



ANIMATE KARAKTER DALAM PRODUKSI FILM ANIMASI 3D
“MIRA DIWANA” MENGGUNAKAN TEKNIK *POSE TO POSE*



Oleh:

SYAHIRUL LAZIMI

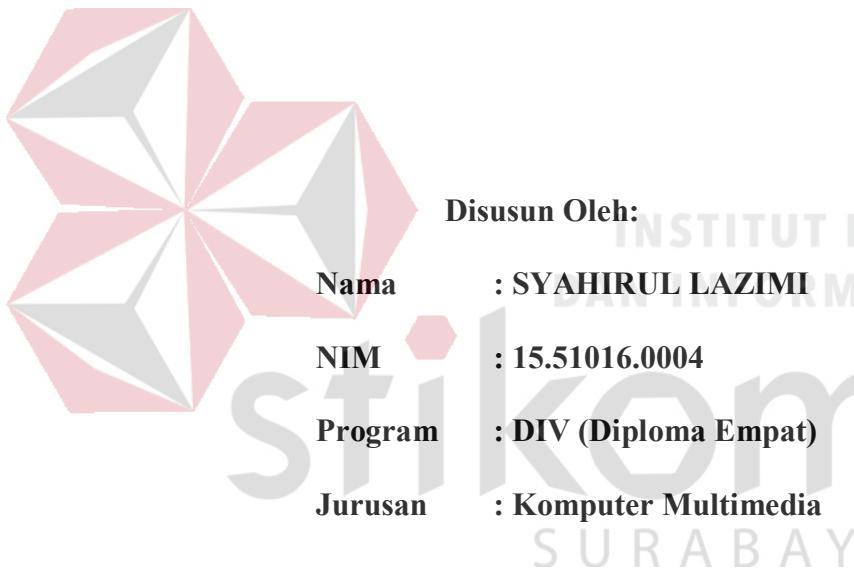
15510160004

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018

***ANIMATE KARAKTER DALAM PRODUKSI FILM ANIMASI 3D “MIRA
DIWANA” MENGGUNAKAN TEKNIK POSE TO POSE***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Tugas Akhir



FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN



LEMBAR PENGESAHAN

ANIMATE KARAKTER DALAM PRODUKSI FILM ANIMASI 3D “MIRA DIWANA” MENGGUNAKAN TEKNIK POSE TO POSE

Laporan Kerja Praktik oleh

Syahirul Lazimi

NIM: 15.51016.0004

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 10 September 2018

Disetujui :



Penyelia

Stormy Yudo Prakoso

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Komputer Multimedia



Karsam, MA., Ph.D.

NIDN. 0705076802

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Syahirul Lazimi
NIM : 15.51016.0004
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya : *Animate Karakter Dalam Produksi Film Animasi 3D "Mira Diwana" Menggunakan Teknik Pose To Pose*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 September 2018



ABSTRAK

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan gagasan atau informasi secara menarik dan efisien. Dengan adanya animasi sesuatu yang tidak mungkin terjadi atau dilakukan/diperagakan di dunia nyata bisa terjadi/tersealisasikan.

Untuk Menciptakan gerakan yang alami dan luwes pada sebuah objek atau karakter dibutuhkan pengetahuan mengenai pergerakan animasi. Dengan adanya pengetahuan tersebut proses penggerakan karakter atau objek bisa lebih cepat dan efisien.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari pengarahan sebuah proses produksi dalam pembuatan gerak karakter. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambilah judul "*Animate Karakter Dalam Produksi Film Animasi 3d 'Mira Diwana' Menggunakan Teknik Pose To Pose*".



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul *“Animate Karakter Dalam Produksi Film Animasi 3D ‘Mira Diwana’ Menggunakan Teknik Pose To Pose”* dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang Tua serta saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Mas Stormy Yudo Prakoso Selaku Direktur Hi Animation.
3. Mas Adnan Khoderi dan Mas Anang Subekti yang selalu sabar membimbing proses Kerja Praktik.
4. Bapak Karsam MA., Ph.D. selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia.
5. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing.
6. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Surabaya, 10 September 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Profil Instansi	4
2.2 Sejarah Singkat Hi Animation	4
2.3 Overview Instansi	5
2.4 Visi dan Misi dan Tujuan Hi Animation.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Multimedia.....	8
3.2 Pengertian Film.....	9
3.3 Sejarah Film	11
3.4 Jenis Film.....	12
3.5 Animasi	19
3.6 <i>Animator</i>	26
3.7 <i>Pose To Pose</i>	29
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	31
4.1 Analisa Sistem.....	31
4.2 Posisi Dalam Instansi	31
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Hi Animation.....	32
BAB V PENUTUP.....	41

5.1 Simpulan	41
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	43
BIODATA PENULIS	52



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Hi Animation	5
Gambar 2.2 Peta Lokasi Hi Animation.....	6
Gambar 2.3 Letak Hi Animation.....	6
Gambar 3.1 Kaitan-Kaitan Bidang di Dalam Multimedia	9
Gambar 3.2 Film	9
Gambar 3.3 Produksi Film.....	10
Gambar 3.4 Pembuatan Film Pertama di Dunia.....	11
Gambar 3.5 Film Dokumenter “Pulau Buru Tanah Air Beta”	12
Gambar 3.6 Film Pendek “TAPOROP”	13
Gambar 3.7 Film Panjang “Buffalo Boys”	14
Gambar 3.8 Contoh Film Cerita Berjudul “Satan’s Slaves”	15
Gambar 3.9 Contoh Film Berita Berjudul “Fitri”	16
Gambar 3.10 Film Dokumenter Berjudul “Senyap”	17
Gambar 3.11 Contoh Film Kartun Disney “The Lion King”	18
Gambar 3.12 <i>Traditional Animation</i>	20
Gambar 3.13 Proses mewarnai <i>Traditional Animation</i>	20
Gambar 3.14 Contoh Film <i>Traditional Animation</i> “Song Of The Sea”	21
Gambar 3.15 Proses penggerjaan <i>Claymation</i>	22
Gambar 3.16 Proses penggerjaan <i>Stop Motion Animation</i>	22
Gambar 3.17 Contoh Film <i>Stop Motion Animation</i> “Kubo And The Two Strings”.....	23
Gambar 3.18 Proses penggerjaan <i>CGI</i>	24
Gambar 3.19 Proses penggerjaan <i>CGI Motion Capture</i>	24
Gambar 3.20 Contoh Film <i>Stop Motion Animation</i> “The Jngle Book”	25
Gambar 3.21 Proses Animasi.....	26
Gambar 3.22 <i>Animator</i> Indonesia Rini Sugianto	27
Gambar 3.23 <i>Animator</i> Indonesia “Andre Surya”	28

