



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

**stikom**  
SURABAYA

HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D DENGAN TEKNIK *3D ANAGLYPH*  
TENTANG PERJUANGAN PENARI REMO (GAGRAK ANYAR)**

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi  
DIV Produksi Film dan Televisi**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

**stikom**  
SURABAYA

**Oleh:  
HAWARI MUHAMMAD HELMI  
16.51016.0022**

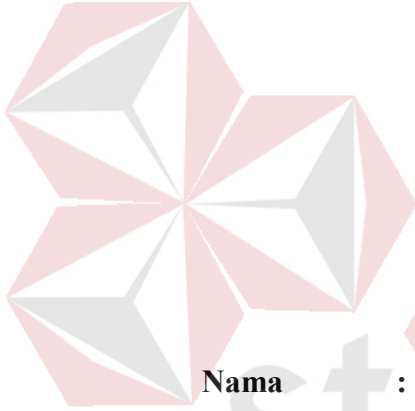
---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2019**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D DENGAN TEKNIK *3D ANAGLYPH*  
TENTANG PERJUANGAN PENARI REMO (GAGRAK ANYAR)**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Seni Produksi Film dan Televisi



Oleh:

**Nama : HAWARI MUHAMMAD HELMI**

**NIM : 16.51016.0022**

**Program : DIV Produksi Film dan Televisi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2019**

## Tugas Akhir

### PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D DENGAN TEKNIK 3D ANAGLYPH TENTANG PERJUANGAN PENARI REMO (GAGRAK ANYAR)

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Hawari Muhammad Helmi**

**NIM: 16510160022**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh dewan pembahas

Pada 30 Juli 2019

#### Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

1. **Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.**

NIDN. 0711086702

2. **Yunanto Tri Laksono, M.Pd.**

NIDN. 0704068505

Pembahas

1. **Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA**

NIDN. 0716127501

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan



untuk memperoleh gelar sarjana

FAKULTAS TEKNOLOGI  
DAN INFORMATIKA

**Dr. Jusak**

NIDN. 0708017101

**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2019**

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Hawari Muhammad Helmi  
NIM : 16510160022  
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi  
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Judul karya : Pembuatan Film Animasi 3D Dengan Teknik *3D Anaglyph*  
Tentang Perjuangan Penari Remo (Gagrak Anyar)

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 Royalti 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, 30 Juli 2019



Hawari Muhammad Helmi  
NIM : 16510160022



## LEMBAR MOTTO



***“Hal Terpahit Adalah Berharap, Berharap Kepada Manusia”***

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

## **PERSEMBAHAN**

Karya Tugas Akhir ini Saya persembahkan untuk:

1. Bapak Suparno dan Ibu Yuniati Suhardi yang telah membesarkan dan membimbing saya hingga menjadi manusia yang berguna bagi sekitar.
2. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang telah memberikan saya kesempatan kedua dalam mendalami ilmu produksi film dan televisi.
3. Pak Karsam selaku dosen dan orang tua saya di Institut Bisnis dan Stikom Surabaya yang membina saya selama saya menempuh pendidikan DIV Produksi Film dan Televisi.
4. Pak Bambang Hariadi selaku dosen wali saya di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang sudah membantu saya mengarungi tahapan demi tahapan selama belajar.
5. Pak Hardman selaku kepala program studi DIV Produksi Film dan Televisi dan juga dosen pembimbing satu saya dalam pembuatan Karya Tugas Akhir ini yang selalu memberikan masukan yang bermanfaat kepada saya.
6. Pak Yunanto selaku pembimbing dua saya dalam mengerjakan Karya Tugas Akhir ini.
7. Pak Thomas yang sudah membantu saya dalam hal teknis pengerjaan.
8. Seluruh dosen dan teman-teman yang sudah membantu saya selama pengerjaan Karya Tugas Akhir.

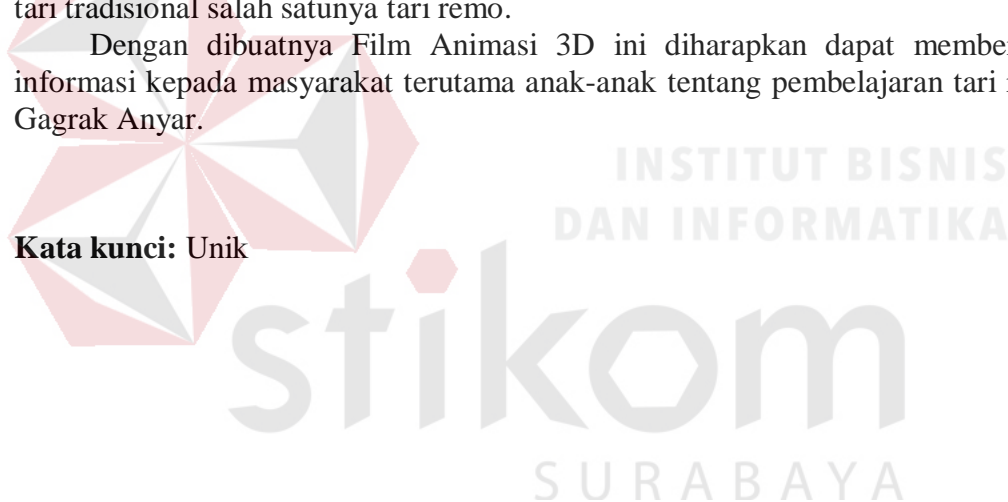
## ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah membuat Film Animasi 3D Dengan Teknik *3D Anaglyph* Tentang Perjuangan Penari Remo (Gagrak Anyar). Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat masyarakat Surabaya terutama anak-anak terhadap tari remo yang disebabkan ketidaktahuannya dalam mengartikan gerakan-gerakan tari remo tersebut. Salah satu tari remo yang sedang berkembang di Surabaya adalah tari remo Gagrak Anyar. Tarian ini merupakan jenis tari remo baru yang diciptakan oleh pak Sariyono seorang seniman tari asal Surabaya.

Metode yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan metode penulisan kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi literatur, wawancara, observasi partisipasi pasif dan studi eksisting. Pengaplikasian alur dalam Film Animasi 3D ini menggunakan karakter seorang anak sebagai objek inti dari cerita ini. Hal ini penulis lakukan sebagai upaya meningkatkan kesadaran masyarakat terutama anak-anak dalam mempelajari seni tari tradisional salah satunya tari remo.

Dengan dibuatnya Film Animasi 3D ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat terutama anak-anak tentang pembelajaran tari remo Gagrak Anyar.

**Kata kunci:** Unik



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik serta hidayahNya sehingga Tugas Akhir dapat diselesaikan dengan judul **Pembuatan Film Animasi 3D Dengan Teknik 3D Anaglyph Tentang Perjuangan Penari Remo (Gagrak Anyar).**

Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun, diperoleh selama proses penulisan serta berdasarkan pengamatan terhadap situasi yang ada, semua dikerjakan kurang lebih 8 bulan. Dengan waktu yang relatif singkat, disadari bahwa perlu meningkatkan pemahaman dan terus belajar di dunia kerja nanti.

Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini telah didapat banyak bantuan baik moral maupun materil dari banyak pihak, maka dalam kesempatan ini disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Suparno dan Yuniati Suhardi sebagai kedua orang tua yang telah membantu tanpa lelah dalam pengerjaan Karya Tugas Akhir ini.
2. Faaris Mujaahid, Nisrina Nur Hanifah dan Fatimah Nur Azizah yang selalu memberi dukungan dalam tugas akhir ini.
3. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Stikom Surabaya



5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS, selaku Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi Stikom Surabaya dan dosen pembimbing I.
6. Yunanto Tri Laksono, M.Pd., selaku dosen pembimbing II.
7. Thomas Hanandry Dewanto, M.T., ACA selaku dosen pembimbing dalam hal teknis dan konsep pembuatan film animasi 3d ini.
8. Karsam MA. Ph.D., selaku dosen yang sudah saya anggap sebagai orangtua sendiri dalam membimbing saya selama studi di Stikom Surabaya.
9. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku dosen pembahas yang baik hati.
10. Bambang Hariadi selaku dosen wali saya yang sudah membimbing saya dari awal perkuliahan hingga ujung gerbang pintu keluar
11. Syahirul Lazimi sebagai Manajer Produksi pembuatan film animasi 3d ini.
12. Kru Animasi.Haw! yang sudah banyak membantu mulai dari awal hingga akhir..
13. Tim ngopi dan *rasan-rasan club* Faris dan Eko.
14. Agung Susetyo, Dinda Lorena, Hilman Hakim dan Aprianda Wafa sebagai MM16 yang sudah banyak saya repotkan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
15. Semua teman dan sahabatku di Multimedia 2016 yang telah memberi saran dan kritik demi menunjang proses pembuatan karya pada Tugas Akhir ini, Salam Tenggeng.
16. Semua senior yang telah memberikan kritik dan saran dalam menunjang karya Tugas Akhir ini.

17. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, mendo'akan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Tidak ada kesempurnaan di dunia ini, demikian kiranya gambaran dari laporan Tugas Akhir ini, tentu masih terdapat kekurangannya, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi sempurnanya tulisan ini pada kemudian hari. Serta diharapkan pula kritik dan saran yang membangun terhadap hasil karya Film Animasi 3D ini, agar ke depannya diperoleh satu karya yang lebih maksimal dan bisa *go international*. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

Surabaya, 30 Juli 2019

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

  
stikom  
Penulis  
SURABAYA

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	2
1.1 Latar Belakang Penciptaan .....	2
1.2 Fokus Penciptaan .....	5
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan .....	5
1.4 Tujuan Penciptaan.....	6
1.5 Manfaat Penciptaan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Seni Tari .....	8
2.1.1 Unsur Gerak Dalam Tari.....	8
2.2 Tari Remo .....	9
2.2.1 Gerakan Tari Remo .....	10
2.2.2 Remo Gagrak Anyar .....	10
2.3 Film .....	11
2.4 Animasi .....	11
2.4.1 Film Animasi .....	11
2.4.2 Tampilan Animasi.....	12
2.4.3 Prinsip Dasar Animasi .....	15
2.4.4 3D Animasi .....	18
2.5 3d Anaglyph .....	19
2.6 Perjuangan.....	19
2.7 Warna .....	20
2.8 Tipografi .....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN</b> .....	21
3.1 Metodologi Penciptaan .....	21

3.2	Objek Penelitian.....	22
3.3	Lokasi.....	22
3.4	Sumber Data .....	22
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.5.1	Film Animasi.....	25
3.5.2	3D .....	31
3.5.3	3D Anaglyph.....	35
3.5.4	Perjuangan.....	39
3.5.5	Tari Remo.....	41
3.6	Teknik Analisis Data.....	47
3.6.1	Reduksi Data .....	48
3.6.2	Penyajian Data.....	48
3.6.3	Kesimpulan.....	50
3.7	Deskripsi <i>Keyword</i> .....	52
<b>BAB IV PERANCANGAN KARYA .....</b>		<b>54</b>
4.1	Pra Produksi.....	57
4.1.1	Ide dan <i>Storyline</i> .....	57
4.1.2	Sinopsis.....	57
4.1.3	Skenario .....	61
4.1.4	<i>Storyboard</i> .....	61
4.1.5	Warna.....	62
4.1.6	Karakter .....	63
4.1.7	Properti dan Latar .....	71
4.1.8	Manajemen Produksi .....	71
4.2	Produksi .....	76
4.2.1	3D <i>Modeling and Texturing</i> .....	76
4.2.2	<i>Rigging</i> .....	77
4.2.3	<i>Layout dan Blocking</i> .....	78
4.2.4	<i>Animation</i> .....	79
4.2.5	<i>Rendering 3D</i> .....	79
4.3	Pasca Produksi .....	80



4.3.1 <i>Editing</i> .....	80
4.3.2 <i>Mastering Audio</i> .....	81
4.3.3 Final Render .....	81
<b>BAB V IMPLEMENTASI KARYA</b> .....	83
5.1 Produksi .....	83
5.1.1 <i>Modeling</i> .....	84
5.1.2 <i>Texturing</i> .....	86
5.1.3 <i>Rigging</i> .....	87
5.1.4 <i>Animating</i> .....	89
5.1.5 <i>Compositing</i> .....	90
5.1.6 <i>Rendering</i> .....	91
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	92
6.1 Kesimpulan .....	92
6.2 Saran .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	93
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	95
<b>LAMPIRAN</b> .....	96
Lampiran 1: Kartu Konsultasi Bimbingan TA .....	96
Lampiran 2: Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar TA .....	97
Lampiran 3: Storyboard .....	97
Lampiran 4: Skenario .....	102

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Teknik Pengumpulan Data .....	24
Gambar 3.2 Proses wawancara dengan Cak Waw .....	26
Gambar 3.3 Wawancara dengan Angga Sasongko .....	27
Gambar 3.4 Cuplikan gambar observasi film animasi The Silent Note.....	29
Gambar 3.5 Cuplikan gambar observasi film animasi Personne Nobody .....	29
Gambar 3.6 Cuplikan gambar observasi film animasi Alto .....	30
Gambar 3.7 Gambar observasi objek 2D dan 3D Pikachu.....	33
Gambar 3.8 Gambar observasi objek 2D dan 3D Agumon Digimon Adventures	43
Gambar 3.9 Gambar observasi objek 2D dan 3D Bo .....	34
Gambar 3.10 Gambar wawancara dengan seniman visual Faza Sulthon.....	35
Gambar 3.11 Cuplikan gambar observasi 3D <i>Anaglyph</i> The Jungle Book.....	37
Gambar 3.12 Cuplikan gambar observasi 3D <i>Anaglyph</i> The Looney Tunes.....	37
Gambar 3.13 Gambar Pak Sariyono memberikan pelatihan.....	39
Gambar 3.14 Gambar wawancara dengan Pak Sariyono .....	42
Gambar 3.15 Gambar wawancara dengan Ibu Alit.....	43
Gambar 3.16 Melakukan observasi di sanggar Putera Bima Respati .....	45
Gambar 3.17 Gambar hasil kunjungan ke sanggar Putera Bima Respati .....	45
Gambar 3.18 Pertunjukan tari tradisional Remo Gagrak Anyar .....	46
Gambar 3.19 Bagan Pencarian <i>Keyword</i> .....	52
Gambar 4.1 Alur Perancangan Karya .....	60
Gambar 4.2 Psikologi Warna .....	60
Gambar 4.3 Alternatif desain karakter Ibu.....	63
Gambar 4.4 Alternatif desain karakter Ayah .....	63
Gambar 4.5 Alternatif desain karakter Anak .....	64
Gambar 4.6 Desain karakter Ibu .....	65
Gambar 4.7 Desain karakter Ayah .....	66
Gambar 4.8 Desain karakter Anak .....	67
Gambar 4.9 Pewarnaan Karakter Ibu .....	68

Gambar 4.10 Pewarnaan Karakter Ayah.....	69
Gambar 4.11 Pewarnaan Karakter Anak.....	69
Gambar 4.12 Properti dan Latar.....	70
Gambar 4.13 Sketsa Poster .....	73
Gambar 4.14 Sketsa Cover CD .....	74
Gambar 4.15 Proses <i>UV Mapping</i> .....	75
Gambar 4.16 Proses <i>Modeling</i> dan <i>Texturing</i> .....	76
Gambar 4.17 Proses <i>Rigging</i> .....	76
Gambar 4.18 Proses penataan <i>Layout</i> .....	77
Gambar 4.19 Proses <i>Blocking</i> .....	77
Gambar 4.20 Proses <i>Rendering</i> 3D .....	78
Gambar 4.21 Hasil <i>Rendering</i> 3D .....	79
Gambar 4.22 Proses <i>Editing</i> .....	80
Gambar 4.23 Proses <i>Mastering Audio</i> .....	80
Gambar 5.1 Tahapan Produksi.....	82
Gambar 5.2 <i>3D Modeling</i> Properti.....	82
Gambar 5.3 <i>3D Modeling</i> Karakter Ayah.....	83
Gambar 5.4 <i>3D Modeling</i> Karakter Ibu .....	83
Gambar 5.5 <i>3D Modeling</i> Karakter Sri Dewi .....	84
Gambar 5.6 <i>Texturing</i> Karakter .....	84
Gambar 5.7 <i>Rigging</i> Karakter Ayah.....	85
Gambar 5.8 <i>Rigging</i> Karakter Ibu.....	86
Gambar 5.9 <i>Rigging</i> karakter Sri Dewi.....	86
Gambar 5.10 Proses <i>Animating</i> Scene 1 .....	87
Gambar 5.11 Proses <i>Animating</i> Scene 2 .....	87
Gambar 5.12 Proses <i>Animating</i> Scene 3 .....	88
Gambar 5.13 Proses <i>Compositing</i> .....	88
Gambar 5.14 Proses <i>Setting</i> Lokasi .....	89
Gambar 5.15 Proses <i>Rendering</i> .....	89

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Pengumpulan <i>Keyword</i> Film Animasi .....	49
Tabel 3.2 Pengumpulan <i>Keyword 3D</i> .....	49
Tabel 3.3 Pengumpulan <i>Keyword 3D Anaglyph</i> .....	49
Tabel 3.4 Pengumpulan Perjuangan .....	50
Tabel 3.5 Pengumpulan <i>Keyword</i> Tari Remo .....	50
Tabel 4.1 Sinopsis .....	57
Tabel 4.2 Hasil pemilihan cerita .....	61
Tabel 4.3 Hasil <i>Brainstorming</i> karakter .....	65
Tabel 4.4 Anggaran Biaya .....	71
Tabel 4.5 Jadwal Kerja .....	72





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penciptaan**

Tujuan Tugas Akhir ini adalah menciptakan film animasi 3D dengan teknik *3D anaglyph* tentang perjuangan penari Remo (Gagrak Anyar). Hal ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat masyarakat terutama anak-anak terhadap tari Remo yang disebabkan ketidaktahuannya dalam mengartikan gerakan-gerakan tari Remo tersebut. Untuk menyelesaikan masalah ini, maka dibuatlah film animasi 3D ini untuk menginformasikan kepada masyarakat luas khususnya anak-anak.

Tari Remo merupakan salah satu tari tradisional Indonesia yang berasal dari Jawa Timur. Getaran jiwa dan juga emosi masyarakat Jawa Timur menjadi elemen penting yang diungkapkan melalui gerakan-gerakan tari Remo ini. Setiap daerah memiliki ciri khas dari tari tradisionalnya, dan masing-masing dari tarian tersebut mengandung pesan dan makna yang berbeda juga (Magdalena, Fianto, & Hidayat, 2015).

Tari Remo yang merupakan tari tradisional Jawa Timur ini kurang ada peminatnya, dikarenakan kalah oleh tari modern. Menurut Wali Kota Surabaya Tri Risma Harini pada harian Surabaya Tribunnews yang diterbitkan pada Selasa 17 Juli 2018 menjelaskan bahwa pada acara Surabaya *Cross Culture International* ke-14 yang diadakan di Surabaya akan memberikan fokus lebih pada anak-anak peserta dan juga tamu agar mereka mendukung tari tradisional khas Jawa Timur.

Ditambahkan juga, bu Risma akan mengajak mereka menari diatas panggung bersama-sama (Maulidiya, 2018).

Pada perkembangannya, kesenian tradisional yang merupakan warisan budaya ini sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat Jawa Timur terutama para generasi baru. Maka dari itu, untuk melestarikan salah satu budaya lokal ini, perlu diadakannya pengenalan seni tari Remo terhadap masyarakat, salah satunya dengan media film animasi pendek 3D. hal ini dilakukan agar kondisi budaya Indonesia tidak tergeser oleh nilai-nilai budaya asing seiring berjalannya waktu (Magdalena, Fianto, & Hidayat, 2015).

