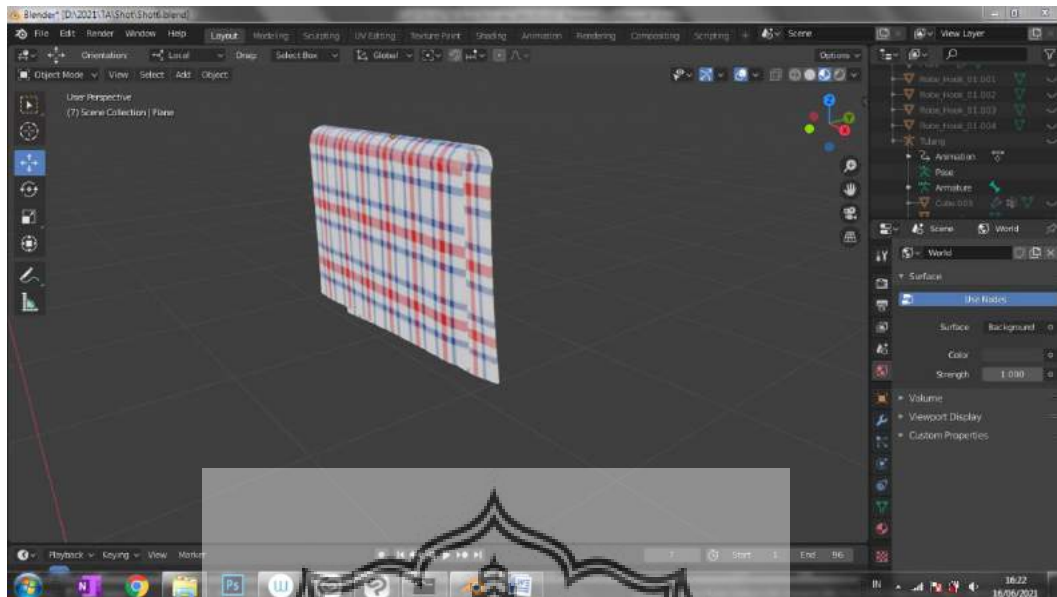
a. Kacang Polong



Gambar 4. 12 Proses *Modelling* Kacang Polong

Kacang polong di buat dengan menggunakan fitur *particle* dan simulasi *rigid body* dan *solid* . Dengan bentuk *sphere* dan diberi material hijau

b. Taplak



Gambar 4.13 Proses *Modelling* Taplak

Taplak di buat dengan *plane* dan *cloth simulation* dan diberi tekstur pola garis

3. *Animating*

Proses penganimasian di lakukan dengan membuat *keypose* dan menghaluskan gerakan tersebut dengan *in-between* sesuai dengan adegan yang sudah di tentukan di storyboard



Gambar 4.14 *Keypose* Caci Shot 18



Gambar 4.15 *In-Between* Caci Shot 18

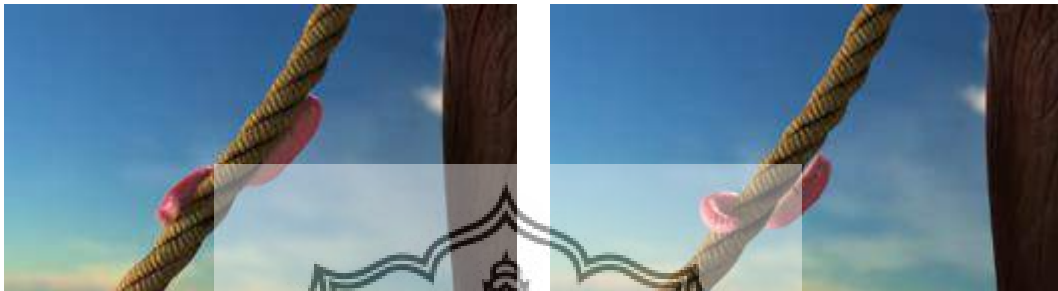
Pengerjaan animasi diawali dengan menentukan pose awal dari karakter lalu pose akhir dari gerakan yang akan dilakukan karakter. Jarak waktu dari kedua keypose tersebut ditentukan sesuai dengan kecepatan yang diinginkan. Dari situ software akan mengisi semua frame di antara dua pose tersebut namun gerakan yang ditentukan oleh software tidak rapi atau sesuai dengan gerakan yang diinginkan maka dari itu akan dibuat *keyframe* di antara dua pose tersebut untuk memperbaiki gerakan dari karakter frame tersebut disebut dengan *in-between*



Gambar 4.16 Proses Animasi Film “Alone”



Gambar 4.17 Pergerakan karakter Valentina pada serial animasi “Pocoyo”