Gambar 3.24 <i>Animator Job</i>	28
Gambar 3.25 <i>Pose To Pose</i>	29
Gambar 3.26 <i>In Beetween</i>	30
Gambar 4.1 Pose Karakter	32
Gambar 4.2 Salah Satu <i>Pose Animate</i>	33
Gambar 4.3 Salah Satu Proses <i>Pose Animate</i>	33
Gambar 4.4 <i>Run</i>	34
Gambar 4.5 Hasil <i>Run</i>	34
Gambar 4.6 D.O.A	35
Gambar 4.7 D.O.A2	36
Gambar 4.8 Poster Film Jagat	37
Gambar 4.9 Logo MPIC Studio	38
Gambar 4.10 Proses Mira.....	39
Gambar 4.11 Hasil Mira.....	39
Gambar 4.12 Proses Otin	40
Gambar 4.13 Suasana Produksi.....	40



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Hi Animation	43
Lampiran 2 Form KP-5 (Acuan Kerja)	44
Lampiran 3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	45
Lampiran 4 Log Harian Dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	47
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik	49
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Kerja Praktik	51



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era modern saat ini, dibutuhkan sebuah media yang dapat mempresentasikan ide atau gagasan. Tanpa adanya media, informasi yang ingin disampaikan akan sangat lamban dalam penyebarannya sehingga akan mendapatkan respon yang lamban juga.

Media yang digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan sangatlah beragam, salah satunya menggunakan media animasi. Pokok bahasan kali ini ialah film animasi. Film animasi atau kartun sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat Indonesia, karena didalam film animasi berita yang diangkat menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Film animasi memiliki dua jenis yaitu dua dimensi dan tiga dimensi, keduanya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Sebagai salah satu media informasi, umumnya film animasi tidak hanya dikerjakan perorangan namun *crew* atau tim oleh karenanya dalam produksi film animasi itu terbagi banyak divisi salah satunya adalah divisi animator yang paling banyak anggotanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat perumusan masalah, yaitu bagaimana cara penganimasian atau *animate* karakter dalam produksi film “Mira Diwana”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam kerja praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai animator dalam produksi film animasi “Mira Diwana” Milik Hi Animation. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam produksi film animasi ini antara lain:

1. Teknik dalam penggerakan karakter
2. Tim yang bergerak merupakan tim kecil
3. Animasi yang dikerjakan adalah film animasi 3D.

1.4 Tujuan

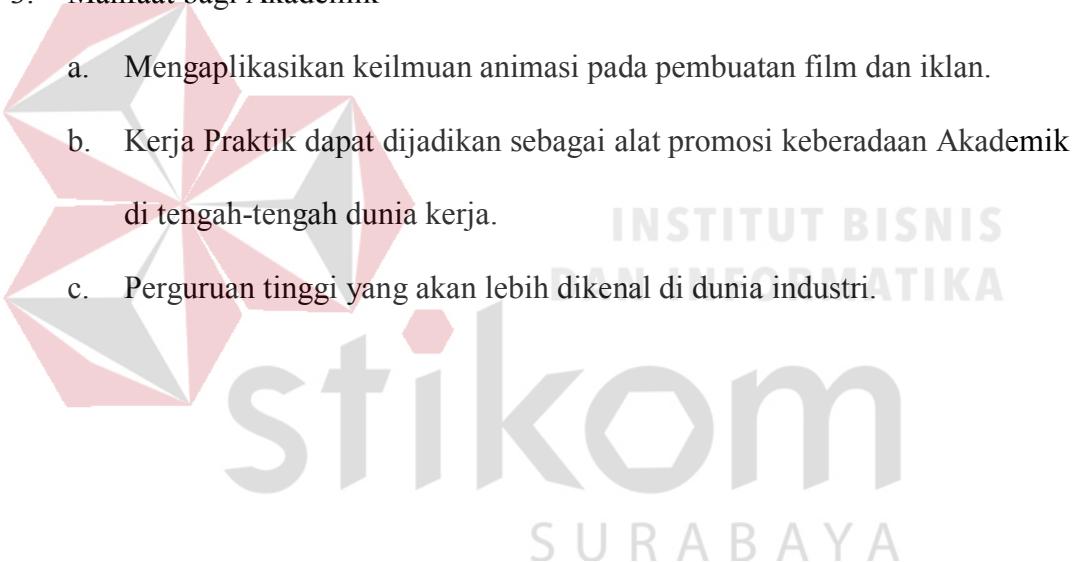
Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat gerak karakter film animasi “Mira Diwana” milik Hi Animation.

1.5 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Mengetahui proses produksi industri animasi yang sesungguhnya.
 - b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
 - c. Menambah Pengalaman kerja di bidang industri animasi.
 - d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.

- e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.
- 2. Manfaat bagi Perusahaan
 - a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
 - b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
 - c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang animasi.
- 3. Manfaat bagi Akademik
 - a. Mengaplikasikan keilmuan animasi pada pembuatan film dan iklan.
 - b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
 - c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : Hi Animation
Alamat : Jl. Eltari VD-15, Kedungkandang, Malang
Telp/Fax : 085655595619
Email : hianimation.studio@gmail.com
Website : www.hianimation.com