Menurut Heni Rohayani (Rohayani, 2006) asal-usul tari Remo diadaptasi dari pemodelan keprajuritan yang juga digambarkan sebagai bentuk harapan dan kerinduan masyarakat Jawa Timur terhadap kepahlawanan para pejuang. Adapun gerakan tari Remo memiliki arti beragam yang dijabarkan melalui gerakan tangan dan kaki. Berbagai macam gerakan jemari tangan yaitu: Nyathok Tutup, Nyathok Bukak, Ngeber, dan Ndoding. Selain itu ada beberapa gerakan kepala yang biasa digunakan oleh penari Remo, yaitu: Sendal Pancing, Nglewas, Godegan, dan Keter. Adapun gerakan kaki yang digunakan dalam tari Remo bertumpu pada tiga titik yang disebut Tri Netra.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut diatas, maka informasi disampaikan melalui film pendek. Sebab film pendek menurut Heru Effendy memiliki keunggulan dari segi visual antara lain: film dapat memberikan sentuhan emosional terhadap penontonnya lewat kontras visual, film mampu memotivasi

penontonnya untuk membuat perubahan, dan juga film dapat berkomunikasi dengan penontonnya tanpa ada batasan (Effendy, 2014).

Adapun animasi yang berkembang di Indonesia saat ini juga sudah banyak menghiasi televisi nasional dan juga konsisten hadir di ajang pameran animasi tingkat Asia di Jakarta. Pada PopCon Asia 2015 misalnya, beberapa konten daerah (Surabaya) hadir bersanding dengan konten nasional seperti si Juki, Hebring, Kembang Gula dan lain sebagainya. Alhasil salah satu animasi Surabaya yang menceritakan tingkah laku lucu hewan sehari-hari kini mengudara di salah satu televisi nasional (Ruslan, 2016). Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Kata animasi sendiri berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Lebih dalam lagi mempunyai makna rooh, jiwa atau hidup (Soenyoto, 2017).

*3D Anaglyph* merupakan langkah dalam mengkomposisikan dua gambar secara terpisah pada bagian kanan dan kiri mata penonton yang bertujuan untuk mengkreasikan kedalaman ilusi dari gambar yang ditampilkan, hal ini juga biasa disebut sebagai visualisasi 3D stereo (LU, Ur Rehman, Khan, & Li, 2013). Langkah ini membantu kita mengkreasikan kualitas komposisi layer kedalam 3 bagian yaitu : *foreground*, *mainground* dan *background*.

Berdasarkan atas permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka untuk menyelesaikan masalah tari Remo ini adalah dengan menciptakan film animasi 3D dengan teknik *3D Anaglyph* tentang perjuangan penari Remo (Gagrak Anyar). Permasalahan yang akan diselesaikan penulis nantinya akan mendapatkan respon.

Film sendiri merupakan salah satu media efektif yang mampu menyampaikan pesan lewat tayangan visual.

Harapan dari penciptaan Tugas Akhir ini adalah agar masyarakat Indonesia khususnya Jawa Timur dapat mengetahui arti dan pesan yang tersirat dalam gerakan-gerakan tari Remo, dan juga masyarakat lebih memiliki perhatian lebih agar pelestarian kesenian tradisional tari Remo ini terus berkembang. Dengan demikian keberadaan tari Remo di Indonesia khususnya Jawa Timur dapat lebih dihargai oleh masyarakat.

## **1.2 Fokus Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang penciptaan diatas, fokus penciptaan dalam Tugas Akhir ini adalah bagaimana membuat film animasi 3D dengan teknik *3D Anaglyph* tentang perjuangan penari Remo (Gagrak Anyar).

## **1.3 Ruang Lingkup Penciptaan**

Adapun batasan masalah dalam pembuatan *Film Pendek Animasi 3D* ini antara lain:

- a. Pembuatan naskah dalam film animasi 3D dengan teknik *3D Anaglyph* tentang perjuangan penari remo (Gagrak Anyar).
- b. Pembuatan skenario dalam film animasi 3D dengan teknik *3D Anaglyph* tentang perjuangan penari remo (Gagrak Anyar).
- c. Pembuatan *storyboard* dalam film animasi 3D dengan teknik *3D Anaglyph* tentang perjuangan penari remo (Gagrak Anyar).



- d. Pembuatan karakter dan lingkungan dalam film animasi 3D dengan teknik *3D Anaglyph* tentang perjuangan penari remo (Gagrak Anyar).
- e. Film animasi 3D ini berdurasi kurang lebih 4 menit.
- f. Pengerjaan produksi animasi meliputi : *modeling, texturing, rigging, animating, compositing* dan *rendering*.
- g. Pengerjaan dan penataan musik.
- h. Pengerjaan teknik *3D Anaglyph*.
- i. Pengerjaan *post production* yang meliputi : *compositing* dan *editing*.
- j. Publikasi media dan *screening film*.

#### **1.4 Tujuan Penciptaan**

Tujuan penciptaan Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film animasi 3D dengan teknik *3D Anaglyph* tentang perjuangan penari remo (Gagrak Anyar).

#### **1.5 Manfaat Penciptaan**

Adapun manfaat penciptaan yang diharapkan dalam pembuatan Film Animasi 3D ini antara lain :

- a. Manfaat untuk industri animasi Indonesia pada umumnya diharapkan film animasi ini dapat memperkaya judul film animasi yang di buat dari animator-animator Indonesia, sekaligus mengembangkan teknik pengerjaan film animasi agar peranimasian di Indonesia dapat mengisi acara televisi yang hingga saat ini masih membeli animasi dari Negara lain.
- b. Manfaat untuk institusi maupun jurusan D4 Prodksi Film dan Televisi adalah sebagai referensi tambahan jurusan dalam mengembangkan animasi.

- c. Manfaat untuk penulis adalah sebagai pendalaman wawasan sekaligus penerapan teori dan keilmuan tentang peranimasian.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Seni Tari**

Seni tari merupakan karya yang semua orang dapat nikmati melalui bentuk visualnya. Menurut Tetty Rachmi dalam bukunya yang berjudul *Keterampilan Musik dan Tari*, banyak elemen yang ada pada tari dapat ditangkap secara visual. Beberapa elemen tersebut antara lain, gerak, busana, rias, dan properti. Tari merupakan kesenian yang terkait langsung dengan pergerakan tubuh manusia, tubuh manusia adalah alatnya dan gerak sebagai medianya.

Gerak tubuh yang dijadikan media dalam tari mulai dari ujung kepala hingga ujung kaki melalui gerakan halus yang disebut *fine motor*, atau gerakan kasar yang disebut *gross motor*. Secara keseluruhan, bagian-bagian anggota badan yang dapat digerakkan tersebut adalah pergerakan dari kepala, tangan, badan dan kaki.

##### **2.1.1 Unsur Gerak Dalam Tari**

Elemen dasar dalam tari adalah gerak. Gerak tari memiliki sifat keluar atau mengeluarkan, sehingga terjadi komunikasi antar penari yang terlibat. Gerak adalah salah satu aspek penting dalam tari dari dua aspek yaitu aspek gerak dan aspek irama. Dua aspek ini sudah dikenal sejak usia dini dan dapat dengan mudah dirangsang melalui bunyi-bunyian sederhana. Hal ini menunjukkan bahwasanya tari merupakan jenis kesenian yang mudah direspons oleh siapapun. Mulai dari

anak-anak hingga orang dewasa semua dapat dengan mudah merespon gerakan melalui nyanyian dan irama yang didengar.

Gerakan-gerakan yang terjadi karena irama atau bunyian terlahir karena adanya rangsangan yang ditimbulkan oleh sumber bunyian tersebut. Maka dari itu, tari juga disebut sebagai gerak tubuh yang ritmis. Dalam tari, gerak dijadikan sebagai media dalam mengungkapkan gagasan, perasaan, dan pengalaman penari tersebut kepada penonton atau orang lain, dalam hal ini tari juga merupakan alat komunikasi bagi sebagian seniman.

## 2.2. Tari Remo

Pada tulisannya yang berjudul “Penciptaan Buku Ilustrasi Tentang Tari Remo Sebagai Upaya Pengenalan Kepada Anak-Anak”, Helen Dwi Magdalena dan timnya menjelaskan bahwa Tari Remo merupakan salah satu bentuk seni tari tradisional yang berasal dari Jawa Timur yang diungkapkan melalui getaran jiwa dan emosi orang-orang Jawa Timur. Helen Dwi Magdalena menjelaskan Tari Remo sebagai berikut, *“Gerak Tari Remo tersebut diperoleh dari getaran jiwa dan emosi orang Jawa Timur. Masing-masing daerah mempunyai ciri dan tari tradisionalnya sendiri, dan masing-masing tarian mengandung makna dan pesan yang berbeda pula. Menari sendiri merupakan dorongan jiwa manusia sejak usia dini dalam mengekspresikan diri saat mendengar suatu irama tertentu (Magdalena, Fianto, & Hidayat, 2015).*

Menurut pak Sariyono dalam wawancaranya, awalnya tari remo digunakan untuk mengawali pertunjukan ludruk. Setiap gerakan tari remo memiliki makna. Dahulu kala pada zaman penjajahan Belanda, pertunjukan tari remo yang banyak

dipakai dalam hiburan di kedai makan atau *cafe* merupakan bentuk penyamaran dalam upaya mengusir penjajah Belanda saat itu. Beberapa alat yang digunakan penari remo saat pertunjukan adalah seragam tari, selendang, gongseng, dan keris.

### 2.2.1 Gerakan Tari Remo

- a. Maju Gawang
- b. Tanjak
- c. Lawung
- d. Nyatok Tutup
- e. Iket
- f. Godekan
- g. Gejug
- h. Bumi Langit
- i. Sembahan

### 2.2.2 Remo Gagrak Anyar

Remo Gagrak Anyar merupakan seni tari asal Surabaya ciptaan seorang seniman bernama Sariyono. Pak Sariyono beranggapan bahwa Surabaya memiliki potensi budaya yang sangat baik dari masa lalu dan sangat bisa berkembang untuk masa yang akan datang. Tari remo gagrak anyar sendiri menyatukan beberapa gerakan tari remo dari wilayah-wilayah di Jawa Timur tanpa menghilangkan gerakan dasarnya. Makna dari kata “gagrak” sendiri adalah bentuk, baru. Maka dari itu “gagrak anyar” bermakna “bentuk baru”.

## 2.3 Film

Menurut undang-undang Republik Indonesia nomor 33 tahun 2009 yang mengatur undang-undang tentang perfilman bahwa film sebagai karya seni budaya yang memiliki peran strategis dalam meningkatkan ketahanan budaya bangsa. Sedangkan menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul Memahami Film, film merupakan kombinasi antara bahasa audio dan visual yang disajikan melalui media.

## 2.4 Animasi

Kata animasi diambil dari bahasa Yunani kuno *animo* yang memiliki arti hasrat, keinginan atau minat. Menurut Partono Soenyoto dalam bukunya yang berjudul Animasi 2D, animasi memiliki makna lain yaitu roh, hidup atau jiwa. Pada zaman dahulu kata animisme adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda memiliki jiwa. Animasi merupakan sebuah disiplin ilmu yang memadukan dua unsur penting yaitu unsur seni dan teknologi. Sebagai ilmu yang dipelajari banyak orang, animasi memiliki dasar yang disebut “prinsip animasi”. Teknologi dan alat-alat yang digunakan merupakan penunjang pembuatan animasi hingga terciptalah sebuah karya animasi.

### 2.4.1 Film Animasi

Film animasi adalah salah satu media yang cukup diminati banyak orang akhir-akhir ini. Pada buku karangannya yang berjudul ANIMASI Perkembangan dan Konsepnya, Arief Ruslan menjelaskan bahwa film secara umum selalu memberikan visual dan juga cerita yang mampu menggugah hati para penonton.

Media dalam bentuk pemutaran film mampu memvisualisasikan cerita, baik secara emosional hingga ke pengetahuan. Dia juga menambahkan bahwa, *“Beberapa film, seperti full movie, short movie, atau film dokumenter serta film pendidikan memberikan keasyikan tersendiri dalam menonton penayangannya.”* Dengan keadaan seperti sekarang ini, film animasi akan terus berputar dan dapat dinikmati masyarakat. Film animasi juga dapat ditayangkan di pelbagai media seperti, televisi, *streaming internet*, maupun bioskop (Ruslan, 2016).

Tunjung Riyadi dalam tulisannya (Riyadi, Jejak Waktu Animasi Dunia, 2011) yang berjudul Jejak Waktu Animasi Dunia mengatakan bahwa, *“Pada saat ini animasi telah menjadi alat komunikasi yang luar biasa kuat. Dalam porsi terbesarnya sebagai hiburan yang disukai anak-anak maupun dewasa, tak dapat dipungkiri bahwa dalam sejarahnya, animasi mampu hadir sebagai alat propaganda negara-negara maju di dunia.”* Hal ini membuktikan bahwa animasi dalam media film memiliki dampak yang luar biasa karena tidak hanya pada era millennium saja, namun sudah sejak lama animasi telah dikenal di penjuru dunia. Dia menambahkan bahwa negara-negara seperti Amerika, Jepang, Rusia, Prancis hingga Korea dan Malaysia merupakan contoh negara-negara yang berhasil mendapatkan banyak keuntungan yang luar biasa dari animasi.

#### **2.4.2 Tampilan Animasi**

Dengan berkembangnya teknologi, animasi menjadi semakin mudah dan memiliki beragam metode pengerjaannya. Animasi yang sedang berada dipuncaknya ini tidak lepas dari pengaruh teknologi yang ada, sehingga media-media elektronik menciptakan dunia baru dalam balutan animasi dengan berbagai

golongan. Dalam tulisannya Arief Ruslan memaparkan (Ruslan, 2016) bahwa animasi dalam dunia digital dibagi menjadi 2 bagian, yakni animasi 2D dan animasi 3D. Berikut beberapa tampilan animasi yang terbagi dalam teknik pengerjaannya.

### 1. Animasi Sel

Animasi sel merupakan langkah awal dari animasi yang sudah berkembang saat ini. Dalam Animasi sel, teknik membalikkan kertas merupakan hal terlumrah dalam mengerjakan teknik ini. Perubahan antar halaman akan memperlihatkan Animasi sel bekerja dengan baik.

### 2. Animasi *Flipbook*

Teknik animasi ini memainkan gambar demi gambar dalam tumpukan kertas kosong yang telah digambar, kebanyakan orang membeli buku kosong agar memudahkan mereka menggambar kertasnya lalu melihat-lihat ulang sejauh mana proses menggambar. Cara melihatnya pun cukup mudah, yaitu dengan menahan buku atau tumpukan dengan tangan kiri lalu tangan kanan membalikkan kertas dengan cepat melalui bagian bawah buku.

### 3. Animasi *Stop-motion*

Animasi *stop-motion* dibuat dengan cara menggerakkan subjek berupa gambar, ataupun benda dan mengambil gambarnya *frame by frame*. Setelah terkumpul maka berikutnya akan digabungkan dengan *scene* lainnya dan di edit. Teknik ini memang terlihat sulit karena kita akan menggerakkannya secara



manual tiap *frame* dan *action* yang dibutuhkan. Namun penggunaan teknik ini memiliki hal special tersendiri bagi para pecinta animasi *stop-motion*.

#### 4. Animasi 2D

Beberapa studio animasi dunia sudah menggunakan teknik ini karena teknik ini sangat terbantu oleh perkembangan teknologi yang terbilang cepat. Animasi 2D merupakan animasi penggambaran secara manual serta banyak yang beranggapan bahwa animasi 2D ini adalah jenis animasi yang hanya mempunyai 2 dimensi. Memulai prosesnya dari pensil hingga computer, animasi 2D ini dimulai dari sketsa secara manual di kertas hingga dilakukan dengan menggunakan alat digital.

#### 5. Animasi 3D

Animasi 3D banyak dihubungkan dengan teknik yang susah dan terlihat realistis dari segi gambarnya. Meskipun 3D animasi lebih mengedepankan kedalaman dimensi, namun pemilihan karakter juga harus kuat dan mendukung. Maka dari itu, dalam pengerjaan 3D animasi dibutuhkan banyak perangkat dan juga kemampuan yang sangat baik untuk menghasilkan karya yang bagus. Dalam 3D animasi akan berbicara banyak tentang *modeling*, *rigging*, *texturing*, *animating*, *lighting*, *rendering* dan juga *compositing*.

### 2.4.3 Prinsip Dasar Animasi

Menurut Partono Soenyoto dalam bukunya yang berjudul “Animasi 2D”, ilmu animasi sangat mengapresiasi hukum alam seperti hukum grafikasi. Maka dari itu dalam bukunya terdapat sebanyak 12 hukum sebab akibat atau prinsip dasar yang menjadi prinsip pembuatan animasi.

#### 1. *Stretch and Squash*

*Stretch and squash* merupakan salah satu prinsip animasi yang memperlihatkan efek sebab akibat dari sebuah gerakan. Secara harfiah prinsip animasi ini bermakna memanjang dan memipih. Contohnya adalah pantulan bola yang menjadi pipih saat membentur benda yang lebih keras dan berubah sedikit lonjong sesaat setelah benturan tersebut.

#### 2. *Follow Through*

*Follow through* merupakan aksi lanjutan yang mengikuti gerakan sebelumnya. Kebanyakan dipakai untuk karakter yang menyajikan aksi dengan menggunakan tekanan grafikasi.

#### 3. *Overlapping*

Tidak jauh berbeda dengan *follow through*, prinsip dasar *overlapping* juga merupakan aksi lanjutan yang terjadi karena aksi karakter yang sedang digerakkan. Bedanya adalah prinsip ini lebih menunjukkan efek lanjutan pada aset yang ada pada karakter seperti pergerakan rambut, baju, sayap ataupun benda lainnya yang ada pada karakter.

#### 4. *Anticipation*

Antisipasi, adalah gerakan ancang-ancang yang dilakukan karakter sebelum melakukan aksinya. Seperti halnya saat karakter ingin memukul atau berlari, gerakan antisipasi dibutuhkan guna mempercantik aksi tersebut.

#### 5. *Staging*

*Staging* adalah teknik komposisi dalam satu frame agar terlihat menarik, *point of view* juga diperhatikan dalam prinsip ini. Keseimbangan yang harmonis dalam menentukan komposisi ini disebut *staging*.

#### 6. *Slow In Slow Out*

Pergerakan karakter atau aset dalam animasi tidak serta merta dibuat stabil dan membosankan. Dalam prinsip ini menjadikan gerakan lebih pelan atau cepat dan membuat lebih hidup.

#### 7. *Arc*

Pada dasarnya setiap gerakan membentuk garis koreografi imajiner atau garis melengkung. Hal ini memudahkan pembuat animasi meneruskan gambaran berikutnya atau gambaran diantaranya (*in between*).

#### 8. *Secondary Action*

Gerakan tambahan guna mempercantik aksi inti pada sebuah karakter. Contohnya adalah gerakan kedipan mata saat memandang sesuatu.

### 9. *Timing and Spacing*

*Timing and spacing* menjadi prinsip animasi yang paling krusial dalam hal “menghidupkan” sebuah karakter saat dianimasikan. Dinamis, enerjik, cepat, lambat, membosankan dan lain sebagainya diatur dalam sebuah irama yang sering disebut *timing and spacing*. Hal ini merupakan versi detail dari prinsip *arc* yang juga menjadi patokan gerakan animasi.