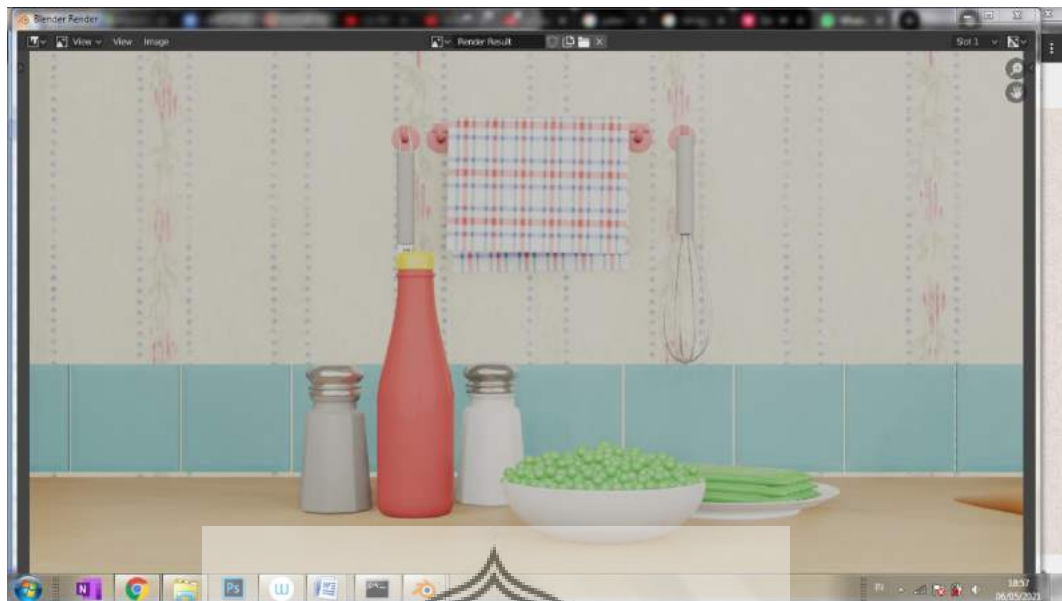


Gambar 4.18 Pergerakan karakter cacing pada film “Unlucky Bait”

Cacing planaria pada dunia nyata melata seperti ular dengan kecepatan yang lebih lambat . Pada film “Alone” gerakan karater Caci mengacu pada gerakan karakter Valentina pada serial animasi “Pocoyo” dan Karakter cacing pada film animasi pendek “Unlucky Bait” dimana karakter melata dengan menekuk badan dan meluruskannya untuk mendorong karakter tersebut maju

4. *Rendering*

Setelah proses animasi selesai setiap *shot* nya akan di ekspor menjadi format video sebelum di gabung kan menjadi satu film.Setiap *frame* nya membutuhkan waktu kurnag lebih satu detik, proses *rendering* menggunakan *engine eevee*.Film di *render* menjadi format mp4 dengan resolusi 1080x1920



Gambar 4.19 Rendering Film “Alone”

5. Scoring

Sound dalam film ini terdiri atas foley dan musik , pada awalnya foley di berikan agar film menjadi lebih realistis lalu musik diberikan sesuai dengan suasana adegan yang di tampilkan.Foley di ambil dari website penyedia *sound effect royalty free* yaitu Envato.Untuk musik yang di gunakan untuk scoring. Menggunakan musik dengan lisensi Creative Commons BY-NC-SA 4.0

D. Pasca Produksi

1. Editing

Pada tahap ini semua *shot* yang sudah di *render* akan digabungkan menggunakan Adobe Premier lalu diberi musik and efek suara yang sudah di siapakan di *animatic* dan di ekspor dengan format final HDTV dengan resolusi 1920x1080

2. Mastering

Film yang sudah jadi akan di masukkan ke DVD sesuai dengan kriteria pengerjaan tugas akhir dengan cover dan case sesuai dengan film

A.Landasan Teori

1. Film Animasi Anak

Film animasi anak adalah film yang dibuat dengan target audiens yang merupakan anak-anak (Cary,1995).Film animasi anak biasanya didasari oleh emosi yang kuat seperti ketakutan.(Grodal,2009).Hal ini dapat membuat anak-anak belajar menghindari hal-hal yang berbahaya,(Boyer 2006)

2. Fragmentasi Cacing Planaria

Pada paratomi, pemecahan terjadi tegak lurus terhadap sumbu antero-posterior dan perpecahan didahului oleh "pregenerasi" struktur anterior di bagian posterior. Kedua organisme memiliki sumbu tubuh sejajar yaitu, mereka berkembang dalam mode membujur dari kepala ke ekor. Tunas dapat dianggap serupa dengan paratomi kecuali bahwa sumbu tubuh tidak perlu diselaraskan: kepala baru dapat tumbuh ke arah samping atau bahkan mengarah ke belakang (misalnya *Convolutriloba retrogemma* sebuah cacing pipih acoela).(Bernhard,2008)