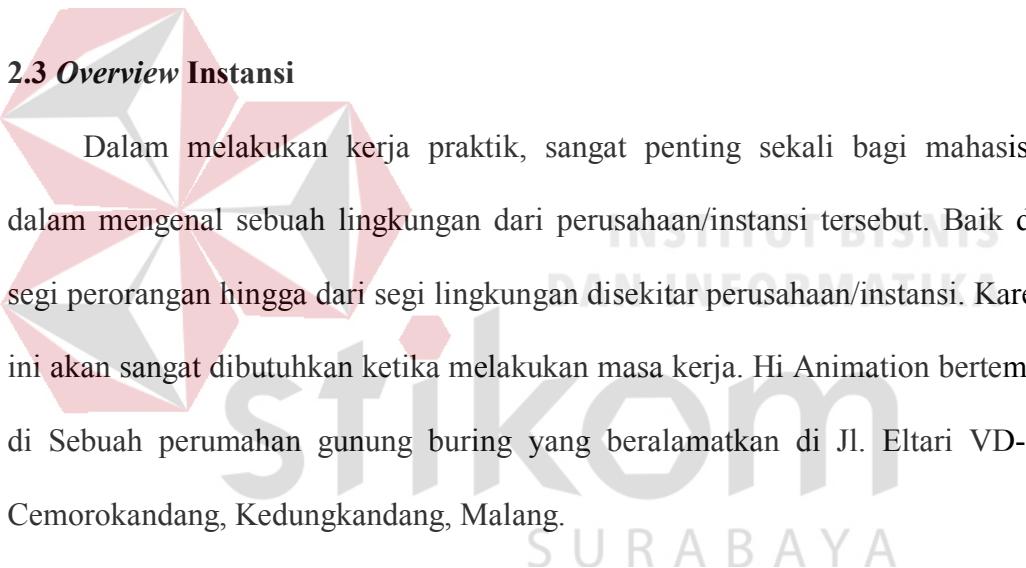
2.2 Sejarah Singkat Hi Animation

Di tengah kesibukan derap Pembangunan Nasional, kedudukan informasi semakin penting. Hasil suatu pembangunan sangat ditentukan oleh materi informasi yang dimiliki oleh suatu negara. Kemajuan yang dicitakan oleh suatu pembangunan akan lebih mudah dicapai dengan kelengkapan informasi. Cepat atau lambatnya laju pembangunan ditentukan pula oleh kecepatan memperoleh informasi dan kecepatan menginformasikan kembali kepada yang berwenang. Dengan animasi akan mempermudah penyampaian sebuah informasi, animasi menjadi sebuah media yang akan sangat dicari untuk pemasaran produk atau pembuatan film.

Mulailah dengan yang kecil, itulah yang dilakukan oleh Stormy Yudo selaku *Founder* atau *Owner* Hi Animation Studio. Stormy memiliki cita-cita sejak masih dibangku sekolah untuk menjadi seorang animator, sehingga setiap jam sekolah selesai ia tak langsung pulang melainkan pergi ke sebuah studio animasi

satu-satunya yang ada di kota Malang pada saat itu, setelah sampai disana Stormy duduk di depan studio atau di bangku tamu hanya untuk ingin mengetahui suasana atau *atmosphere* di sebuah studio animasi, dan itu dilakukannya setiap selesai jam sekolah.

Tahun 2011 dimana pada era ini masih belum banyak atau populer studio animasi di Indonesia, Stormy mencoba untuk memulai dan menyokong pondasi industri animasi di Indonesia dengan membangun studio animasi kecil-kecilan di sebuah kota pendidikan yaitu kota Malang.



2.3 *Overview Instansi*

Dalam melakukan kerja praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan/instansi tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan disekitar perusahaan/instansi. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. Hi Animation bertempat di sebuah perumahan gunung buring yang beralamatkan di Jl. Eltari VD-15, Cemorokandang, Kedungkandang, Malang.

Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan tempat di Hi Animation. Berikut ini adalah logo Hi Animation.



Gambar 2.1 Logo Hi Animation.

(Sumber: www.hianimation.com)



Gambar 2.2 Peta Lokasi Hi Animation.

(Sumber: <https://goo.gl/maps/eqSeSJDjqw42>)



Gambar 2.3 Letak Hi Animation.

(Sumber: Olahan Penulis)

2.4 Visi dan Misi Hi Animation

Hi Animation merupakan sebuah studio animasi profesional yang berfokus mengembangkan produk-produk berkualitas khususnya animasi. Berpusat di Kota Malang (Jawa Timur) dan telah berdiri sejak September 2011 hingga saat ini.,

Hi Animation telah mengerjakan banyak proyek baik dari dalam, maupun luar negeri seperti Serial Animasi (3 Dimensi dan 2 Dimensi), TVC, *Short Movie*, Konten Wahana, Webseries, dan produk kreatif berbasis IP (*Intellectual Property*).

1. Visi:

Menjadi perusahaan professional yang mampu bersaing di tingkat internasional.

2. Misi:

- a. Menghasilkan karya yang dapat diakui market nasional dan internasional.
- b. Menciptakan lapangan kerja.
- c. Memberikan layanan yang terbaik dan professional kepada klien.

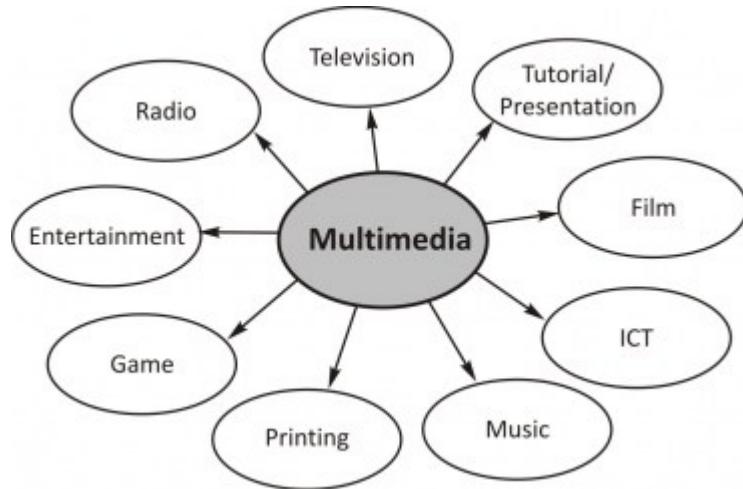


BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Definisi dari multimedia menurut Rosch dalam (Darma, Jarot, & Ananda, 2009), multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, atau multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 elemen, yaitu: suara, gambar, dan teks Mc Cormick dalam (Darma, Jarot, & Ananda, 2009). Di sisi lain, menurut Turban dalam (Darma, Jarot, & Ananda, 2009) multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, dimana media tersebut dapat berupa audio (suara musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video menurut Robin dan Linda dalam (Darma, Jarot, & Ananda, 2009). Multimedia juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video (Andika, 2016). Berikut kaitan-kaitan antar bidang didalam multimedia seperti gambar 3.1 di bawah.