### 10. *Exaggerate*

Eksagerasi adalah sebuah gerakan yang dilebih-lebihkan. Dalam bahasa sehari-hari biasa disebut hiperbola atau mendramatisir. Dalam animasi hal ini dipakai pada ekspresi karakter agar lebih lucu atau tidak normal.

### 11. *Solid Drawing*

Garis tepian hasil gambar para pembuat animasi akan berpengaruh terhadap tampilan film animasi tersebut. *Solid drawing* diyakini membantu dalam memberikan makna volume pada setiap karakter dan gambaran lainnya. Meskipun, ada juga teknik yang tidak menggunakan garis tepi sebagai pembatas dan hanya menggunakan warna sebagai pemisah.

### 12. *Appeal*

Sebuah kesan pertama yang ditampilkan untuk *audience* dan membuat karya ini dinilai pada pandangan pertama. *Appeal* merupakan prinsip yang menjadikan tampilan sebuah karakter atau aset dalam animasi terlihat bagus atau sesuai target pasar.

#### 2.4.4 3D Animasi

##### 1. Modeling

Modeling adalah istilah yang digunakan pada proses awal pembuatan animasi 3D, membuat objek-objek 3 dimensi menggunakan program berbasis 3D. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah titik sumbu x,y,z yang mewakili tinggi, lebar dan kedalaman.

##### 2. Teksturing

Melakukan tahap teksturing seperti mewarnai sebuah objek yang sudah jadi. Namun, pada tahapan ini juga menentukan bahan dasar pada sebuah objek tersebut agar hasilnya nanti sesuai dengan yang diinginkan.

##### 3. Rigging

Tulang merupakan elemen penting dalam pembuatan animasi, baik 2D maupun 3D. Pemberian tulang pada prosesnya menjadikan objek tersebut dapat digerakkan atau mempermudah untuk digerakkan sesuai dengan keinginan pembuat animasi. Proses pemberian tulang ini disebut dengan *rigging*.

##### 4. Animating

Setelah proses pemberian tulang, objek akan lebih mudah untuk digerakkan. Menggerakkan atau menganimasikan sebuah objek dapat dilakukan dengan manual atau otomatis. Manual tanpa media lain sebagai referensi dan otomatis dengan bantuan gerakan referensi sebagai acuan.

## 2.5 3D Anaglyph

Belakangan ini, ketersediaan dari televisi 3D dan film 3D baik yang ditonton melalui monitor maupun layar lebar telah menaikkan ketertarikan penonton dari segi 3D *content* dan visualisasi (LU, Ur Rehman, Khan, & Li, 2013).

3D Anaglyph merupakan sebuah teknik yang menghadirkan keseimbangan dari 2 gambar secara terpisah di kanan dan kiri dari mata penonton yang bertujuan untuk mengkreasikan kedalaman ilusi saat menampilkan sebuah gambar atau yang biasa disebut juga *3D Stereoscopic visualization*. Visualisasi 3D Anaglyph dapat difinalisasikan ke normal *display* dan para *audiences* hanya membutuhkan kacamata anaglyph yang cukup murah untuk menikmati konten dalam bentuk 3D (LU, Ur Rehman, Khan, & Li, 2013).

## 2.6 Perjuangan

Akhir-akhir ini perkembangan masyarakat di Indonesia masih diwarnai dengan hal-hal berbau negatif. Meningkatnya angka criminal seperti korupsi, penculikan, pemerkosaan dan juga perampokan menunjukkan kebiasaan tindak asusila (Chairilisyah, 2012). Pembentukan psikologi dimulai sejak saat masa keemasan yaitu rentang usia 0-6 tahun, atau selama masa awal balita. Kepribadian sendiri memiliki sifat dinamis yang akan membuat seseorang sering mengalami masalah kepribadian. Masalah kepribadian dapat berupa malu, sombong, dengki, angkuh, kasar dan banyak lainnya. Dalam perkembangan dan pertumbuhannya seringkali kepribadian itu menemukan permasalahan dalam pembentukannya.

## 2.7 Warna

Warna berkaitan dengan persepsi dan interpretasi subjektif. Anne Damera dalam bukunya yang berjudul *Color Basic* beranggapan bahwa warna dasar dari sebuah benda tidak serta merta disebutkan sama bagi setiap orang. Hal ini dikarenakan gambaran referensi dan pengalaman yang berbeda setiap orang dalam mengekspresikan warna yang sama tersebut.

## 2.8 Tipografi

Tipografi merupakan *visual language* atau bahasa yang dapat dilihat. Tipografi sendiri merupakan salah satu elemen penting dari dunia desain yang lebih mengedepankan *visual* dan *audio*. Menurut Roy Brewer (1971), tipografi memiliki pengertian yang sangat luas meliputi penataan dan pola halaman pada setiap media. Tipografi memiliki peran penting dalam menyampaikan ide atau informasi kepada target *market*. Tugas utama dari tipografi adalah mengkomunikasikan pesan dalam bentuk visual.

## BAB III

### METODOLOGI PENCIPTAAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan film animasi 3D dengan teknik *3D anaglyph* tentang perjuangan penari Remo Gagrak Anyar ini, penulis menggunakan triangulasi untuk melakukan penelitian dengan cara melakukan wawancara terhadap para ahli. Kemudian hasil wawancara tersebut dicocokkan kebenarannya dengan data literatur dan dibandingkan dengan data observasi partisipatif pasif yang dilakukan penulis demi memperkuat data penelitian.

Pada bagian ini penulis menjabarkan metode yang dipakai dan prosedur dalam pembuatan karya. Dalam pembuatan Tugas Akhir ini penulis menggunakan pendekatan Kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisa perjuangan penari Remo Gagrak Anyar, teknik *3D anaglyph*, dan animasi. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan dengan obyek manusia atau segala hal yang berhubungan dengan manusia. Pendekatan ini dilakukan sebagaimana keadaan saat akan dilakukan penelitiannya, sehingga pendekatan ini tidak bisa di *setting* dan harus terlihat natural (Indranata, 2008).

Melalui metode triangulasi ini penulis mencari data yang terkait dalam film animasi, 3D, *3D anaglyph*, perjuangan, dan tari Remo Gagrak Anyar. Setelah data-data terkumpul, selanjutnya penulis mengembangkan dan mengkaji data tersebut untuk didapatkan kesamaannya. Persamaan dari data triangulasi yang terkumpul berikutnya dijadikan kata kunci atau *keyword*.



### 3.2 Objek Penelitian

Pada bagian ini dijelaskan objek penelitian penulis yang menjadi bahasan utama pada Tugas Akhir ini. Objek yang akan diteliti adalah perjuangan penari Remo Gagrak Anyar. Tidak semua aspek dalam perjuangan penari Remo Gagrak Anyar ini akan diteliti oleh penulis dikarenakan dapat memperlebar pokok bahasan. Aspek yang menjadi sumber penelitian ini yaitu, perjuangan seorang anak penari Remo Gagrak Anyar dan pengenalan terhadap makna dari gerakan tari Remo Gagrak Anyar.

### 3.3 Lokasi

Tempat yang menjadi tujuan penelitian penulis adalah salah satu sanggar tari Remo Gagrak Anyar bernama Putera Bima Respati yang berada di balai RW VII Rankah I kelurahan Rangkah Surabaya untuk mengetahui perjuangan dari penari Remo Gagrak Anyar.

### 3.4 Sumber Data

Penulis menggunakan data untuk melakukan penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Data yang didapat oleh penulis nantinya dapat dipertanggung jawabkan dan akurat. Data penulis pada laporan Tugas Akhir ini didapatkan dari wawancara terhadap para ahli di bidangnya. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian sebuah penyusunan laporan Tugas Akhir dan penciptaan karya penulis. Selain itu penulis juga melakukan studi literatur guna mendapatkan kebenaran data. studi literatur didapatkan dari beberapa rujukan buku, jurnal, dan juga artikel *online* maupun *offline*. Selanjutnya penulis

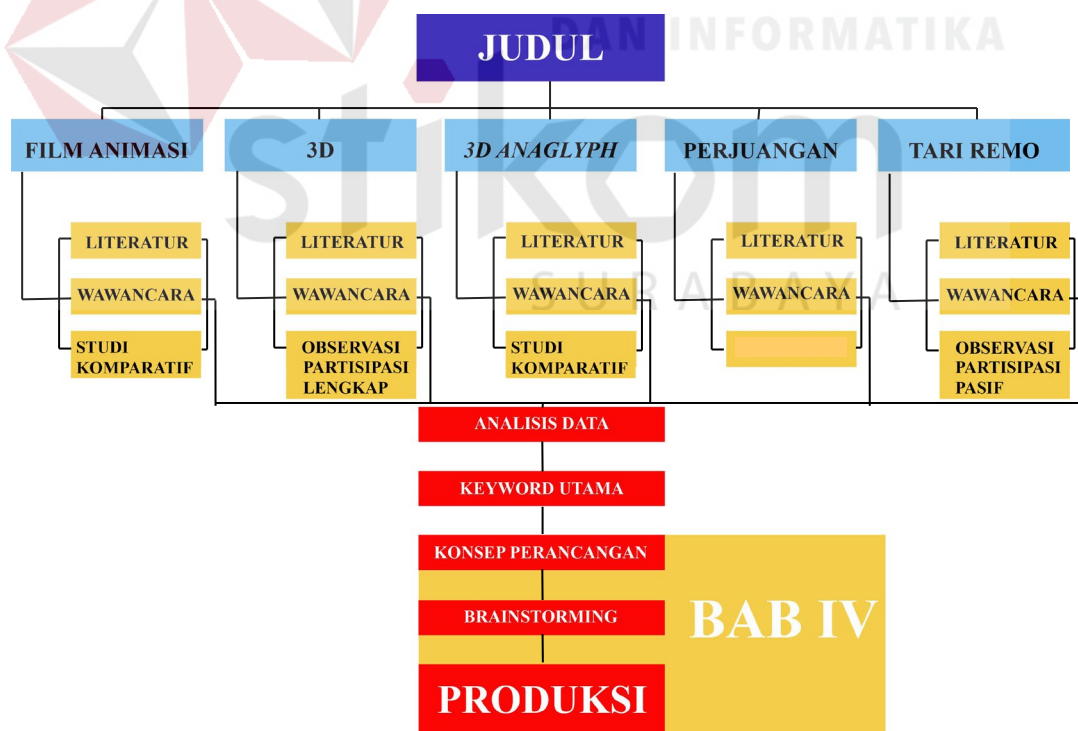
melakukan observasi partisipasi pasif dengan cara mendatangi sanggar Putera Bima Respati dan memperhatikan latihan juga pertunjukan tari Remo Gagrak Anyar untuk mempelajari langsung tentang tari Remo Gagrak Anyar serta makna dari gerakannya. Untuk data animasi, penulis melakukan observasi studi komparasi guna membandingkan karya yang akan diciptakan penulis pada pembuatan film animasi 3D ini.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data dalam pembuatan film animasi 3D ini berupa film animasi, 3D, *3D anaglyph*, perjuangan, dan tari Remo Gagrak Anyar. Data dikumpulkan melalui studi literatur, dilanjutkan dengan wawancara terhadap para ahli, lalu dikuatkan dengan melakukan observasi terhadap obyek yang dimaksud. Penulis juga melakukan observasi partisipatif pasif dan lengkap serta studi komparatif terhadap objek penelitian.

Pada bagian ini, penulis mendokumentasikan tahapan teknis dalam mengumpulkan data yang telah diperoleh pada pembuatan Tugas Akhir. Teknik pengumpulan data yang digunakan secara kualitatif pada Tugas Akhir ini adalah wawancara, studi literatur, observasi partisipasi pasif, dan *brainstorming* yang akan dijelaskan dalam Bab IV Perancangan Karya, untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kata kunci yang telah ditemukan. Penulis membagi data menjadi 5 bagian agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan penulis pada Bab I. Data tersebut adalah : Film Animasi, 3D, *3D Anaglyph*, Perjuangan, dan Tari Remo Gagrak Anyar.

Pengelompokan data yang telah dipisah akan dibahas lebih detail dalam studi literatur, wawancara, observasi partisipasi pasif, dan *brainstorming* di tahap akhir. Setelah selesai maka akan muncul kata kunci pada setiap bahasan. Kata kunci atau *keyword* yang telah ditemukan akan dimasukkan dalam proses analisa data. Setelah itu *keyword* akan dianalisa lebih lanjut untuk mendapatkan *keyword* utama. Tahap berikutnya adalah menjadikan *keyword* utama sebuah konsep perancangan yang akan diimplementasikan pada tugas akhir ini. Setelah itu konsep perancangan yang ada akan penulis diskusikan serta *brainstorming* untuk dijadikan *keyword* utama agar tepat sasaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Teknik Pengumpulan Data  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

### 3.5.1 Film Animasi

Data tentang film animasi didapatkan melalui wawancara, literatur dan obeservasi. Berikut hasil dari analisa data penulis tentang film animasi.

#### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Cak Waw seorang konten creator dari “*Trio Hantu Cs*” yang juga seorang animator dari IP tersebut dan seorang sutradara kondang dari PH Visinema Angga Sasongko.

Dalam wawancara ini Cak Waw menjelaskan bahwa animasi merupakan kegiatan yang menghidupkan benda mati, seperti memberikan ruh dan menggerakkan objek tersebut sesuai keinginan pembuat. Objek tersebut kemudian dapat kita manipulasi perubahan bentuknya ataupun pergerakannya. Apapun gerakannya, selama hal tersebut membuat benda mati itu terlihat hidup, maka itu adalah animasi. Animasi tertua yang ada di Indonesia contohnya adalah wayang. Orang yang melihat pertunjukkan wayang sangat menikmati karena disitu ada pergerakkan dari wayang dan juga ada cerita yang mengagumkan.



Gambar 3.2 Proses wawancara dengan Cak Waw  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

Wawancara berikutnya dengan mas Angga Sasongko yang banyak berkecimpung di dunia film *live shot*, mas Angga menjelaskan perbedaan film *live shoot* dengan film animasi dari segi tampilan di media dan akan berdampak seperti apa kepada para penonton. Perbedaan yang paling nyata dari animasi jika dibandingkan oleh film *live shot* adalah tampilannya.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Angga Sasongko  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

Pada animasi ada beberapa hal yang tidak bisa dilakukan di *live shot*. Mereka punya keahlian untuk memanipulasi segala hal dalam animasi, mulai dari karakter, hingga bentuk aset sesuai dengan yang diinginkan pembuat. Maka dari itu para penikmat animasi selalu menantikan hal-hal yang diluar dugaan mereka hasil dari manipulasi tersebut. Contohnya adalah pada sebuah animasi Larva, dimana seekor larva dapat berbicara dan bersosialisasi layaknya manusia, tingkahnya pun lucu-lucu. Dampaknya adalah animasi menjadi penyegar pikiran dan menghidupkan pemikiran. Film sendiri secara umum entah *live shoot* ataupun animasi dari segi durasi juga ada dua, film pendek dan panjang. Film pendek berdurasi antara 3 menit sampai 25 menit. Dalam film pendek hanya



membutuhkan satu momen untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan pembuatnya.

Dalam wawancara ini penulis menarik kesimpulan bahwa yang menjadi kata kunci untuk film animasi adalah menghidupkan, gerakan, manipulasi, dan cerita.

## 2. Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari buku David K. Irving yang berjudul *Producing and Directing the Short Film Video*, buku karya Soenyoto dengan judul *Animasi 2D*, dan buku karangan Arief Ruslan dengan judul *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*.

Dari ketiga tersebut penulis mendapatkan data bahwa film animasi melibatkan pembuatan seluruh dunianya (dunia animasi) melalui goresan. Segala sesuatu yang bisa dimanipulasi di alam ini bisa dianimasikan dan kemudian dikembangkan menjadi gerakan yang memiliki cerita. Bahkan untuk menggapai semua itu, animasi memiliki 12 prinsip dasar animasi.

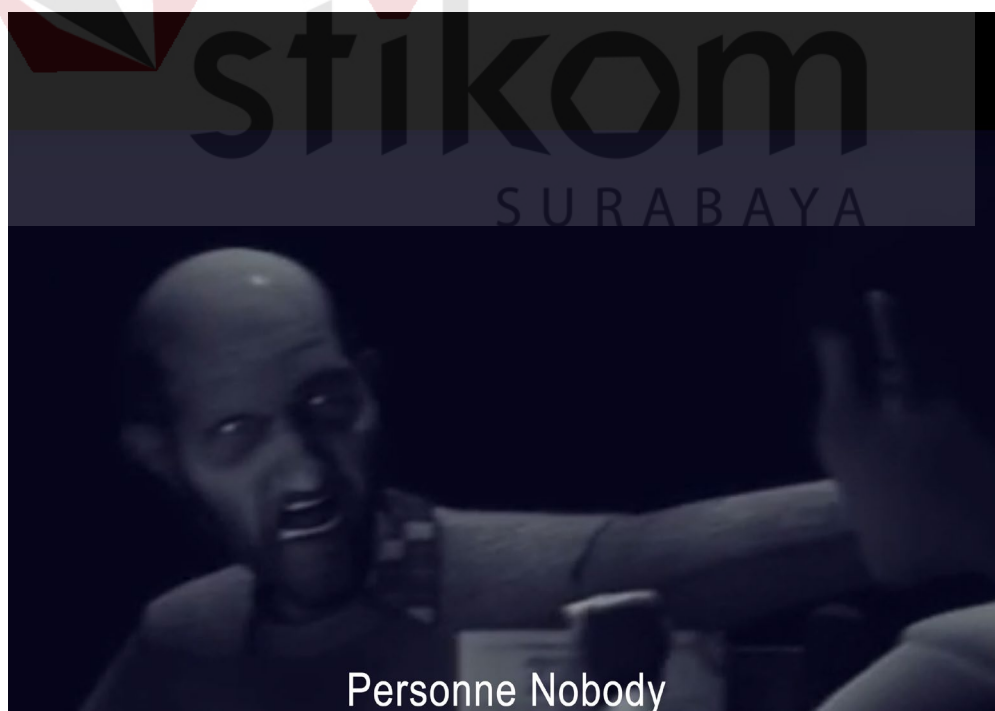
Dari studi literatur ini penulis mendapatkan kesimpulan untuk film animasi memiliki kata kunci yaitu cerita, manipulasi, goresan dan prinsip.

## 3. Studi Komparatif

Setelah penulis mendapatkan data hasil wawancara dan literatur, maka langkah berikutnya yaitu mencari kebenaran objek penelitian melalui studi komparatif. Studi komparatif dilakukan pada beberapa film animasi *The Silent Note*, *Alto* dan *Personne Nobody*.