3. Kesendirian

Kesendirian sosial adalah kesepian yang dialami oleh seseorang karena kurang luasnya jaringan sosial. Mereka tidak merasa bahwa mereka merupakan bagian dari komunitas, atau teman yang bisa diandalkan di saat mereka membutuhkan.(Weiss,1973) .Bagi anak-anak kurangnya hubungan sosial berhubungan langsung dengan beberapa macam perilaku anti sosial dan *self-destructive*.seperti perilaku yang tidak ramah dan berontak.(Marano,2003)

4.Gaya Visual Kartun

Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa (Suprana,2009). Gaya visual ini memiliki arti yang lebih spesifik, mengacu pada penggambaran visual yang menggunakan cara yang disederhanakan untuk mewakili objek atau pemandangan yang tidak mengutamakan representasi tampilan visual yang lengkap, tepat, dan akurat ("realistis"), namun lebih mementingkan penggambaran keseluruhan yang menarik atau ekspresif. Secara teknis, telah didefinisikan sebagai "generalisasi

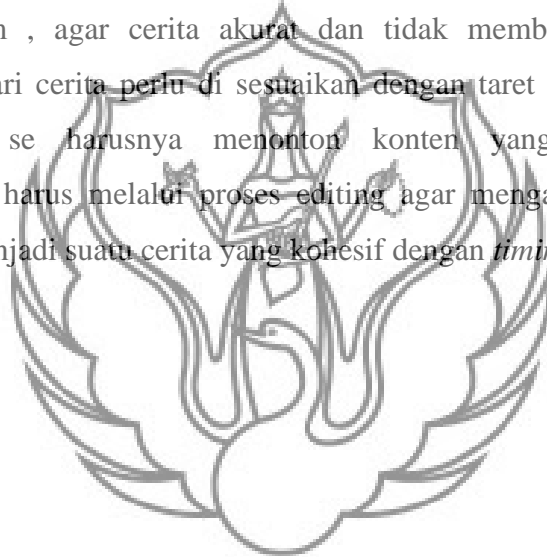
dekoratif dari gambar dan objek melalui berbagai teknik konvensional, termasuk penyederhanaan garis, bentuk, dan hubungan ruang dan warna”.(Soviet Dictionary)



KESIMPULAN

Dari pembahasan film “*Alone*” ada kesimpulan- kesimpulan yang dapat di ambil, yaitu.Penciptaan Film Animasi 3D “*Alone*” telah selesai dengan durasi 2 menit 42 detik.Dengan jumlah *shot* mencapai 50 *shot* dengan resolusi 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Dengan format mp4.Film animasi 3D berjudul “*Alone*” mengangkat cerita fiksi soal cacing yang berusaha mencari teman. dengan genre komedi dengan gaya visual kartun.

Setelah proses pembuatan film animasi 3D berjudul “*Alone*” banyak hal yang bisa di pelajari dan di perbaiki .Setelah membuat cerita, perlu dilakukan riset yang mendalam , agar cerita akurat dan tidak memberikan informasi yang salah.Konten dari cerita perlu di sesuaikan dengan taret audiens dimana , tidak semua orang se harusnya menonton konten yang mengandung unsur kekerasan.Film harus melalui proses editing agar mengatur dan menyesuaikan adegan agar menjadi suatu cerita yang kohesif dengan *timing* yang pas



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Sullivan, Karen, and Gary Schumer. 2013, *Ideas for the animated short: Finding and building stories*. Taylor & Francis.

Suwanto, Mustofa Agus. 2020, "Sinematografi Pelajar". Educa.com,

Laurie, Timothy. 2015, "Becoming-Animal Is a Trap for Humans: Deleuze and Guattari in Madagascar."

Jurnal

Boyer, Pascal; Liénard, Pierre (2006). "[Why ritualized behavior? Precaution Systems and action parsing in developmental, pathological and cultural rituals](#)". *The Behavioral and Brain Sciences*. 29 (6): 1–

Egger, Bernhard December 2008, "Regeneration: rewarding, but potentially risky". *Birth Defects Research Part C: Embryo Today: Reviews*.

Fatimah, 2015, "Perkembangan Kognitif Teori" *Intelektualita* 3.1

Grodal Torben. 2009 "Embodied Visions", Oxford University Press.

Weiss, R.S. 1973 "Loneliness: The Experience of Emotional and Social Isolation;" "The MIT Press: Cambridge, MA, USA

Winsor, L. "A revision of the cosmopolitan land planarian *Bipalium kewense* Moseley, 1878 (*Turbellaria: Tricladida: Terricola*)." *Zoological Journal of the Linnean Society*"

Artikel

Marano, Hara Estroff, 2003, "The Dangers of Loneliness" *Psychology Today*

Great Soviet Encyclopedia, 1979,