Gambar 3.1 Kaitan-Kaitan Bidang di Dalam Multimedia.

(Sumber: kakandahariezblackriders.wordpress.com)

3.2 Pengertian Film

Seiring perkembangan zaman dan teknologi pengertian film terus mengalami perubahan. menurut (Zoebazary, 2010) film diartikan sebagai suatu genre seni bercerita berbasis audio-visual, atau cerita yang dituturkan pada penonton melalui rangkaian gambar bergerak.



Gambar 3.2 Film.

(Sumber: <http://clubofmozambique.com>)

Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multidimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia dewasa ini semakin penting dan setara dengan media lain. Keberadaannya praktis, hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan. Dapat dikatakan hampir tidak ada kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju yang tidak tersentuh dengan media ini.



Gambar 3.3 Produksi Film.

(Sumber: deccanchronicle.com)

3.3 Sejarah Film

Karya film di masa-masa awal adalah hitam-putih dan bisu. Akhir 1920-an, mulai dikenal film bersuara, dan menyusul film berwarna pada 1930-an. Sineas atau pelaku film di masa-masa awal adalah: Georges Melies (Prancis), Edwin S. Porter dan D. W. Griffith (USA), R. W. Paul dan G. W. Smith (Inggris). Jika semula karya film belum dianggap sebagai karya seni, pada perkembangannya, kini, karya film sudah bisa disejajarkan dengan karya seni lainnya.



Gambar 3.4 Pembuatan Film Pertama di Dunia.

(Sumber: <http://infofilm21.com>)

Pada tahun 1965 Kodak mengembangkan format amatir super-8. Meskipun di tahun 70-an dan 80-an terjadi *booming* gerakan super-8, film video yang secara kualitatif termasuk media kelas rendahan masih tetap bertahan. Aspek yang menarik menyangkut berbagai jenis seni rupa media ini adalah, bahwa sebagian besar teknologi yang digunakan awalnya berasal dari perkembangan militer.

3.4 Jenis Film

Adapun beberapa jenis film, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan yang dibuat sekitar tahun 1890-an. film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.



Gambar 3.5 Film Dokumenter “Pulau Buru Tanah Air Beta”.

(Sumber: <http://twitter.com>)

2. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Di banyak Negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang atau kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.



Gambar 3.6 Film Pendek “TAPOROP”.

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*)

Film dengan durasi lebih dari 60 menit pada umumnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar dibioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Titanic*, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.



Gambar 3.7 Film Panjang “Buffalo Boys”.

(Sumber: <http://imdb.com>)

Tumbuh dan berkembangnya film sangat bergantung pada teknologi dan paduan unsur seni sehingga menghasilkan film yang berkualitas. Berdasarkan sifatnya film dapat dibagi atas:

A. Film cerita (*Story film*)

Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim dipertunjukan di gedung-gedung bioskop yang dimainkan oleh para pemain film yang tenar. Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukan untuk semua publik salah satu contoh film cerita dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.8 Contoh Film Cerita Berjudul “Satan’s Slaves”.

(Sumber: <http://www.imdb.com>)

B. Film berita (*News film*)

Adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi, karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada publik harus mengandung nilai berita (*News value*), dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.9 Contoh Film Berita Berjudul “Fitri”.

(Sumber: <http://www.muvila.com>)

C. Film dokumenter

Film dokumenter pertama kali diciptakan oleh John Grierson yang mendefinisikan bahwa film dokumenter adalah “Karya cipta mengarah kenyataan (*Creative treatment of actuality*) yang merupakan kenyataan-kenyataan yang menginterpretasikan kenyataan. Titik fokus dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi, bedanya dengan film berita adalah film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita atau *news value* salah satu contoh film dokumenter dapat dilihat pada gambar 3.11 di bawah.