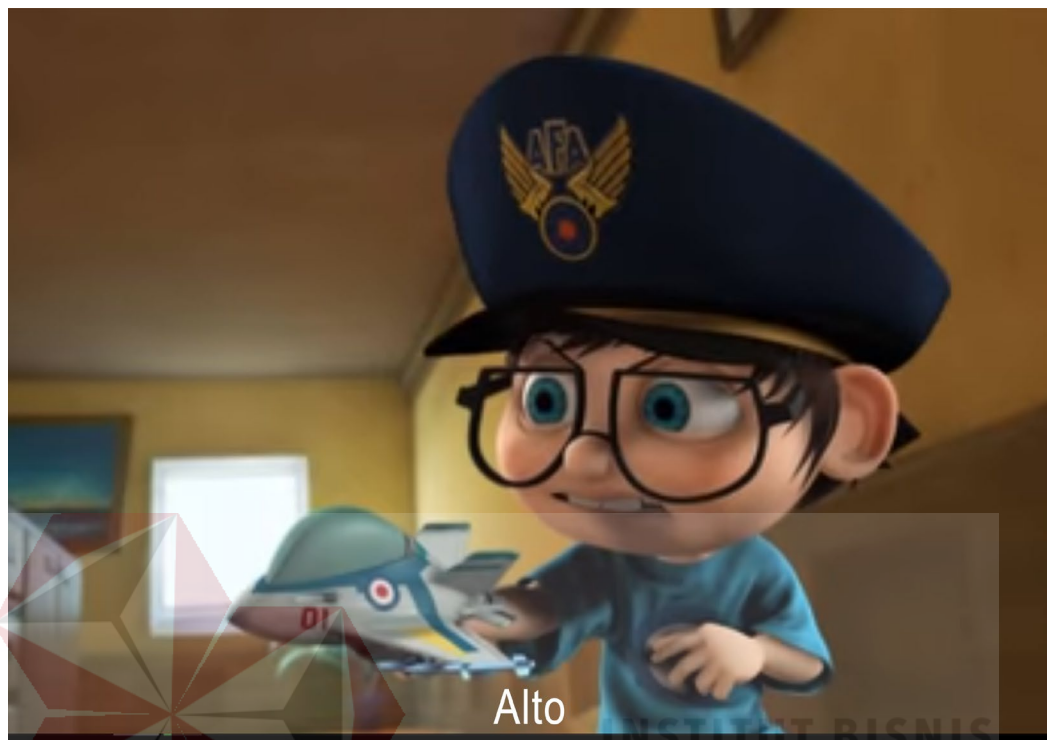


Gambar 3.4 Cuplikan gambar observasi film animasi The Silent Note  
Sumber: Olahan Penulis, 2019



Gambar 3.5 Cuplikan gambar observasi film animasi Personne Nobody  
Sumber: Olahan Penulis, 2019





Gambar 3.6 Cuplikan gambar observasi film animasi Alto  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

Studi komparatif pertama dilakukan pada film animasi berjudul *The Silent Note* (gambar 3.4). Diperlihatkan sebuah film animasi yang didalamnya karakter utama yang sedang berjuang memberikan pembuktian terutama kepada ibunya yang telah tiada. Cerita yang dibawakan oleh animasi *The Silent Note* memberikan pesan dan kesan singkat namun mengena, hal ini menjadikan animasi menjadi salah satu media unik dalam menyampaikan pesan. Film *Personne Nobody* (gambar 3.5) penulis komparasikan untuk mewakili film animasi dengan *scene fantasy*/ imajinasi yang digunakan sesaat sebelum *character* sadar akan hal yang belum dimengerti olehnya. Emosi yang ditampilkan dalam film *Personne Nobody* menjadi bahan penelitian yang sangat baik bagi penulis. Film animasi berjudul *Alto* (gambar 3.6) dikomparasikan untuk mewakili film animasi tentang

seorang anak kecil yang hidup berdua dengan ibunya. Penulis memperhatikan tingkah laku anak secara normal jika hidup dengan ibunya yang terlihat *single parent*. Dalam film animasi Alto secara tidak langsung memanipulasi sayuran menjadi benda hidup yang memiliki peran penting dalam cerita.

Hasil studi komparatif yang didapatkan oleh penulis berdasarkan tiga film animasi tersebut adalah film animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan. Pada tiga film yang penulis lakukan perbandingan, hanya ada sedikit dialog dan lebih banyak menggunakan *background music* sebagai pembawa alur cerita.

Dari hasil studi komparatif ini penulis menyimpulkan kata kunci yang muncul adalah media, cerita, imajinasi dan manipulasi.

#### 4. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pada objek Film Animasi, penulis mendapatkan beberapa kata kunci dari ketiga metode penelitian sebagaimana tertulis berikut.

- a. Wawancara : Menghidupkan (*Live*), Gerakan (*Motion*), Manipulasi (*Manipulation*), Cerita (*Tale*)
- b. Literatur : Cerita (*Tale*), Manipulasi (*Manipulation*), Goresan (*Sketch*), Prinsip (*Principal*)
- c. Studi Komparatif : Media, Cerita (*Tale*), Imajinasi (*Imagination*), Manipulasi (*Manipulation*)

### 3.5.2 3D

Data tentang 3D didapat penulis melalui studi literatur, wawancara dan obeservasi. Dari data tersebut akan dicari persamaan data untuk menjadi kata kunci tentang 3D.

#### 1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap Cak Waw seorang animator serial komik dan animasi “*Trio Hantu Cs*” (gambar 3.2). Dalam wawancara ini Cak Waw beranggapan bahwa 3D memiliki perbedaan mencolok jika dibandingkan dengan 2D. Pada 3D ada tambahan dimensi pada sumbu z yang mewakili kedalaman sebuah ruang. Hal ini memudahkan animator melakukan pengerjaan produksi animasi dengan sistem *in between* dan memanfaatkan *depth of field*. Secara visual juga 3D dapat dijadikan se-*realistic* mungkin jika pembuatnya menginginkannya.

Dari hasil wawancara terhadap Cak Waw tentang 3D, penulis menarik kesimpulan bahwa kata kunci untuk 3D adalah dimensi, kedalaman, visual, dan nyata.

#### 2. Literatur

Studi literatur dilakukan penulis untuk melengkapi data wawancara yang didapat. Dengan begitu akan menghasilkan kesamaan data untuk menentukan *keyword* pada objek penelitian 3D. Penulis mendapatkan data penelitian dari buku karangan Soenyoto yang berjudul *Animasi 2D*. Dalam buku karangan Soenyoto tersebut penulis mendapatkan data mengenai 3D bahwa 3D merupakan teknik animasi komputer dalam sub bidang grafik komputer yang mampu menghasilkan

sebuah efek visual 3 dimensi dengan sumbu (x,y dan z), sehingga mampu memberikan tampilan menjadi lebih nyata.

Dari hasil studi literatur buku karangan Soenyoto tersebut, maka penulis menarik kesimpulan untuk kata kunci yang dihasilkan adalah nyata, visual, grafik dan dimensi.

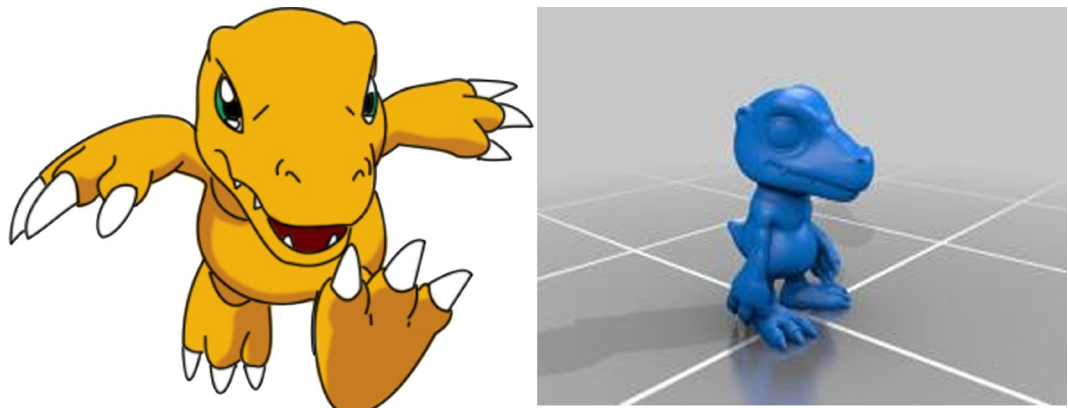
### 3. Observasi Partisipasi Lengkap

Setelah mendapatkan data wawancara dan literatur, maka penulis mencari kebenaran melalui data observasi dengan metode observasi partisipasi lengkap. Observasi dilakukan pada tiga *visual* yang memiliki atau mengalami tampilan 2D dan 3D.



## Pikachu

Gambar 3.7 Gambar observasi objek 2D dan 3D Pikachu  
Sumber: Olahan Penulis, 2019



### Agumon Digimon Adventures

Gambar 3.8 Gambar observasi objek 2D dan 3D Agumon Digimon Adventures

Sumber: Olahan Penulis, 2019



Bo

Gambar 3.9 Gambar observasi objek 2D dan 3D Bo

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Dari observasi penulis berdasarkan ketiga tampilan diatas, bahwasanya 3D merupakan sebuah tampilan atau *visual* yang terlihat lebih *real* yang bertumpu

pada tiga titik dimensi yaitu tinggi, lebar dan kedalaman atau biasa disebut sumbu x,y, dan z. Kesimpulan yang dapat diambil sebagai kata kunci yang muncul adalah *visual*, sumbu, kedalaman, *real* dan dimensi.

#### 4. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pada objek *3D*, penulis mendapatkan beberapa kata kunci dari ketiga metode penelitian sebagaimana tertulis berikut.

- a. Wawancara : Dimensi (*Dimension*), Kedalaman (*Depth*), *Visual*, Nyata (*Real*)
- b. Literatur : Nyata (*Real*), *Visual*, Grafik (*Graphic*), Dimensi (*Dimension*)
- c. Observasi Partisipasi Lengkap : *Visual*, Sumbu (*Axis*), Kedalaman (*Depth*), *Real*, Dimensi (*Dimension*)

#### 3.5.3 *3D Anaglyph*

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data tentang *3D Anaglyph* melalui studi literatur, wawancara dan observasi.

##### 1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap narasumber pilihan mengenai data *3D anaglyph*. Wawancara terhadap Faza Amaly Shulton yang merupakan seorang seniman visual dan bekerja di Hompimpa Studio Surabaya.





Gambar 3.10 Gambar wawancara dengan seniman visual Faza Sulthon  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

Faza menerangkan bahwa penggunaan teknik *3D anaglyph* selalu memiliki cara dalam membalikkan ilusi lebih baik. Meskipun untuk di Indonesia sekarang sudah menurun peminatnya, untuk film berdurasi dibawah 10 menit tidak akan berdampak buruk saat menikmati film tersebut.

Dari penjelasan Faza saat wawancara tersebut, penulis mendapatkan data dan menentukan kata kunci dari *3D anaglyph* yaitu membalikkan dan ilusi.

## 2. Literatur

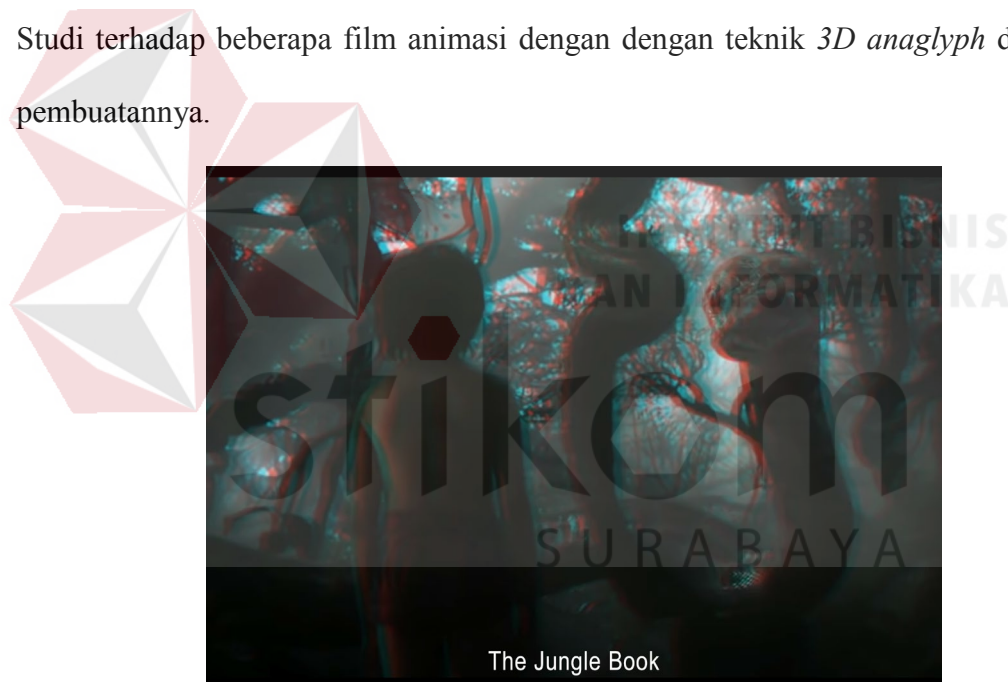
Penulis mendapatkan data literatur dari sebuah jurnal dengan judul *Anaglyph 3D Stereoscopic Visualization of 2D Video on Fundamental Matrix* yang ditulis oleh Zhihan dan kawan-kawannya. Pada jurnal ini dijelaskan bahwa *3D anaglyph* mampu menyajikan 2 gambar seimbang secara terpisah di sebelah kiri dan sebelah

kanan mata manusia, menimbulkan kedalaman ilusi pada fitur dari sebuah gambar, sehingga seperti terlempar terbalik keluar.

Hasil pencarian data *3D anaglyph* yang penulis lakukan pada studi literatur menghasilkan kata kunci berupa terbalik, seimbang, kedalaman dan ilusi.

### 3. Studi Komparatif

Setelah melakukan wawancara dan mendapatkan data literatur, maka penulis mencari kebenaran dari kesimpulan melalui Studi Komparatif. Penulis melakukan Studi terhadap beberapa film animasi dengan dengan teknik *3D anaglyph* dalam pembuatannya.



Gambar 3.11 Cuplikan gambar observasi *3D anaglyph* The Jungle Book  
Sumber: Olahan Penulis, 2019





Gambar 3.12 Cuplikan gambar observasi *3D anaglyph* Looney Tunes  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

Film berjudul *The Jungle Book* (gambar 3.11) dan *Looney Tunes* (gambar 3.12) diobservasi untuk mewakili film dengan penggunaan teknik *3D anaglyph*. yang memiliki kesan visual lebih menonjol bagi penikmat film. Dalam film *The Jungle Book* yang memadukan *real footage* dengan *3D CGI* penulis mengobservasi beberapa *scene* dengan objek 3D seakan terlempar keluar dari layar jika menggunakan kacamata 3D. Sedangkan pada film *Looney Tunes* sendiri yang awalnya film animasi 2D, oleh salah satu fans nya di *edit* ulang untuk dijadikan media *3D anaglyph*. Dalam film *Looney Tunes* penulis mengobservasi tentang konversi media yang asalnya media 2D menjadi media 3D yang menjadikannya dapat dinikmati menggunakan kacamata 3D.

Hasil Studi Komparatif yang didapatkan dari dua contoh film yang menggunakan teknik *3D Anaglyph* ini bahwasanya *3D anaglyph* mempunyai

pengaruh dalam kedalaman tampilan dan diperlihatkan secara lebih nyata dan lebih membuat ilusi film lebih ditampilkan dari dalam medianya seperti dalam film *The Jungle Book* dan *Looney Tunes*.

Dari hasil observasi ini dapat disimpulkan bahwa kata kunci yang muncul yaitu terlempar, tampilan dan ilusi.

#### 4. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pada objek *3D Anaglyph*, penulis mendapatkan beberapa kata kunci dari ketiga metode penelitian sebagaimana tertulis berikut.

- a. Wawancara : Membalikkan (*Flip*), Ilusi (*Illussion*)
- b. Literatur : Terbalik (*Flip*), Kedalaman (*Depth*), Ilusi (*Illussion*)
- c. Observasi : Dimensi (*Dimension*), Terlempar (*Flip*), Tampilan (*Visual*), Ilusi (*Illussion*)

#### 3.5.4 Perjuangan

Penulis mengumpulkan data perjuangan dari studi wawancara dan studi literatur. Dalam hal ini, perjuangan sebagai objek yang berhubungan dengan seni tari Remo Gagrak Anyar. Setelah mendapatkan data-data tersebut, penulis mencari kesamaan dan akhirnya menemukan kata kunci tentang perjuangan.

##### 1. Wawancara

Wawancara penulis lakukan terhadap pak Sariyono seorang pelatih tari anak di sanggar Putera Bima Respati.



Gambar 3.13 Gambar Pak Sariyono memberikan pelatihan  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

Dalam wawancara tersebut pak Sariyono memberi penjelasan terkait perjuangan seseorang yang sedang berlatih tari Remo Gagrak Anyar atau tari tradisional lainnya. Menurutnya anak-anak pada usia 6 sampai 12 tahun merupakan masa emas dimana mereka selalu semangat terhadap hal-hal yang baru. Dengan *support* orangtua yang benar, sangat mudah bagi mereka untuk menyerap ilmu baru. Dengan membiasakannya latihan dan juga melatih psikologis mereka, kita jadi tahu apa yang diinginkan oleh anak tersebut. Anak-anak tidak akan merasa berjuang sendiri terus menerus.

Penulis menarik kesimpulan dalam data hasil wawancara untuk perjuangan adalah belajar, psikologis, berjuang, sendiri dan *support*.

## 2. Literatur

Data literatur akan melengkapi data yang sudah penulis lakukan saat wawancara. Buku yang penulis gunakan adalah buku karangan Andri Priyatna yang berjudul *Focus on Children!*

Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa seseorang akan memperlihatkan sisi emosionalnya saat mengalami hal-hal seperti kehilangan sesuatu yang dicintainya, terutama anak-anak. Anak akan lebih efektif saat beraktifitas jika orangtua menciptakan kehangatan dan dukungan terhadap anak, membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi sang anak. Membiarkan anak tumbuh apa adanya pada saat-saat tertentu juga membantu anak tersebut berjuang dengan mempelajari caranya sendiri seperti teman sebayanya. Terlebih dalam buku ini juga dijelaskan bahwa peran ayah sangat penting dalam mendidik anak dalam hal yang berkaitan dengan moral, *problem solving*, kedisiplinan, dan perilaku anak.

Dari studi literatur mengenai perjuangan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kata kunci yang dapat diambil adalah mempelajari, cinta, emosi, dukungan, masalah dan berjuang.

### 3. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pada objek Perjuangan, penulis mendapatkan beberapa kata kunci dari kedua metode penelitian sebagaimana tertulis berikut.

- a. Wawancara : Belajar (*Learn*), Psikologis (*Psychological*), Berjuang (*Struggle*), Sendiri (*Alone*), Support
- b. Literatur : Mempelajari (*Learn*), Cinta (*Love*), Emosi (*Emotion*), Dukungan (*Support*), Masalah (*Problem*), Berjuang (*Struggle*)

### 3.5.5 Tari Remo

Penulis menjadikan salah satu varian tari Remo yaitu Remo Gagrak Anyar menjadi objek penelitian sebagai data yang akan digunakan untuk mencari kata kunci. Penulis melakukan studi literatur, wawancara dan observasi partisipasi pasif untuk menemukan kata kunci untuk objek penelitian tari Remo.

#### 1. Literatur

Studi literatur didapat dari sebuah jurnal karya Helen Dwi dan kawan-kawan yang berjudul *Penciptaan Buku Ilustrasi Tentang Tari Remo Sebagai Upaya Pengenalan kepada Anak-anak*.

Dalam jurnal ini menjelaskan tari Remo secara umum bahwasanya tari Remo merupakan salah satu bentuk tari tradisional Jawa Timur yang diungkapkan dari getaran jiwa dan emosi masyarakat Jawa Timur. Setiap detail gerakan mewakili getaran jiwa dan emosi mereka. Tari Remo digunakan untuk menyambut sebuah kedatangan.