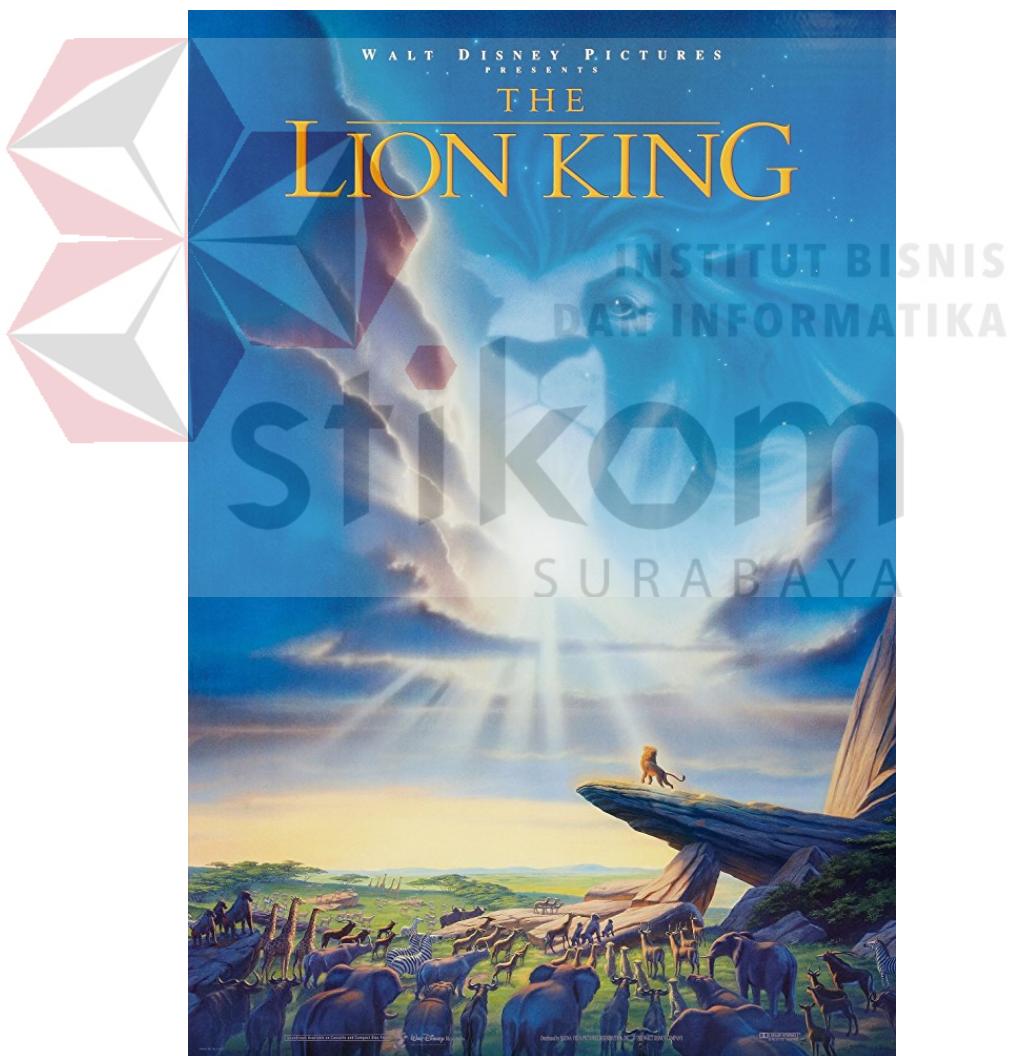


Gambar 3.10 Film Dokumenter Berjudul “Senyap”.

(Sumber: <http://www.imdb.com>)

D. Film *cartoon*

Walt Disney adalah perusahaan kartun yang banyak menghasil berbagai macam film karton yang terkenal sampai saat ini. Timbulnya gagasan membuat film kartun adalah dari seniman pelukis. Serta ditemukannya cinematografi telah menimbulkan gagasan untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis dan lukisan itu menimbulkan hal-hal yang bersifat lucu seperti yang terlihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.11 Contoh Film Kartun Disney “The Lion King”.

(Sumber: www.imdb.com)

3.5 Animasi

Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Animasi juga sebagai cabang sinematografi karena animasi itu sendiri tidak lepas dari disiplin ilmu film itu sendiri. Ada penggunaan aturan filmis, semisal hitungan satuan *cut, sequence, frame, continuity*, cakupan sudut pandang, atau angle seperti *close up, medium shot, long shot*, transisi gambar (*dissolve, wipe, cut to, iris*, dan sebagainya), *scenario, blocking*, dan lain-lain (Soenyoto, 2017).

Secara umum animasi dapat dibagi ke dalam 3 kategori, yaitu *Traditional animation, Stop motion animation, Computer graphic animation*.

- a. *Traditional Animation*, animasi tradisional adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua. Disebut tradisional karena teknik atau model animasi inilah yang digunakan untuk pengembangan awal animasi di media layar kaca dan layar lebar. Animasi tradisional sering disebut dengan *cell animation* atau animasi sel karena teknik penggerjaannya dilakukan pada media kertas *celluloid transparent* yang secara sekilas terlihat sama dengan kertas transparan untuk OHP. *Celluloid transparent* adalah kertas yang tembus pandang sehingga animator dapat dengan mudah membuat gambar yang saling berurutan satu sama lain dan dapat menciptakan animasi yang tampak halus dan mulus pergerakannya.



Gambar 3.12 *Traditional Animation.*

(Sumber: <http://youtube.com>)



Gambar 3.13 Proses mewarnai *Traditional Animation.*

(Sumber: <http://youtube.com>)



Gambar 3.14 Contoh Film *Traditional Animation* “Song Of The Sea”.

(Sumber: <http://steemitimages.com>)

- b. *Stop Motion Animation*, adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit demi sedikit. Dalam jenis animasi ini, objek akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan merekam pose objek tersebut. Proses gerak objek dan rekam pose akan terjadi berulang kali. Hasilnya, ketika kamera memutar pose-pose objek secara cepat, terciptalah ilusi pergerakan animasi. Animasi ini sering disebut juga dengan *Claymation*, karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini umumnya menggunakan media atau bahan berupa tanah liat atau *clay* sebagai objek animasinya, *Clay* tersebut digunakan untuk membuat objek animasi berupa boneka, patung dan

sebagainya. *Clay* dipilih karena bahan ini bersifat elastis, mudah dibentuk dan mudah digerakkan. Namun animasi jenis ini tidak hanya terbatas pada objek berbahan tanah liat saja, kertas, kayu, dan bahan-bahan lain pun dapat digunakan dalam jenis animasi ini.



Gambar 3.15 Proses pengrajan *Claymation*.

(Sumber: <http://collider.com>)



Gambar 3.16 Proses pengrajan *Stop Motion Animation*.

(Sumber: <http://pinterest.com>)



Gambar 3.17 Contoh Film *Stop Motion Animation* “Kubo And The Two Strings”.

(Sumber: <http://imdb.com>)

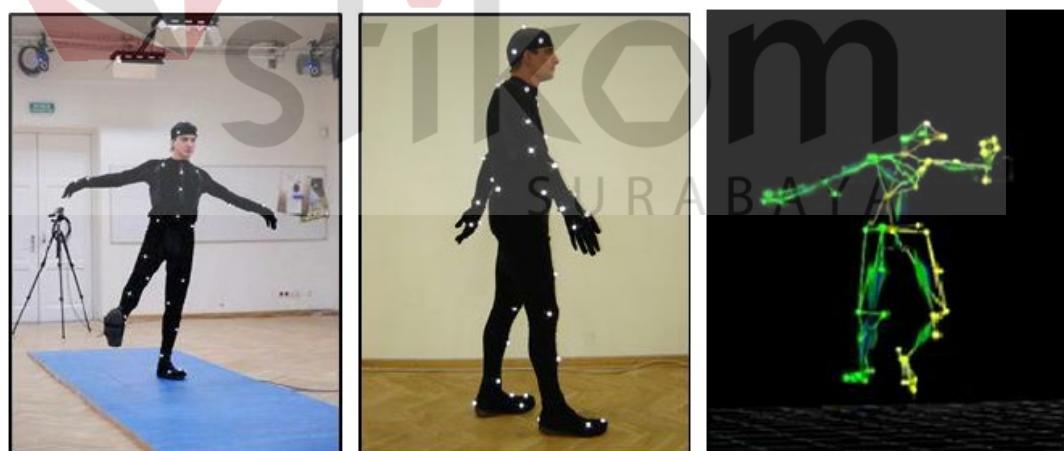
- c. *Computer Graphic Animation*, adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan menggunakan computer. Animasi ini dapat berupa animasi 2D maupun animasi 3D. namun dalam perkembangannya. *Computer Graphic Animation* ini telah berevolusi dengan sangat cepat melalui pendekatan 3D yang sangat revolusioner dan bahkan mampu mendekati bentuk objek nyata (*hyperreality*) sehingga pada akhirnya, animasi jenis ini menjadi identik dengan animasi 3D. dengan bantuan computer, maka seluruh penggerjaan animasi mulai dari tahap *modelling* hingga *rendering*, tidak lagi dikerjakan dengan sketsa tangan manual sehingga keseluruhan proses

pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan lebih cepat. *Computer Graphic Animation* saat ini juga dikenal dengan istilah *Computer Generated Imagery* atau *CGI*.



Gambar 3.18 Proses pengerajaan *CGI*.

(Sumber: <http://i2.wp.com>)



Gambar 3.19 Proses pengerajaan *CGI Motion Capture*.

(Sumber: <https://www.researchgate.net>)



Gambar 3.20 Contoh Film *Stop Motion Animation* “The Jugle Book”.

(Sumber: <http://imdb.com>)

Pada dasarnya membuat animasi tidak hanya semata menggerakkan objek melainkan bagaimana kita menghidupkan objeknya sehingga objek mati bisa terlihat bernyawa seperti di dunia nyata.



Gambar 3.21 Proses Animasi.

(Sumber: <http://youtube.com>)

3.6 *Animator*

Animator adalah seseorang yang membuat kartun menjadi hidup seperti dunia nyata (Chon, 2010). Baik 2 Dimensi maupun 3 Dimensi membutuhkan seorang animator, perannya sangat penting dan adalah tim terbanyak dalam sebuah produksi animasi, bayangkan saja antara *Modeler* dan *Animator* pekerjanya 1 banding 100.



Gambar 3.22 *Animator* Indonesia Rini Sugianto.

(Sumber: <http://gdb.voanews.com>)

Membuat atau menggerakkan karakter agar tampak hidup membutuhkan waktu yang tidak sebentar, butuh kesabaran dan konsisten untuk menjadi seorang *animator*. Banyak putra putri Indonesia bertalenta dan bekerja di *Disney*, Rini Sugianto dan Andre Surya adalah contoh dan panutan yang patut diikuti jejak bagi seluruh putra putri bangsa yang berkiprah di dunia animasi terutama sebagai seorang *Animator*.



Gambar 3.23 Animator Indonesia “Andre Surya”.

(Sumber: <http://news.netmediatama.co.id>)

Mengerjakan atau menggerakkan sebuah karakter terutama di bidang 3D memiliki dua cara dan metode, contohnya adalah *Straight Ahead*, *Pose To Pose*. Setiap *Animator* berbeda-beda dalam melakukan pendekatan atau metode.

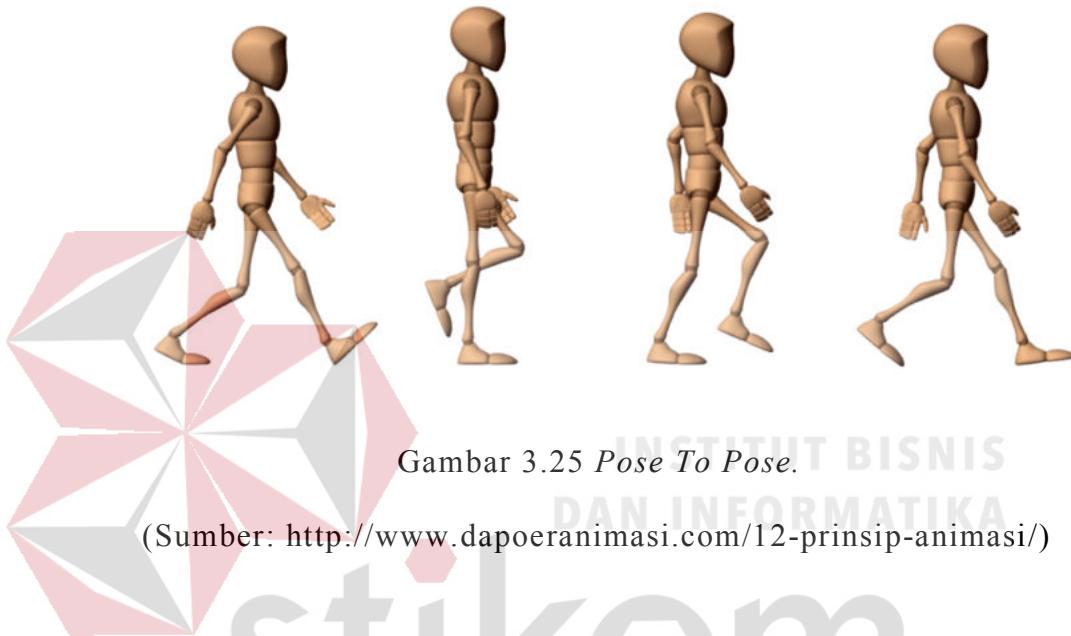


Gambar 3.24 *Animator Job*.

(Sumber: <https://animationmethods.files.wordpress.com>)

3.6 Pose To Pose

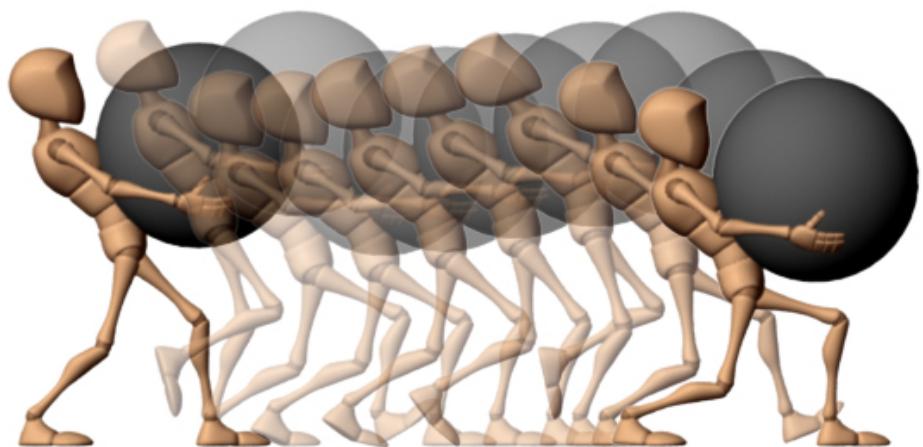
Pendekatan atau metode ini dilakukan dengan menentukan lebih dahulu pose-pose apa saja yang akan dimiliki oleh sebuah karakter untuk dianimasikan pada suatu *cut* atau adegan (Dapoeranimasi, 2018).