Dari pencarian data tari Remo dalam studi literatur penulis menyimpulkan kata kunci berupa bentuk, gerakan, emosi, detail, getaran dan sambutan.

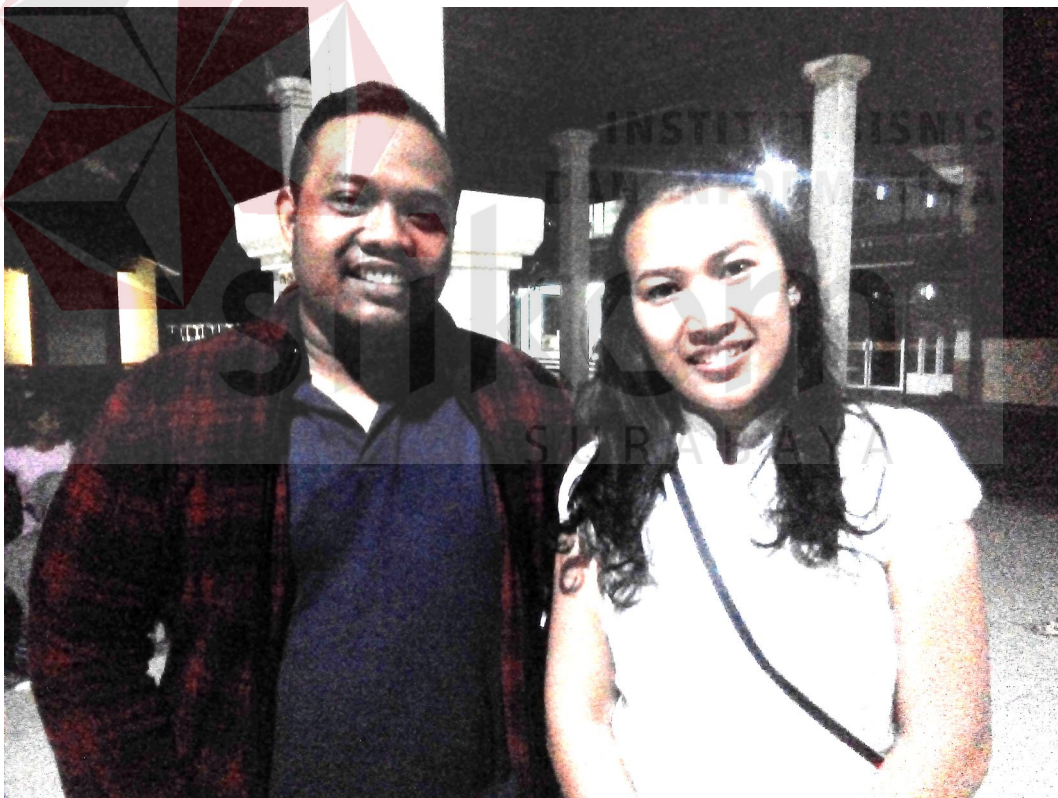
#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap bapak Sariyono selaku seniman tari tradisional khususnya tari Remo di Surabaya dan ibu Alit seorang dosen seni tari Universitas Negeri Surabaya.





Gambar 3.14 Gambar wawancara dengan Pak Sariyono  
Sumber: Olahan Penulis, 2019



Gambar 3.15 Gambar wawancara dengan Ibu Alit  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

Dalam wawancara tersebut pak Sariyono menjelaskan bahwasanya dahulu saat masa penjajahan, tari Remo merupakan pertunjukan yang digunakan untuk menyambut kedatangan para petinggi Belanda. Namun juga digunakan untuk mencari informasi penting dalam upaya mengusir penjajah. Kini tari Remo dijadikan pertunjukan pembuka dalam seni ludruk ataupun sajian utama dalam hari tari nasional maupun internasional. Maka dari itu, pak Sariyono selalu mengedepankan kedisiplinan dalam mengajar murid-muridnya sejak dini. Hal tersebut dilakukan agar sisi emosionalnya dan sisi psikologisnya menyatu perlahan sejak awal dan melatih kemampuan fokus mereka. Dalam kesempatan lain dosen dari Universitas Negeri Surabaya bu Alit menerangkan bahwa tari Remo sejak dulu sudah dijadikan patokan terutama di Jawa Timur yang notabene asalnya dari tari tersebut. Tari Remo tidak hanya dijadikan tari pembuka ludruk, karena tari ini juga digunakan saat Surabaya kedatangan seorang tamu kehormatan yang seang berkunjung. Setiap gerakan tari Remo memiliki makna sendiri-sendiri. Salah satu contohnya adalah gerakan sampur yang bermakna menghalau keburukan dan mengambil yang baik.

Dari hasil wawancara tersebut penulis menyimpulkan beberapa kata kunci yaitu gerakan, aturan, sambutan, penting dan emosi.

### 3. Observasi Partisipasi Pasif

Setelah data hasil studi literatur dan wawancara didapatkan, maka tahapan berikutnya adalah mencari kevalidan data penelitian melalui observasi partisipasi pasif. Observasi dilakukan dengan mengunjungi tempat latihan tari tradisional yang berlokasi di daerah Rangkah I Surabaya bernama Sanggar Putera Bima

Respati. Selain itu penulis juga mengobservasi pertunjukan tari tradisional Remo gagrak anyar melalui video yang diunggah melalui YouTube.com dengan penarinya seorang anak dari pemilik sanggar Putera Bima Respati yaitu Pak Sariyono.



Gambar 3.16 Melakukan observasi di Sanggar Putera Bima Respati  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

SURABAYA





Gambar 3.17 Gambar hasil kunjungan ke sanggar Putera Bima Respati  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

Dari observasi data di sanggar Putera Bimsa Respati ini penulis memperhatikan bagaimana puluhan anak berkumpul dan di didik dengan tegas dan disiplin oleh Pak Sariyono. Dalam hal ini anak-anak sangat ingin belajar tari tradisional Remo sehingga waktu selama dua jam mereka habiskan di sanggar setiap senin hingga jum'at pukul 18.30 – 20.30. Disisi lain, para orangtua yang menunggui putra dan putrinya pun harus setuju dengan metode tegas dan disiplin ala Pak Sariyono agar emosi para penari lebih stabil. Hal ini berdampak besar pada prestasi penari anak tersebut dan juga sanggar Putera Bima Respati yang menjadi langganan tampil dalam acara-acara besar terutama di lingkup nasional hingga internasional.



Gambar 3.18 Pertunjukan tari tradisional Remo Gagrak Anyar  
Sumber: YouTube.com, 2019

Dari hasil pengamatan penulis terhadap video tari Remo Gagrak Anyar yang telah diunggah tersebut, dihasilkan gerakan tari tampak depan yang akan digunakan sebagai referensi gerakan dalam pembuatan animasi didalam tahapan produksi atau biasa disebut teknik *motion capture*. Untuk gerakan tampak samping penulis memaksimalkan rekaman hasil observasi saat melakukan kunjungan ke sanggar Putera Bima Respati.

Dari hasil observasi tersebut penulis menyimpulkan bahwa tari Remo merupakan tarian tradisional khas Jawa Timur yang memiliki gerakan menyambut yang beragam tergantung pada tujuannya. Sehingga terciptalah variasi tari Remo Gagrak Anyar ini yang didirikan oleh Pak Sariyono bersama dengan sanggar Putera Bima Respati. Di sanggar ini anak-anak dididik dengan tegas dan disiplin agar kelak menjadi penari tradisional profesional. Pada akhirnya penulis

menyimpulkan kata kunci yang terbentuk dari observasi yaitu gerakan, tegas, menyambut, bersatu dan emosi.

#### 4. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pada objek Tari Remo, penulis mendapatkan beberapa kata kunci dari ketiga metode penelitian sebagaimana tertulis berikut.

- a. Literatur : Bentuk (*Shape*), Gerakan (*Motion*), Emosi (*Emotion*), *Detail*, Sambutan (*Welcome*)
- b. Wawancara : Gerakan (*Motion*), Aturan (*Rules*) Sambutan (*Welcome*), Penting (*Important*), Emosi (*Emotion*)
- c. Observasi Partisipasi Pasif : Gerakan (*Motion*), Tegas (*Clear*), Menyambut (*Welcome*), Bersatu (*United*), Emosi (*Emotion*)

### 3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka tahapan berikutnya adalah analisis data. Data yang sudah didapat dari berbagai sumber, kemudian dikualifikasikan menurut darimana data itu didapat. Setelah itu data diolah dengan mencari mana yang paling sesuai dan yang selalu ada saat proses pengumpulan dalam bentuk table. Penulis membagi tahapan analisis data menjadi tiga bagian yaitu Reduksi Data, Penyajian Data dan Kesimpulan.

#### 3.6.1 Reduksi Data

Dalam tahapan reduksi data ini, penulis akan mereduksi data yang terkumpul dari objek penelitian yang telah didapatkan berdasarkan metode

penelitian yang penulis gunakan. Kata kunci akan direduksi dengan mengalihkan dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris demi memudahkan proses pencarian kata kunci utama. Berikut hasil reduksi kata kunci yang penulis dapatkan.

1. Film Animasi : *Tale, Manipulation*
2. 3D : *Visual, Dimension, Real*
3. 3D Anaglyph : *Flip, Illussion*
4. Perjuangan : *Struggle, Support, Learn*
5. Tari Remo : *Emotion, Motion, Welcome*

### 3.6.2 Penyajian Data

Pada tahapan ini penulis akan memberikan hasil wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan terhadap setiap objek penelitian. Film Animasi (lihat tabel 3.1), didapatkan *keyword* berupa *Tale* dan *Manipulation*.

Tabel 3.1 Pengumpulan *Keyword* Film Animasi

WAWANCARA	<i>Live, Motion, Manipulation, Tale</i>
LITERATUR	<i>Tale, Manipulation, Sketch, Principal</i>
STUDI KOMPARATIF	<i>Media, Tale, Imajination, Manipulation</i>
KEYWORD	<i>TALE, MANIPULATION.</i>

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Hasil wawancara, literatur dan observasi yang telah dilakukan terhadap objek 3D (lihat tabel 3.2), didapatkan *keyword* berupa *Visual, Dimension, dan Real*.

Tabel 3.2 Pengumpulan *Keyword 3D*

WAWANCARA	<i>Dimension, Depth, Visual, Real</i>
LITERATUR	<i>Real, Visual, Graphic, Dimension</i>
OBSERVASI PARTISIPASI LENGKAP	<i>Visual, Axis , Depth, Real, Dimension</i>
KEYWORD	<i>VISUAL, DIMENSION, REAL</i>

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Dari hasil wawancara, literatur dan observasi yang telah dilakukan terhadap objek *3D Anaglyph* (lihat tabel 3.3), didapatkan *keyword* berupa *Flip* dan *Illussion*.

Tabel 3.3 Pengumpulan *keyword 3D Anaglyph*.

WAWANCARA	<i>Flip, Illussion</i>
LITERATUR	<i>Flip, Depth, Illussion</i>
STUDI KOMPARATIF	<i>Dimension, Flip, Visual, Illussion</i>
KEYWORD	<i>FLIP, ILLUSSION</i>

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Hasil wawancara dan studi literatur yang telah dilakukan terhadap objek Perjuangan (lihat tabel 3.4), didapatkan *keyword* berupa *Struggle*, *Support* dan *Learn*.

Tabel 3.4 Pengumpulan *keyword Perjuangan*.

WAWANCARA	<i>Learn, Psychological, Struggle, Alone, Support</i>
LITERATUR	<i>Learn, Love, Emotion, Support, Problem, Struggle</i>
KEYWORD	<i>STRUGGLE, SUPPORT, LEARN</i>

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Hasil wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan terhadap objek Tari Remo (lihat tabel 3.5), didapatkan *keyword* berupa *Emotion*, *Motionj* dan *Welcome*.

Tabel 3.5 Pengumpulan *Keyword* Tari Remo.

LITERATUR	<i>Shape, Motion, Emotion, Detail, Welcome</i>
WAWANCARA	<i>Motion, Rules, Welcome, Important, Emotion</i>
OBSERVASI PARTISIPASI PASIF	<i>Motion, Clear, Welcome, United, Emotion</i>
KEYWORD	<i>EMOTION, MOTION, WELCOME</i>

Sumber: Olahan Penulis, 2019

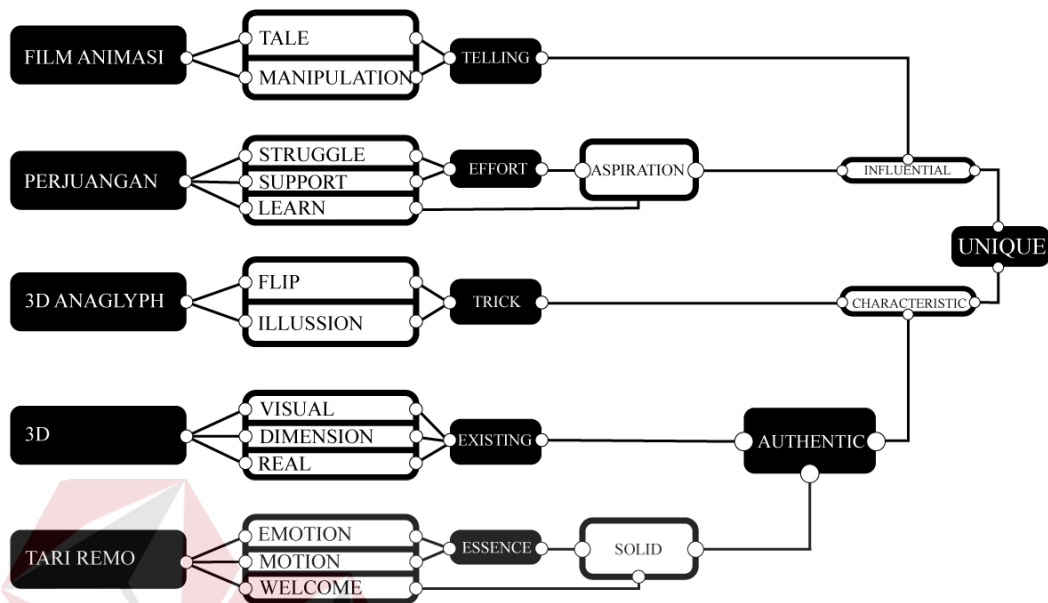
### 3.6.3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang telah didapatkan melalui studi literatur, wawancara, dan obsevasi maka data akan disajikan dalam *keyword* utama untuk mempermudah mengklasifikasikan hasil Tugas Akhir ini serta mempermudah dalam merancang konsep. Pada tahap awal dilakukan analisa *keyword* untuk menemukan satu *keyword* dari satu pembahasan. Satu *keyword* ini ditemukan dengan cara mencari arti dan sinonim dari sebuah kata dan lainnya sampai menemukan satu arti kata yang sama.

Pada pembahasan Film Animasi ditemukan satu kata yaitu *Telling* yang ditemukan dari gabungan dua makna kata yaitu *Tale* dan *Manipulation*, kata *Tale* yang berawal dari perubahan kata *Narrative* dan kata *Manipulation* yang berawal dari perubahan kata *Manipulate*, *Control*, *Force*, *Convincing* dan *Imaginable*.. Lalu pada pembahasan 3D ditemukan satu kata yaitu *Existing* yang ditemukan dari gabungan tiga makna kata yaitu *Visual*, *Dimension* dan *Real*. *Visual* yang berawal perubahan kata dari *Seen*, lalu *Dimension* yang berawal perubahan kata dari *Space*, *Area*, *Operation*, *Process* dan *Growth*. Kemudian kata *Real* bermula dari perubahan kata *Existent*. Untuk pembahasan 3D *Anaglyph* ditemukan satu kata yaitu *Trick* yang ditemukan dari gabungan dua makna kata yaitu *Flip* dan



*Illusion. Flip* merupakan perubahan kata dari *Bead, Appearance* dan *Trick*. Setelah itu pada pembahasan Perjuangan ditemukan satu kata yaitu *Aspiration* yang ditemukan dari gabungan tiga makna kata seperti *Struggle, support* dan *Learn*. *Struggle* merupakan perubahan kata dari *Jump Fall, Plummet, Collapse, Bankruptcy* dan *Loss*. *Support* merupakan perubahan kata dari *Ground, Work, Base, Poor, Bankrupt* dan *Lost*. *Learn* merupakan perubahan kata dari *Private, Secret* dan *Hidden*. Kemudian kata *Struggle* dan *Support* didapatkan kesamaannya yaitu *Effort* dan *Effort* dicari kesamaannya dengan kata *Learn*. Yang terakhir pada pembahasan Tari Remo ditemukan satu kata yaitu *Solid* yang ditemukan dari gabungan tiga makna kata yakni *Emotion, Motion* dan *Welcomel*. *Emotion* merupakan perubahan kata dari *Anger, Concern, Love, Passion, Warmth* dan *Essence*. *Motion* merupakan perubahan kata dari *Act, Gesture, Passage, Advance, Change* dan *Essence*. Kemudian kata *Emotion* dan *Motion* didapatkan kesamaannya yaitu *Essence* dan *Essence* dicari kesamaannya dengan kata *Welcome* untuk mendapatkan kata kunci *Solid*. Setelah mendapatkan *keyword* pada setiap objek penelitian, maka kelima *keyword* tersebut dicarikan kesamaannya hingga akhirnya didapatkan *keyword* utama yaitu *Unique*. Untuk lebih detailnya dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.19 Bagan Pencarian *Keyword*  
Sumber: Olahan Penulis (2019)

### 3.7 Deskripsi *Keyword*

Setelah mendapatkan *keyword* utama yaitu *Unique* yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah Unik atau Beda dari yang lain, maka dilakukan analisis dan pendeskripsian *keyword* yang didapat. Menurut kamus KBBI yang dalam bahasa Inggris *Unique* merupakan kata sifat (*adjective*) yang berarti lain daripada yang lain, tidak sama dan khusus.

Setelah melakukan analisa dari *keyword* yang ada, maka disimpulkan kata *Unique* sebagai kata kunci utama dalam proses penciptaan karya.



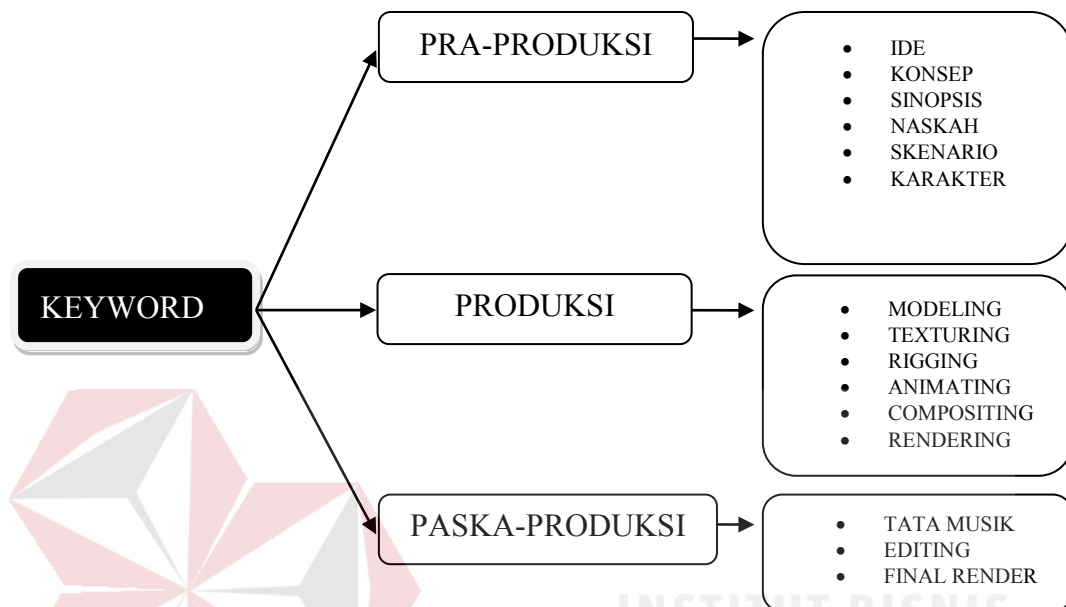
## BAB IV

### PERANCANGAN KARYA

Pada tahapan ini penulis menjelaskan proses dalam perancangan karya Tugas Akhir ini. Dalam bukunya yang berjudul “Animasi Perkembangan dan Konsepnya”, Arief Ruslan menjelaskan bahwasanya pengerjaan dalam pembuatan animasi 2D dan animasi 3D bisa dilihat perbedaannya dari segi fasilitas atau *tools* yang disediakan oleh *software* yang digunakan pembuat. Salah satu contohnya adalah ruang atau perspektif dimana setiap subjek yang dibuat dalam 3D dapat dilihat secara 360 derajat untuk keseluruhan, tanpa perlu digambarkan satu per satu. Selayaknya pengerjaan animasi 2D, animasi 3D juga tidak bisa lepas dari tahapan Pra-produksi, Produksi dan Paska-Produksi. Namun, dalam animasi 3D membutuhkan banyak tambahan perangkat agar terlihat lebih realistis, karena dalam animasi 3D ini akan berbicara tentang *modeling object*, *texturing*, *rigging*, *lighting*, *animate* dan *rendering*.

Tahap pertama yaitu Pra-Produksi meliputi pencarian ide, pembuatan konsep film, penulisan sinopsis yang dilanjutkan menjadi naskah. Berikutnya adalah tahapan Produksi yang sudah berhubungan dengan perangkat 3D. dimulai dari modeling karakter dan aset 3D, lalu memberikan tekstur sesuai konsep yang terbentuk, dan dilanjutkan dengan pemberian tulang terhadap karakter agar bisa digerakkan atau dianimasikan. Setelah modeling aset di *setting* sesuai konsep maka terbentuklah ruang sebagai tahapan animasi. Lalu terakhir Paska-Produksi

terdapat tata musik, *editing* dan *Final Render*. Detail proses dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Alur Perancangan Karya  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

Dalam Penciptaan Tugas Akhir ini terdapat beberapa masalah yang harus dipecahkan dalam *Brainstorming*. Antara lain:

#### 1. Penciptaan *Storyline*

Penciptaan *Storyline* merupakan ide asli dari penulis yang disusun berdasarkan permasalahan yang didapat sedemikian rupa sesuai dengan *keyword* yang telah ditemukan yaitu *Unique*.

## 2. Pemilihan *Style*

Penciptaan film animasi 3D ini memilih menggunakan teknik *3D Anaglyph* untuk tampilan *style* yang sesuai dengan konsep dan *keyword* yang telah didapat yaitu *Unique*.

## 3. Pemilihan Warna

Pemilihan model warna akan menentukan jenis *output* yang dilakukan. Hasil *output* tersebut akan mempengaruhi makna objek yang bersangkutan. Warna dapat memberikan makna dan kesan, seakan setiap sedikit perbedaan warna yang terkandung akan memberikan makna yang berbeda juga. Sebagai salah satu media penyampaian pesan, film animasi bergantung pada keunikan warna yang digunakan. Hal ini dikarenakan ketertarikan penikmat film animasi sesaat pada pandangan pertama. Warna yang bersifat keras dan tebal sangat cocok dipakai dalam film animasi ini karena sesuai dengan konsep dan *keyword Unique*.

## 4. Penciptaan Karakter

Karakter menjadi pusat perhatian pada setiap film, Karya Tugas Akhir ini merupakan cerita fiksi olahan penulis berdasarkan permasalahan yang terjadi dan dikemas dalam media film animasi, maka dari itu diperlukan desain karakter yang menyerupai hasil penelitian yang telah didapatkan dari internet dan diselaraskan dengan *keyword Unique*.

#### 4.1. Pra Produksi

Pra Produksi adalah tahap persiapan sebelum memasuki tahap Produksi. Dalam tahap ini ide dan konsep dirancang dengan matang agar sesuai dengan *Keyword* yang telah ditemukan.

##### 4.1.1. Ide dan *Storyline*

Penciptaan konsep dan munculnya ide dalam Tugas Akhir ini dikarenakan permasalahan yang ada di Surabaya, tempat dimana sebuah tari tradisional Remo berkembang. Pak Sariyono sebagai guru tari dan pemilik sanggar berharap banyak pada generasi muda agar mereka mampu menjaga dan mengembangkan salah satu kebudayaan yang ada di Surabaya.

##### 4.1.2. Sinopsis

Pada tahap ini akan disajikan tiga sinopsis dan akan dipilih setelah didiskusikan oleh audiens. Varian sinopsis dapat dibaca pada tabel 4.1 di bawah.

Tabel 4.1 Sinopsis

Sinopsis 1
Seorang gadis kecil keturunan dari penari tradisional Remo Gagrak Anyar terkenal di Surabaya bernama Sri Dewi hidup hanya berdua dengan ayahnya Mas Rak. Sri Dewi dilanda kegelisahan akan tuntutan besar dari keluarga dan orang lain untuk menjadi seorang penari seperti ibunya. Disisi lain sang ayah tidak ingin Sri mengikuti jejak istrinya tersebut karena masa lalu

yang kelam yang pernah dialaminya saat sang istri menjadi penari profesional.

Sri Dewi mencoba berbagai hal untuk bisa menari, namun selalu kandas ditengah jalan entah mengapa. Berkali-kali juga Sri Dewi dilarang oleh ayahnya untuk belajar tari Remo. Namun Sri Dewi tetap berkeinginan untuk mencari cara agar bisa belajar tari.

Suatu hari ayah Sri marah karena melihat Sri mencoba pergi ke sebuah sanggar tari. Sebuah pertengkaran terjadi diantara mereka. Sang ayah terlihat menyerah. Sri lari keluar rumah, menjauh dari rumah. Dia melihat sebuah sungai dengan jembatan lalu menuruni ke arah sungai. Sri diam sejenak menenangkan diri. Tanpa sadar ada seseorang yang membangunkan Sri. Secara tak sadar Sri mengikuti langkah orang asing tersebut. Sri mengikuti sebuah gerakan yang bisa dibilang sangat familiar. Ada vision yang dirasakan oleh Sri, yang hanya bisa dia rasakan saat berinteraksi dengan ibunya, ibunya yang sudah meniggalkan dia selama ini.

Sri kembali ke rumah dan menceritakan hal tersebut kepada ayahnya. Lalu ayah mencoba jujur dan

menceritakan sebuah kisah tentang ibunya hingga Sri tertidur pulas dipangkuannya.

### **Sinopsis 2**

Seorang gadis kecil keturunan dari penari tradisional Remo Gagrak Anyar terkenal di Surabaya bernama Sri Dewi hidup hanya berdua dengan ayahnya Mas Rak. Sri Dewi dilanda kegelisahan akan tuntutan besar dari keluarga dan orang lain untuk menjadi seorang penari seperti ibunya.

Sri Dewi mencoba berbagai hal untuk bisa menari, Dia pergi ke salah satu sanggar tari tempat temannya belajar. Meski berkali-kali Sri Dewi dilarang oleh ayahnya untuk belajar tari Remo. Namun Sri Dewi tetap berkeinginan untuk mencari cara agar bisa belajar tari.

Suatu hari saat dia datang ke sanggar tari, ada keramaian di sebuah ruangan. Ternyata sedang ada tamu yang akan mengajarkan tari hari itu. Setelah selesai acara tak sengaja tamu tersebut menjatuhkan sebuah foto keluarga, dimana terdapat foto Sri didalamnya. Sri termenung, tak lama kemudian sebuah tepukan di bahu menyadarkan Sri untuk pulang kerumah.

### **Sinopsis 3**

Seorang gadis kecil keturunan dari penari tradisional Remo Gagrak Anyar terkenal di Surabaya bernama Sri Dewi hidup hanya berdua dengan ayahnya Mas Rak. Sri Dewi dilanda kegelisahan akan tuntutan besar dari keluarga dan orang lain untuk menjadi seorang penari seperti ibunya.

Suatu hari Sri terlibat perselisihan dengan ayahnya. Sri pun berlari ke kamarnya dan duduk menangis diatas kasur. Sambil memegang sebuah foto ibunya, Sri mengingat kembali masa dimana ada ibu disampingnya yang selalu siap mendengarkan cerita Sri.

Tiba-tiba Sri mendengar suara benda terjatuh. Penasaran akan hal tersebut, Sri pun mendatangi sumber suara yang ternyata adalah sebuah gelang kaki untuk penari. Sri mengambil dan memakaikan gelang tersebut di kakinya.

Saat hendak kembali ke kasur Sri merasakan ada perubahan di sekelilingnya. Tidak ada kasur, meja belajar dan yang lainnya. Hanya ada sebuah panggung dan kursi.

Sri mencoba meraih panggung tersebut meski dalam keadaan bingung. Diatas panggung sri mendapati kursi-kursi kosong dan hanya satu kursi saja yang terisi

oleh seorang asing. Kemudian Sri seperti tersihir oleh gerakan orang asing tersebut. Selagi menikmati gerakan-gerakan tersebut, terdengar suara pintu terbuka dari luar kamar.

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Setelah dilakukan diskusi, yang terpilih adalah varian storyline nomor 3. Detailnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil pemilihan cerita

	Sinopsis 1	Sinopsis 2	Sinopsis 3
Fantasi	2	3	3
Pesan	3	3	4
Sesuai <i>keyword</i>	2	4	5
Mudah dipahami	4	2	4
TOTAL	11	12	16

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Berdasarkan hasil diskusi maka yang terpilih adalah sinopsis 3 dan akan digunakan dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini.

#### 4.1.3. Skenario

Setelah sinopsis terpilih, kemudian dikembangkan dan tercipta Skenario yang sesuai dengan *Keyword*. Skenario dapat dilihat pada halaman lampiran.

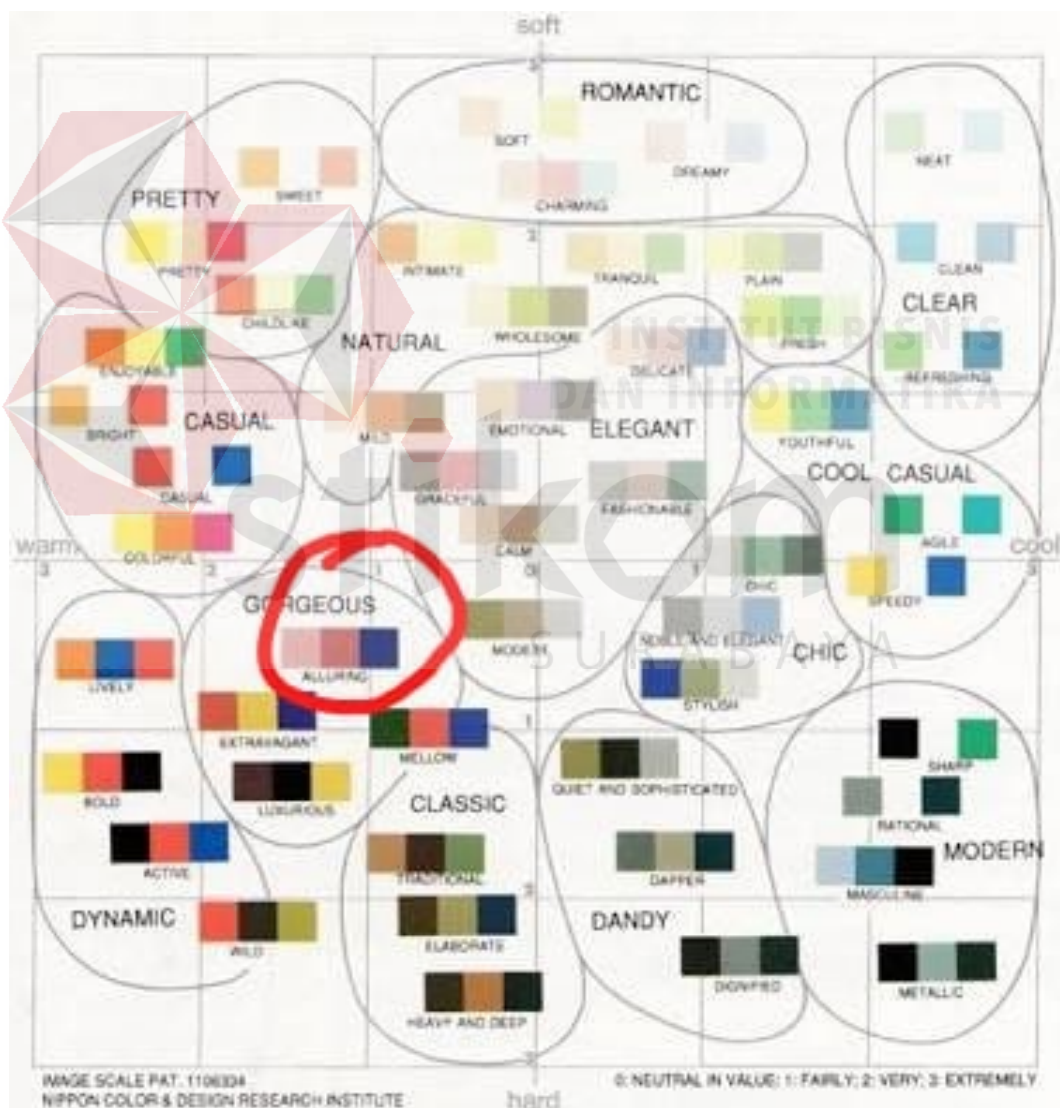
#### 4.1.4. Storyboard

Setelah terciptanya Skenario, lalu dikembangkan dan divisualkan dalam bentuk sketsa per-kamera secara rinci sesuai jalan cerita yang disebut *Storyboard* dapat dilihat pada halaman lampiran.



#### 4.1.5. Warna

Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu Cahaya, Objek dan *Observer* yang berupa mata ataupun alat ukur lain. Dalam ruang gelap yang tanpa cahaya, tidak akan terlihat warna. Maka dari itu ketiga unsur tersebut harus bersama untuk mengidentifikasi sebuah warna (Dameria, 2007).



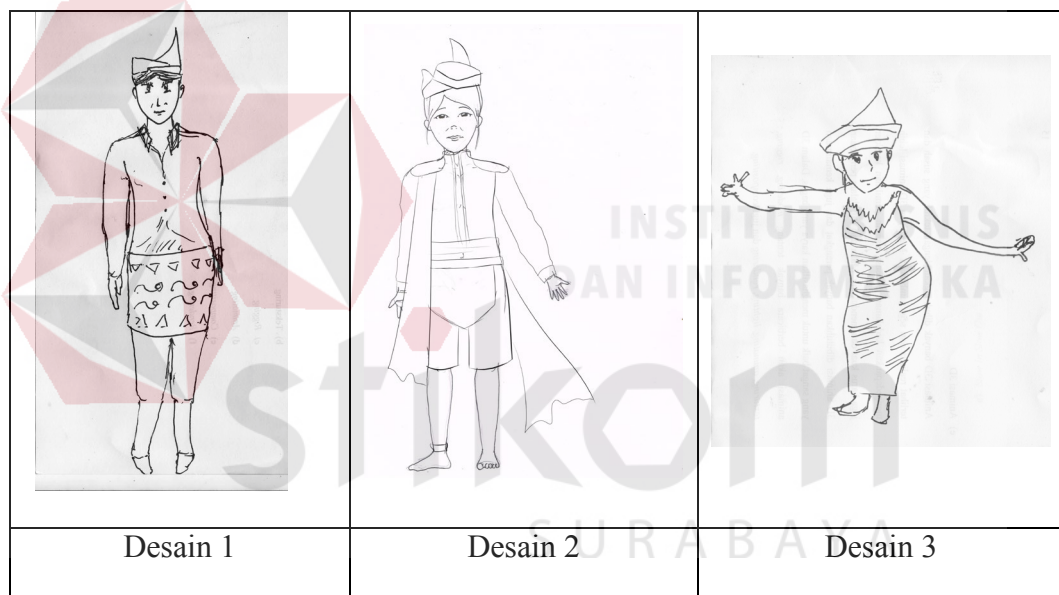
Gambar 4.2 Psikologi Warna

Sumber: <https://zeynepkinli.wordpress.com/2009/11/27/colorist-by-shigenobu-kobayashi/>

#### 4.1.6. Karakter

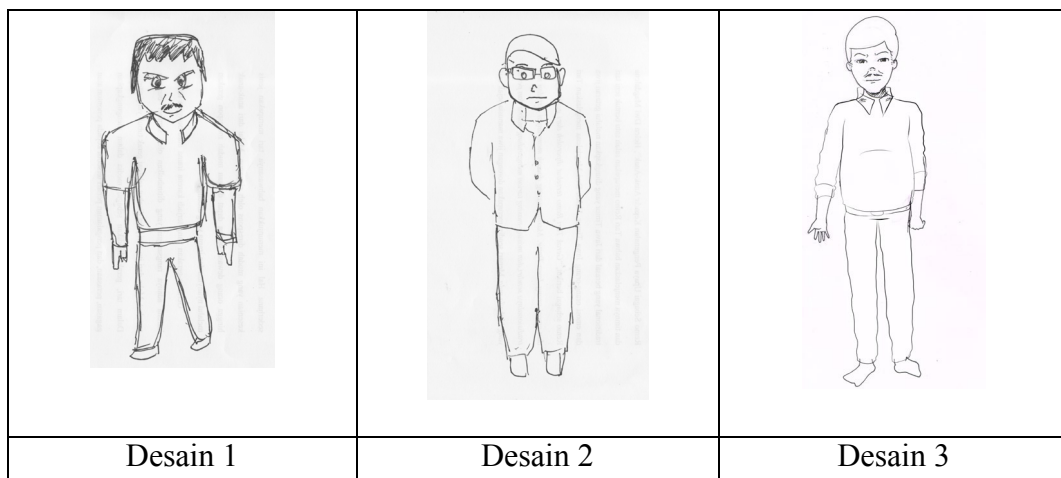
Karakter diciptakan berdasarkan tampilan penari Remo Gagrak Anyar asal Surabaya untuk karakter ibu, tampilan ayah seorang pegawai untuk karakter ayah, tampilan seorang anak terampil dan mandiri untuk karakter seorang anak dari penari tradisional. Berikut tiga pilihan desain karakter untuk ibu, ayah dan anak dalam penciptaan Karya Tulis ini.