Gambar 3.25 Pose To Pose.

(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi/>)

Setelah menentukan pose-pose atau yang biasa disebut *Key Pose* seperti contoh di gambar 3.13 diatas barulah dilakukan penggabungan gerakan antar pose yang ada dengan cara menyisipkan pose diantara dua gambar atau pose. Pose diantara dua gambar tersebut biasa disebut *Breakdown Key*, diantara *Breakdown Key* dan *Key Pose* disisipkan gambar lagi yang dalam dunia industri disebut *In Between* agar gerakan yang dihasilkan menjadi lebih halus.



Gambar 3.26 *In Between*.

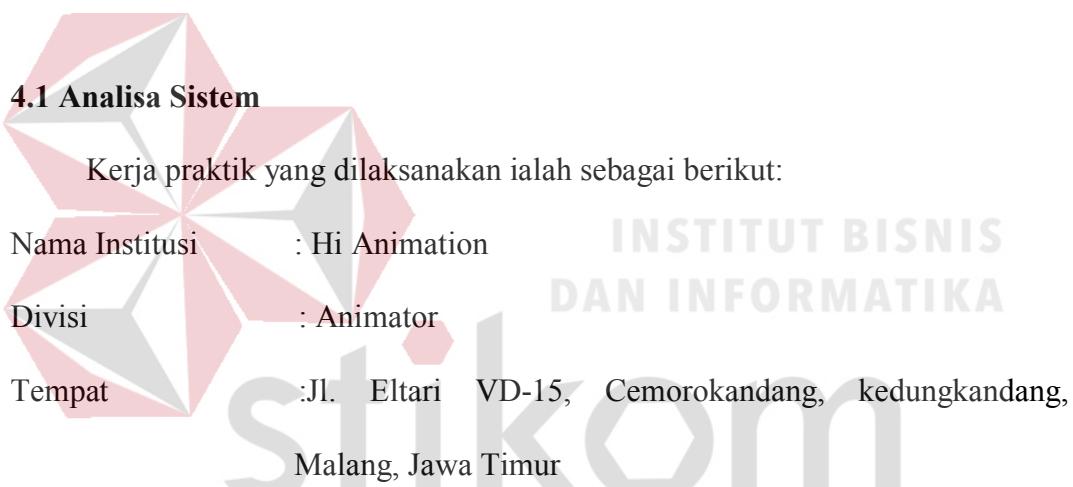
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi/>)



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di Hi Animation. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk ikut serta mengerjakan beberapa proyek film animasi 3D.



Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 16 Juli 2016 hingga 16 Agustus 2018, dengan alokasi waktu senin sampai jum'at pada pukul 09.00-17.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai animator, yang memiliki tugas membuat karakter menjadi hidup atau bergerak sesuai *storyboard* yang telah disediakan.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Hi Animation

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Hi Animation akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

a. Minggu Ke -1

Pada Minggu pertama kegiatan kerja praktik di Hi Animation ialah kontrak kerja yang menentukan berada dibagian manakah saya. Setelah mendapat posisi di tim *animate*, di hari pertama skill saya di tes dengan membuat beberapa pose sebuah karakter.



Gambar 4.1 Pose Karakter.

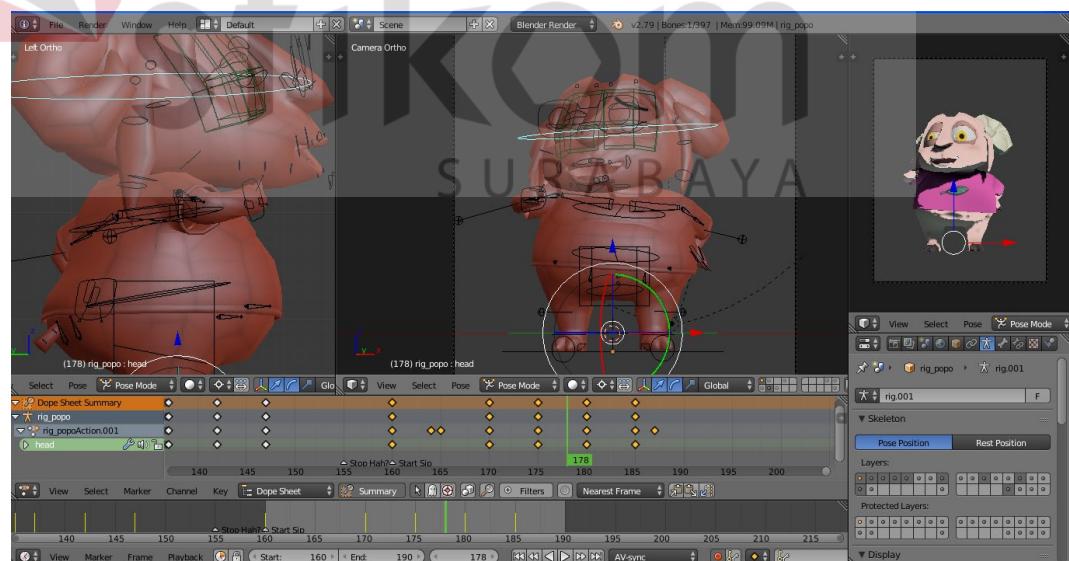
(Sumber: Olahan Penulis)

Hari ke dua tes menggerakkan pose-pose yang telah dikerjakan pada hari pertama.



Gambar 4.2 Salah satu *Pose Animate*.

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.3 Salah Satu Proses *Pose Animate*.