Gambar alternatif desain karakter Ibu, Ayah dan Anak

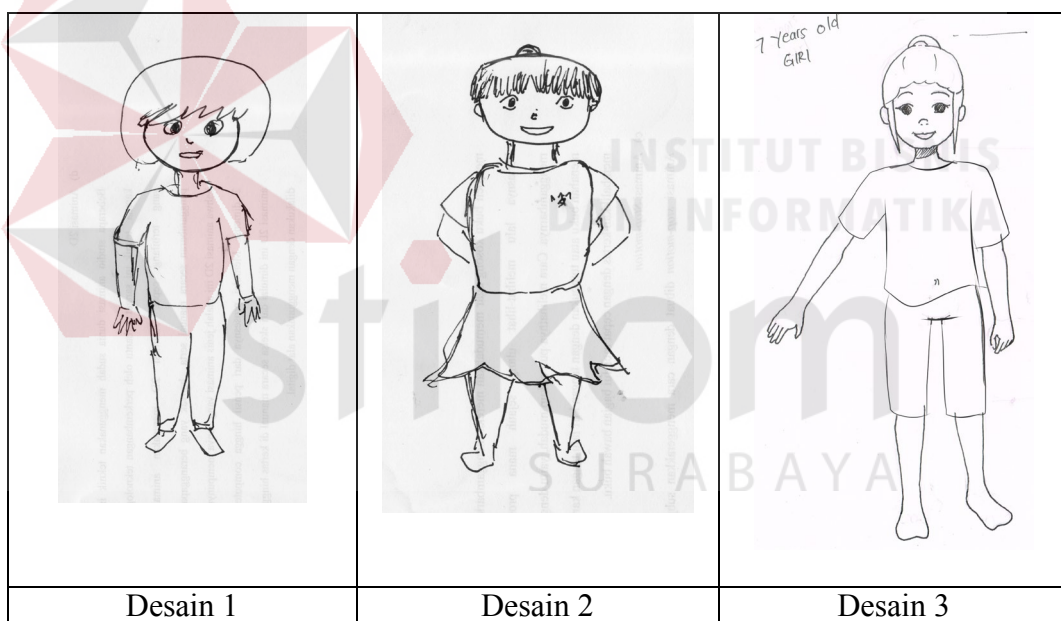


Gambar 4.2 Alternatif desain karakter Ibu.

Sumber: Olahan Penulis, 2019



Gambar 4.3 Alternatif desain karakter Ayah  
Sumber: Olahan Penulis, 2019



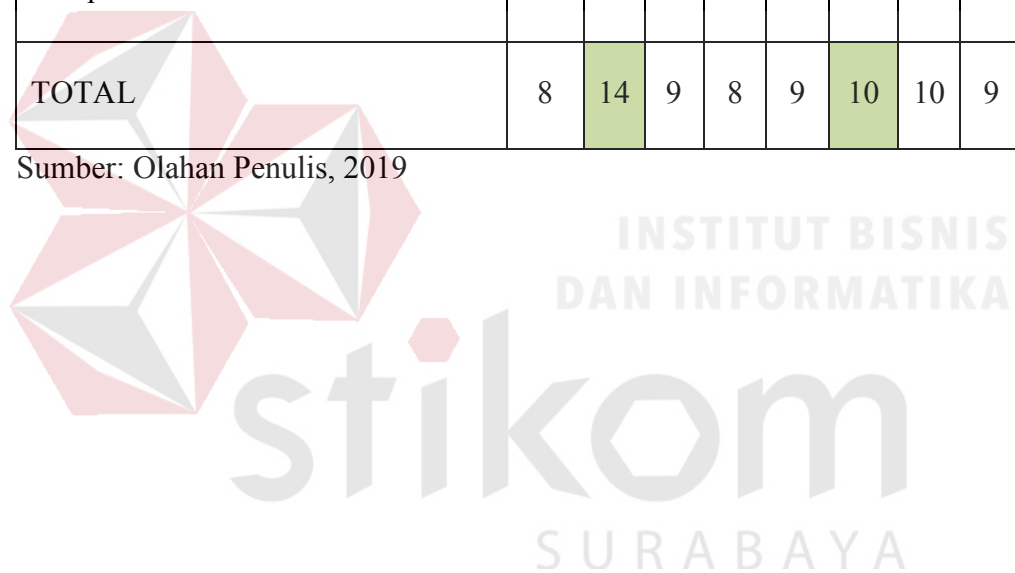
Gambar 4.4 Alternatif desain karakter Anak  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

Alternatif desain karakter yang sudah disiapkan kemudian didiskusikan bersama dan dinilai oleh tim untuk dipilih desain karakter yang sesuai dengan *keyword*.

Tabel 4.3 Hasil *Brainstorming* karakter

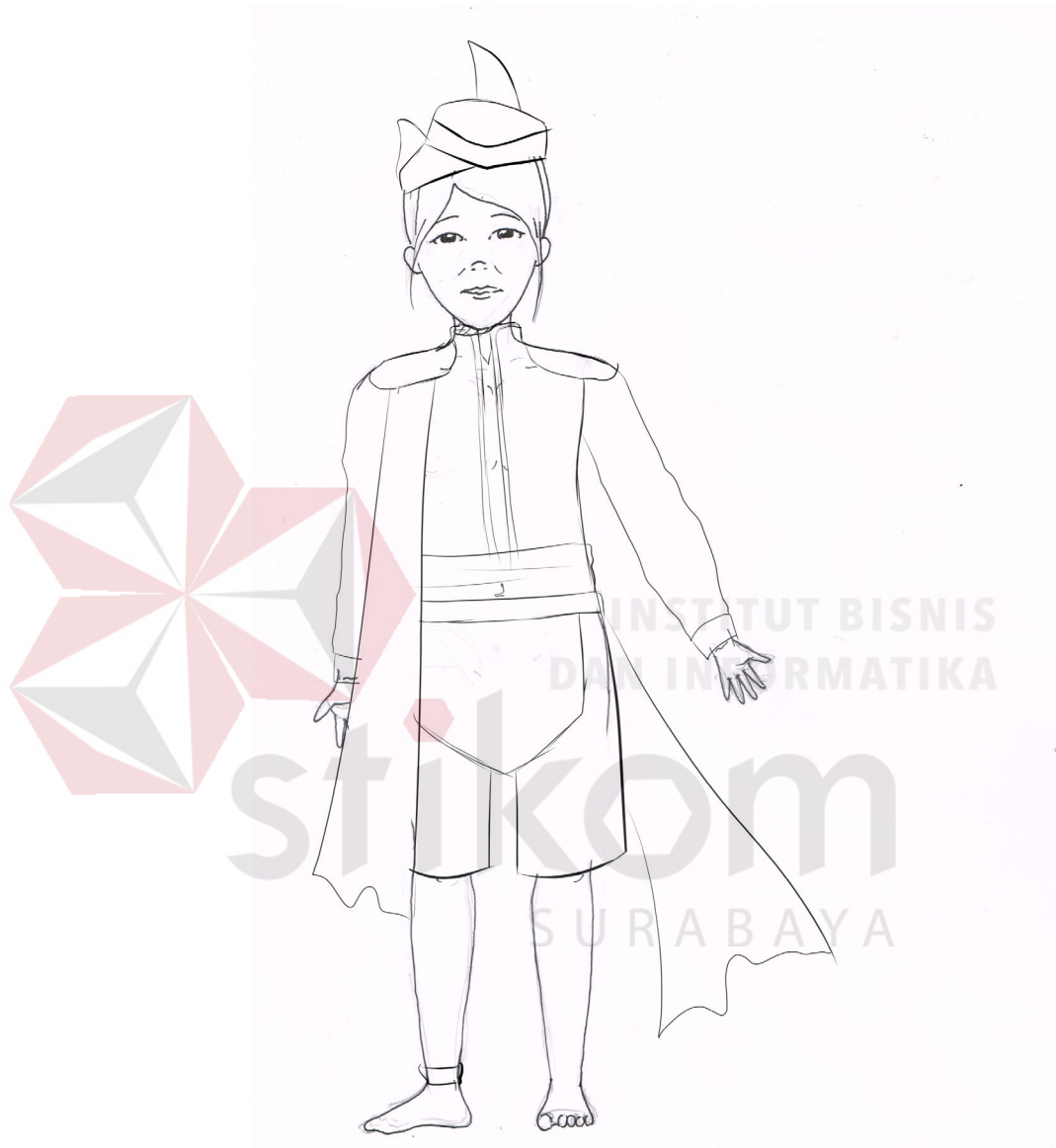
Karakter	Ibu			Ayah			Anak		
Alternatif	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Mudah Diingat	2	4	4	3	4	3	4	4	4
Unsur Keluarga / Tari Remo	3	5	2	2	3	4	2	1	5
Unique	3	5	3	3	2	3	4	4	3
TOTAL	8	14	9	8	9	10	10	9	12

Sumber: Olahan Penulis, 2019



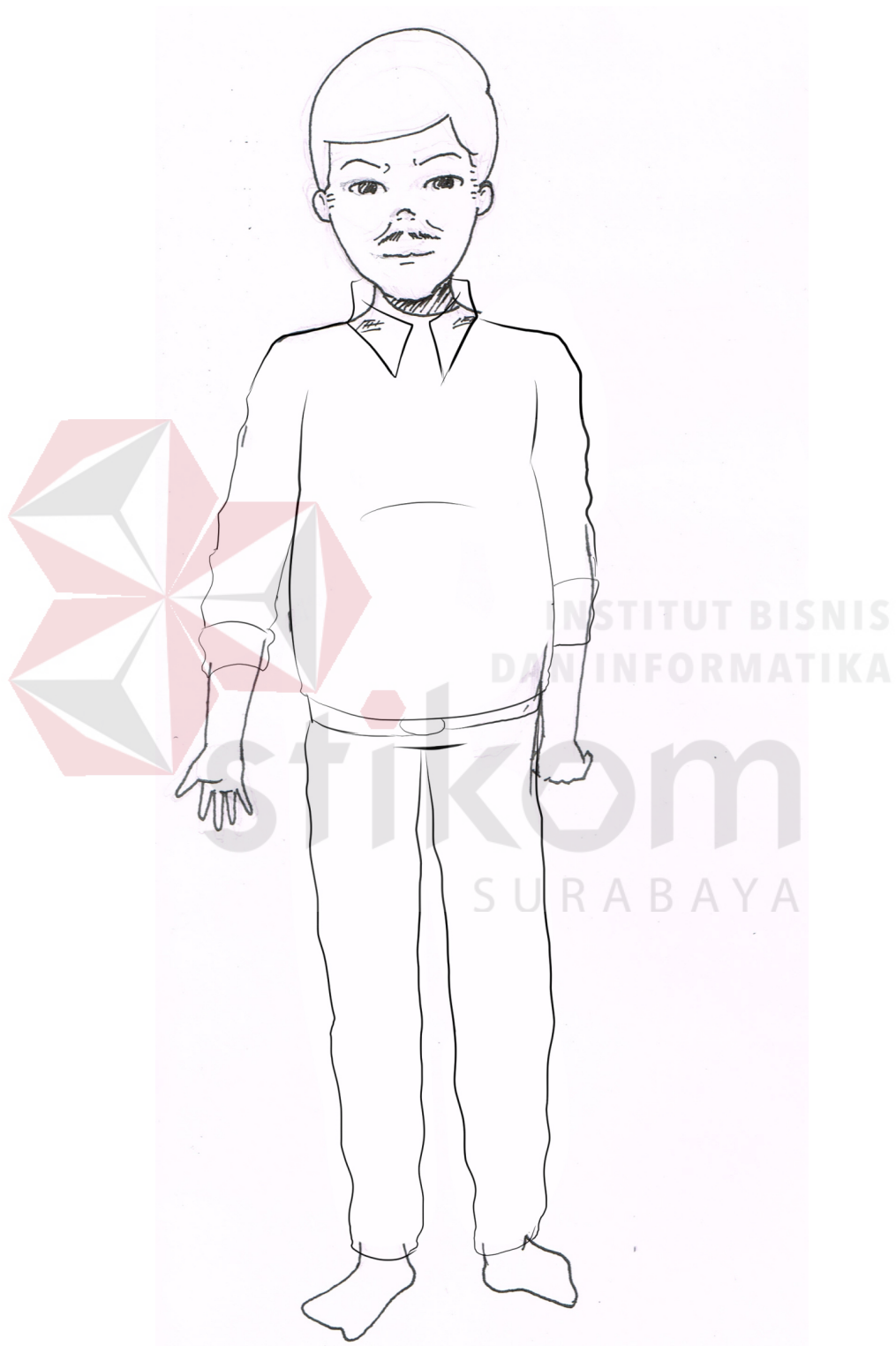
Setelah dilakukan diskusi hasil yang didapatkan ialah

1. Karakter Ibu terpilih desain alternatif



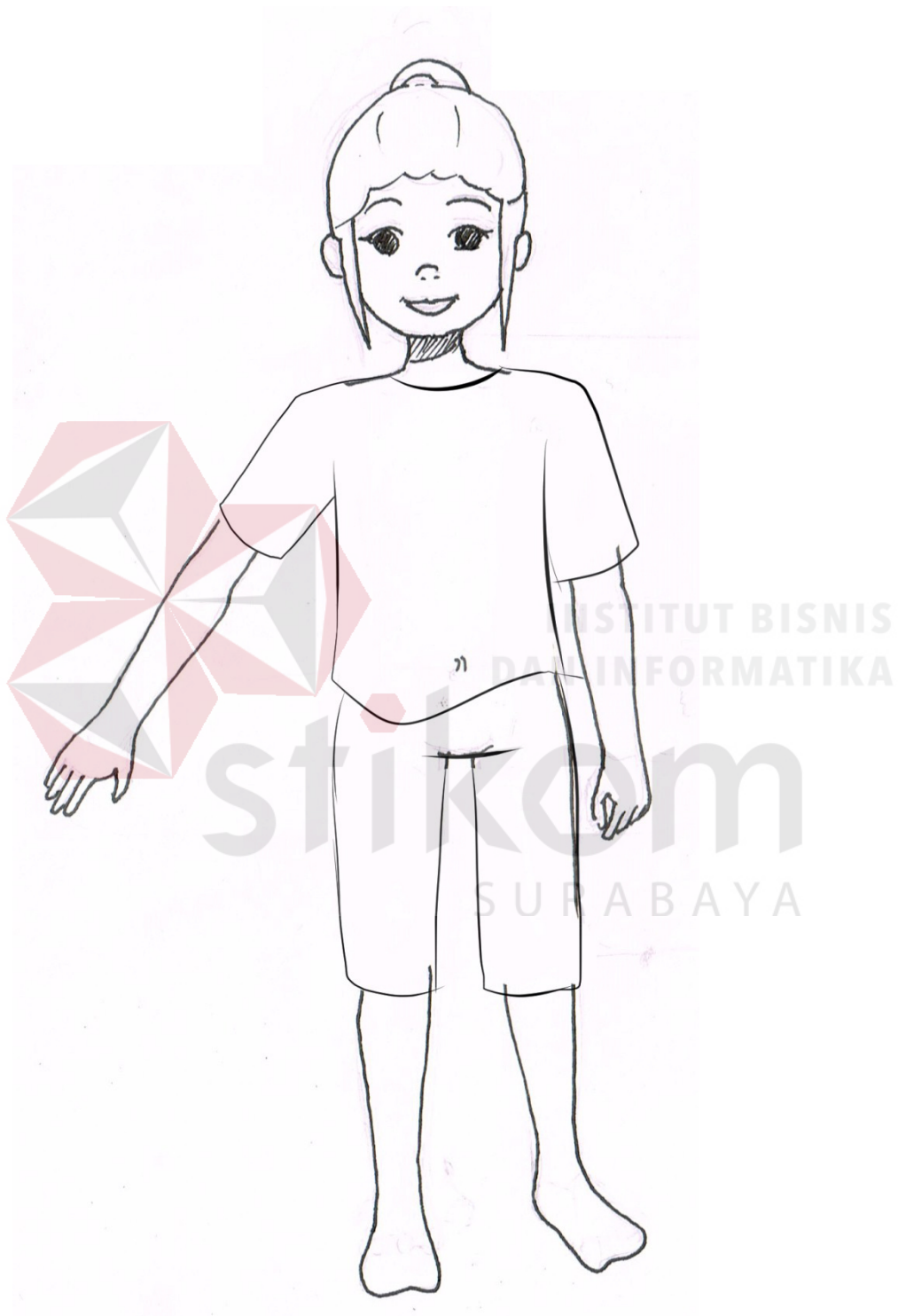
Gambar 4.5 Desain Karakter Ibu  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

2. Karakter Ayah terpilih desain alternatif 3



Gambar 4.6 Desain Karakter Ayah  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

3. Karakter Anak terpilih desain alternatif 3



Gambar 4.7 Desain Karakter Anak  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

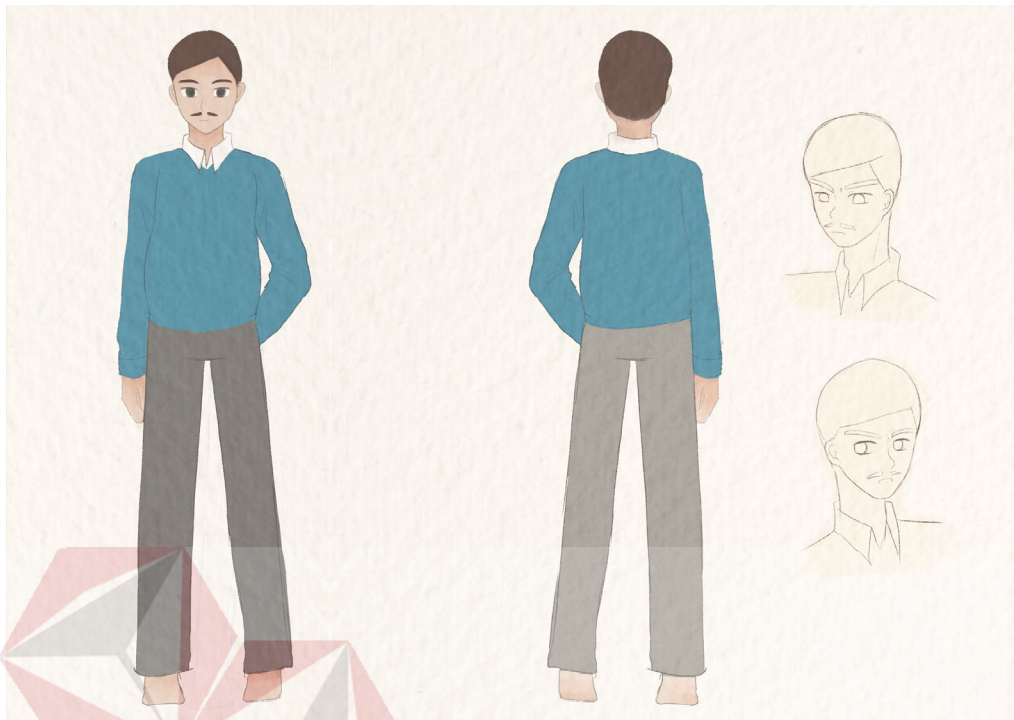


Setelah terpilihnya desain karakter yang akan digunakan pada Karya Tugas Akhir ini, maka selanjutnya karakter dikembangkan pada tahapan pewarnaan berdasarkan *keyword* yang sudah ditentukan.