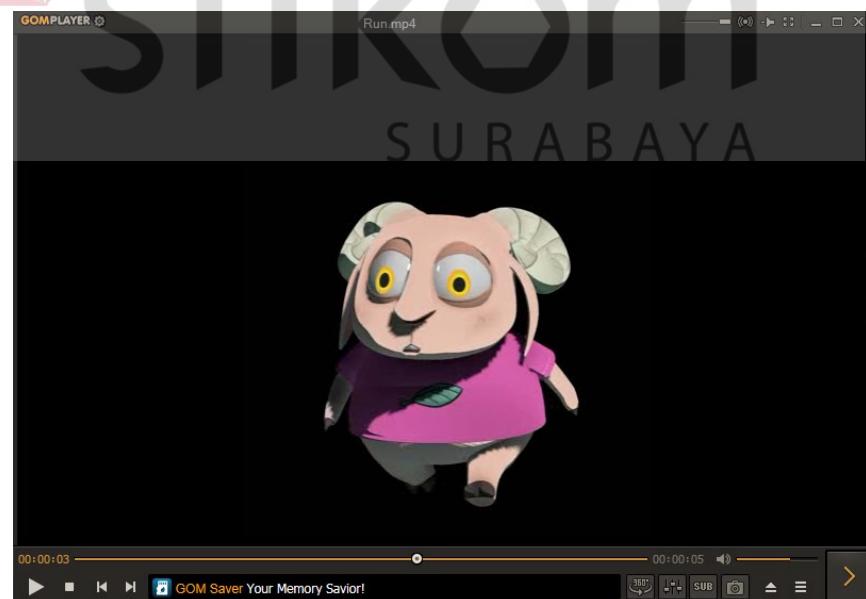
(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah hasil pose dan gerak karakter disetujui dan dinilai memuaskan, maka diberikan test terakhir yaitu membuat gerakan *Walk, Run, Jump, Action* pada karakter tersebut.



Gambar 4.4 *Run*.

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.5 Hasil *Run*.

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Minggu Ke-2

Setelah melewati tes kemampuan kerja pada Minggu pertama, saya ditawarkan untuk ikut proyek D.O.A atau kependekan dari Doyok, Otoy, Alioncom. Proyek ini adalah proyek dari MPIC Studio Jakarta dimana Film *series* D.O.A mereka telah berhasil tayang di Televisi Indonesia, sebuah kebanggaan untuk saya karena bisa ikut serta terjun dalam produksi D.O.A.



Gambar 4,6 D.O.A

(Sumber: www.wapvidz.me)

Di tahap ini skill saya diuji lagi, bisakah saya menggerakkan karakter-karakter di film tersebut. Untuk alasan kerahasiaan dapur maka saya tidak diperkenankan memperlihatkan hasil maupun proses penggerjaan saya untuk proyek D.O.A ini dalam laporan. Di minggu ke-2 ini saya hanya mengerjakan tes.

c. Minggu Ke-3

Setelah melalui masa test pada minggu ke-2 maka pada Minggu ke-3 ini saya dan tim animator diberi arahan oleh direktur Hi Animation tentang proyek “Doyok, Otoy, Alioncom” bahwasanya semua file *asset* D.O.A telah dikirimkan oleh MPIC Studio dan telah siap untuk dieksekusi.



Gambar 4.7 D.O.A2.

(Sumber: www.wapvidz.me)

Setelah selesai pengarahan oleh bapak direktur Hi Animation maka saya dan teman-teman tim animate mulai mengerjakan untuk menggerakkan *face Expression* atau ekspresi muka.

d. Minggu Ke-4

Pada Minggu ke-4 karena ada masalah pada cerita dan harus direvisi oleh pihak MPIC Studio maka mereka mengalihkan proyek D.O.A ke proyek film terbarunya yang belum rilis di tv yaitu “JAGAT”. Pengalihan ini tidak langsung terjun mengerjakan proyek melainkan saya diwajibkan untuk *test* seperti biasa untuk menyesuaikan, karena berbeda karakter.



Gambar 4.8 Poster Film Jagat.

(Sumber: www.twitter.com/ManojPunjabiMD)



Gambar 4.9 Logo MPIC Studio.

(Sumber: www.twitter.com/ManojPunjabiMD)

Seperti film D.O.A saya tidak diperkenankan memuat gambar proses maupun hasil apapun yang berupa visual dalam proyek alihan yang berjudul JAGAT ini. Mengapa tidak boleh dimuat ? yang pertama adalah dikarenakan kerahasiaan dapur dan yang kedua ialah karena film JAGAT ini belum dipublish atau ditayangkan di TV, maka untuk menghindari *spoiler* MPIC Studio melarang keras untuk tidak menyebarluaskan rahasia, dan kasus yang demikian ini lumrah adanya dan seluruh Studio juga pasti melarang karyawannya untuk tidak memberikan *spoiler* film dan juga menyebar rahasia dapur studio.

e. Minggu Ke-5

Di Minggu ke-5 saya dan tim *animate* terpaksa dialihkan ke proyek baru yaitu film pendek animasi 3d yang berjudul “Mira Diwana” karena ada masalah dalam gerakan karakternya dan harus mengulang sedangkan *deadline* sudah mendekat.



Gambar 4.10 Proses Mira.

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.11 Hasil Mira.

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.12 Proses Otin.

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.13 Suasana Produksi.

(Sumber: Olahan Penulis)

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Hi Animation, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang Animator, wajib minimal mengetahui 12 prinsip animasi.
2. Dibutuhkan kerja sama tim yang baik dan cepat.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Instansi

Agar lebih memperhatikan lapangan/dunia kerja, karena banyak perusahaan bagus yang hendak kami tempati untuk praktik namun terganjal oleh durasi praktik yang hanya mengikuti libur semester, dan lebih di kompreslah dalam hal surat atau apapun yang menyusahkan mahasiswa yang praktik di luar kota.

2. Bagi Mahasiswa yang akan melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang animasi carilah tempat praktik yang besar agar mengetahui *pipeline* produksi animasi yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku

Ardianto, E., & Lukiat, K. E. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Chon, J. 2010. *Animator*. New York: Gareth Stevens Publishing.

Darma, Jarot, & Ananda, S. 2009. *Buku Pintar Multimedia*. Jakarta: Mediakita.

Soenyoto, P. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Zoebazary, M. I. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

2. Diambil dari Internet

Andika, D. 2016. *Definisi dan Pengertian Multimedia*. Retrieved from IT-Jurnal.com: <https://www.it-jurnal.com/definisi-dan-pengertian-multimedia/>. (Diakses pada 20 Agustus 2018).

Dapoeranimasi. 2017. *Dapoeranimasi Portal Kreatif Online*. Diambil kembali dari Dapoeranimasi: <http://www.dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi/>. (Diakses pada 21 Agustus 2018).