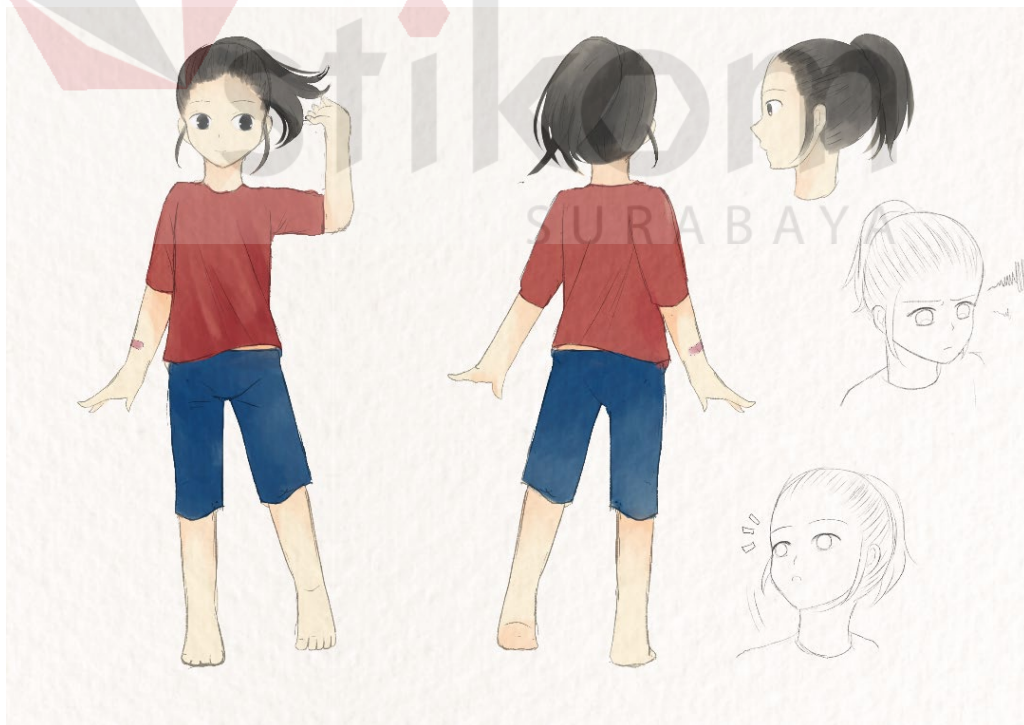


Gambar 4.8 Pewarnaan Karakter Ibu  
Sumber: Olahan Penulis, 2019





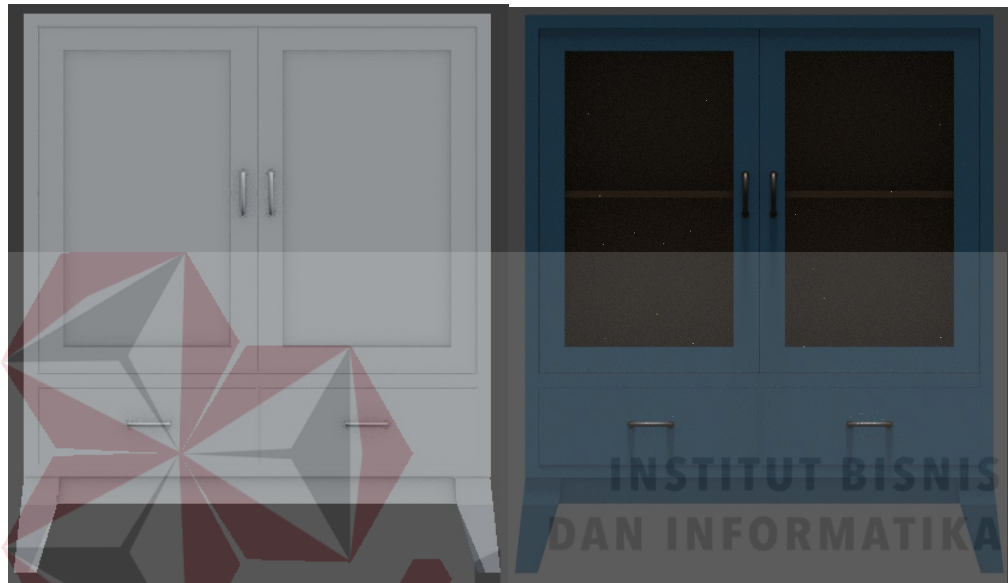
Gambar 4.9 Pewarnaan Karakter Ayah  
Sumber: Olahan Penulis, 2019



Gambar 4.10 Pewarnaan Karakter Anak  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

#### 4.1.7. Properti dan Latar

Properti merupakan aset pendukung dalam menyampaikan pesan yang ada dalam cerita. Sedangkan latar merupakan tempat-tempat yang ditampilkan dalam cerita.



Gambar 4.11 Lemari Boneka  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

#### 4.1.8. Manajemen Produksi

##### 1. Sarana Prasarana

Pada pembuatan film animasi 3D pada Karya Tugas Akhir ini menggunakan aplikasi Blender 2.79. untuk detailnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 Anggaran Biaya

<b>Uraian</b>	<b>Qty</b>	<b>Harga Satuan</b>	<b>Total</b>
HDD 2 TB	1	Rp. 1.200.000	Rp. 1.200.000
Sewa PC	3	Rp. 500.000	Rp. 1.500.000
Sewa DT	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
Kru	8	Rp. 200.000	Rp. 1.600.000
Musik	1	Rp. 300.000	Rp. 300.000
Kertas	5	Rp. 50.000	Rp. 250.000
Alat Tulis	1Set	Rp. 80.000	Rp. 80.000
Makan	140 pcs	Rp. 15.000	Rp. 2.100.000
Grand Total			Rp. 7.130.000

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Tabel 4.6 Jadwal Kerja

Keterangan	Target per Minggu															
	Bulan April				Bulan Mei				Bulan Juni				Bulan Juli			
<b>Pra Produksi</b>	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Ide dan Konsep																
Skenario																
<i>Storyboard</i>																
Asset dan Karakter																
<b>Produksi</b>	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Musik</i>																
<i>Modeling 3D and Texturing</i>																
<i>Animation</i>																
<i>Compositing</i>																
<i>Rendering 3D</i>																
<b>Pasca Produksi</b>	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Editing</i>																
<i>Finishing and Final Render</i>																

Sumber: Olahan Penulis, 2019

## 2. Publikasi Desain

Setelah melalui seluruh tahap pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis merancang desain poster dan trailer untuk dipublikasikan. Publikasi akan dilakukan dalam dua cara yaitu dengan menyebarkan poster pada media sosial Instagram dan menyebarkan video teaser film animasi pada *channel* Youtube tentang karya Tugas Akhir ini. Untuk publikasi melalui media internet penulis mengirim CD serta Cover Film Animasi Pendek.

### a. Poster

#### 1) Konsep

Konsep yang diangkat dalam desain poster Tugas Akhir ini menunjukkan ketiga karakter pada film animasi 3D ini. Terlihat suasana kekeluargaan dari raut ketiganya.

#### 2) Sketsa Poster

Sketsa poster dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 4.12 Sketsa Poster  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

b. Desain *Cover* SD

1) Konsep

Cover CD yang memperlihatkan karakter anak sendirian menggenggam gelang kaki milik ibunya..

2) Sketsa *Cover* CD



Gambar 4.13 Sketsa Cover CD  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

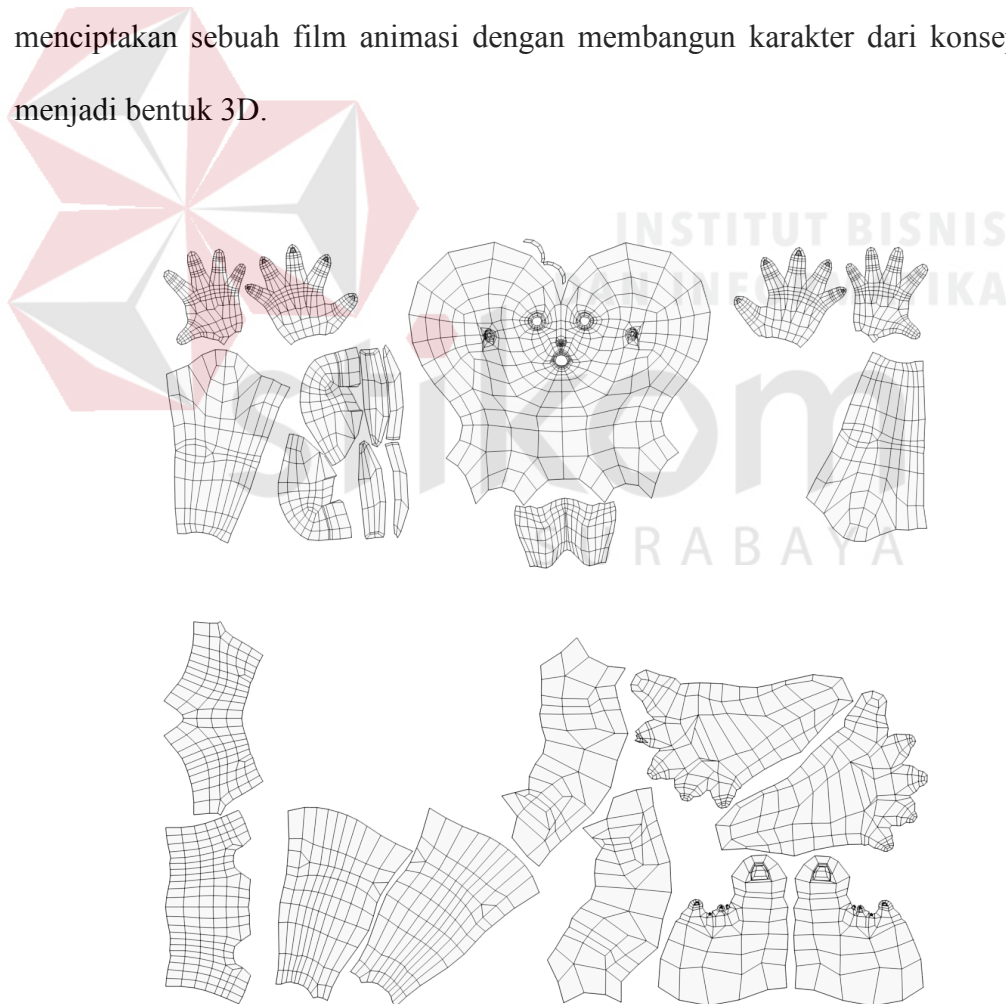


## 4.2. Produksi

Tahap ini merupakan tahap dimana ide dan konsep yang telah matang pada tahap pra produksi di proses lebih lanjut. Proses Produksi meliputi pembuatan *3D Modeling dan Texturing, Rigging, Layout dan Blocking, Animation dan Rendering 3D*.

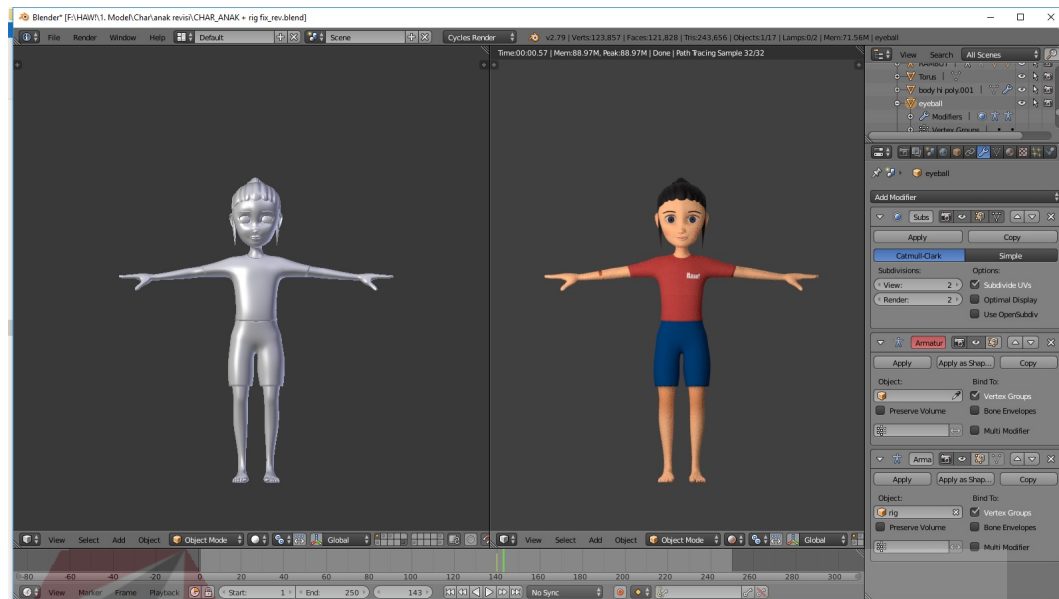
### 4.2.1 3D Modeling dan Texturing

*3D Modeling dan Texturing* merupakan adalah sebuah proses awal untuk menciptakan sebuah film animasi dengan membangun karakter dari konsep 2D menjadi bentuk 3D.



Gambar 4.14 Proses *UV Mapping*  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

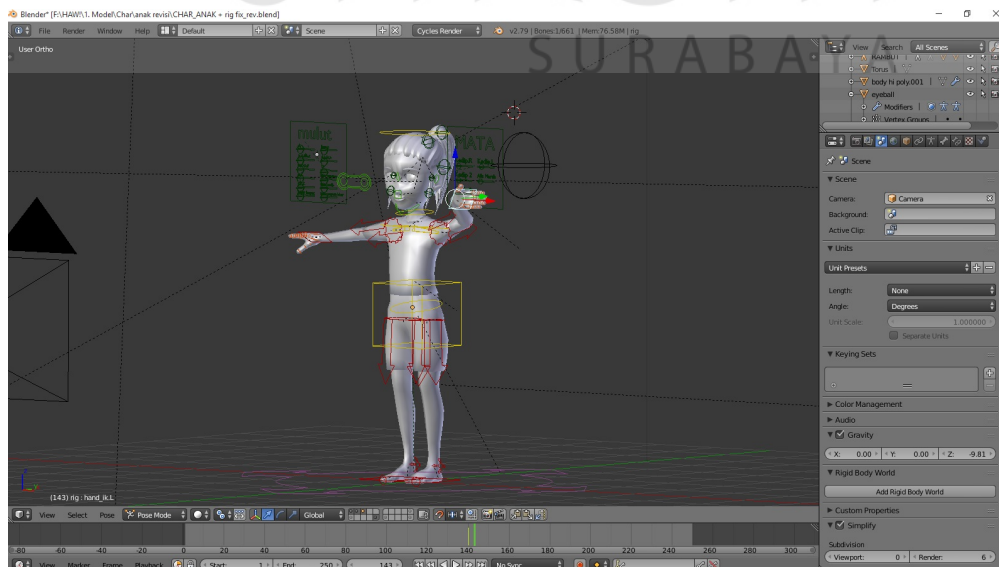




Gambar 4.15 Proses *Modeling* dan *Texturing*  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

#### 4.2.2 Rigging

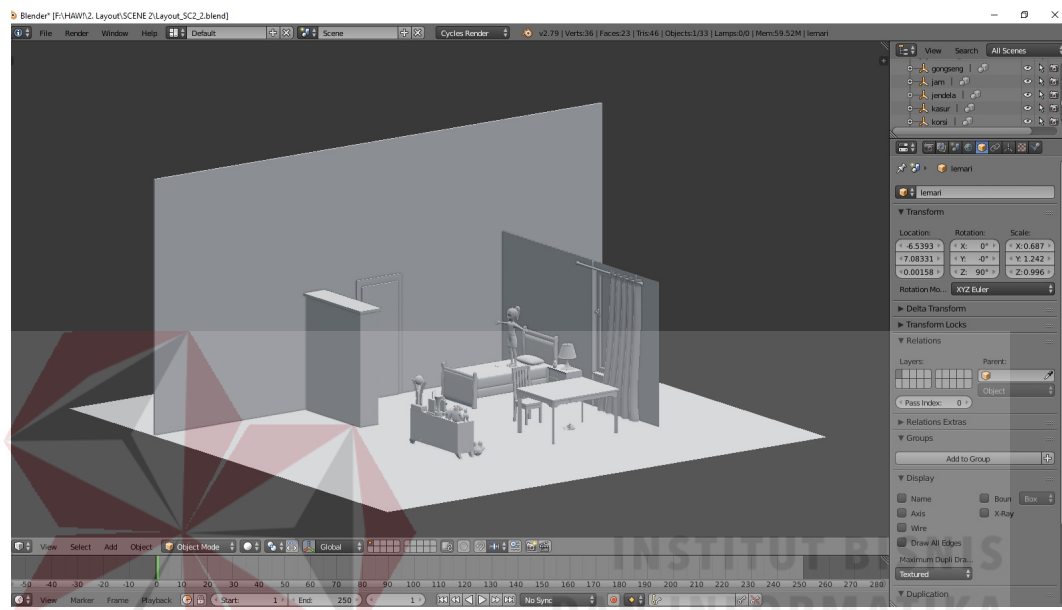
Setelah karakter 2D dijadikan model 3D maka dilanjutkan dengan pemberian tulang untuk menggerakkan pada karakter dan biasa disebut dengan proses *Rigging*.



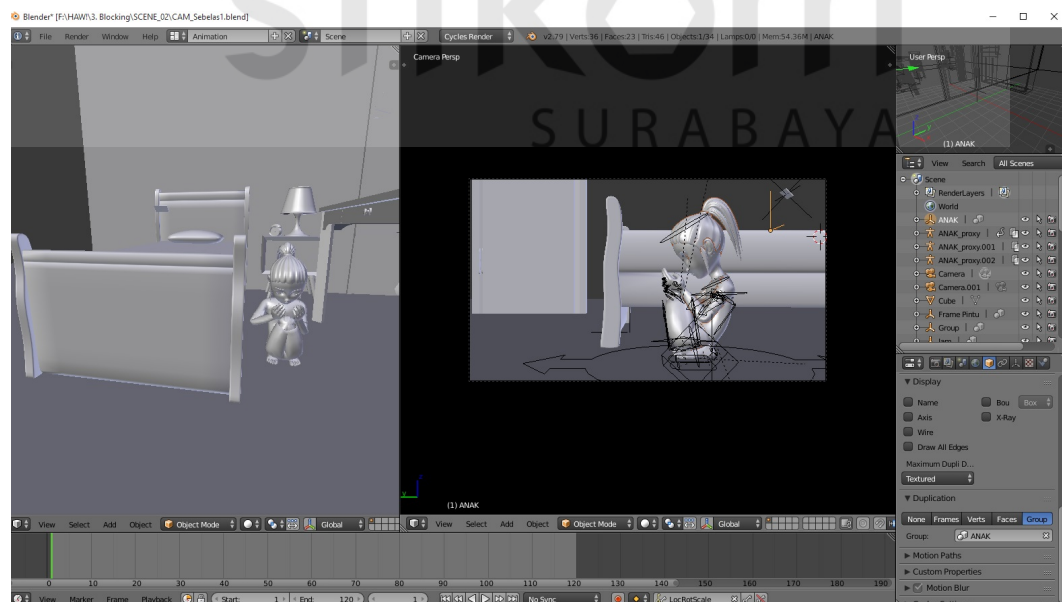
Gambar 4.16 Proses *Rigging*  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

### 4.2.3 Layout dan Blocking

*Layout* dan *Blocking* adalah tahapan dimana pembuat film animasi 3D mempersiapkan *setting* tempat dan pengambilan gambar pada *software* 3D.



Gambar 4.17 Proses penataan *Layout*  
Sumber: Olahan Penulis, 2019



Gambar 4.18 Proses *Blocking*  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

#### 4.2.4 Animation

*Animation* adalah sebuah proses penting pada pembuatan film animasi, karena dalam proses ini karakter dan seluruh properti digerakkan sesuai dengan storyboard yang dibuat.

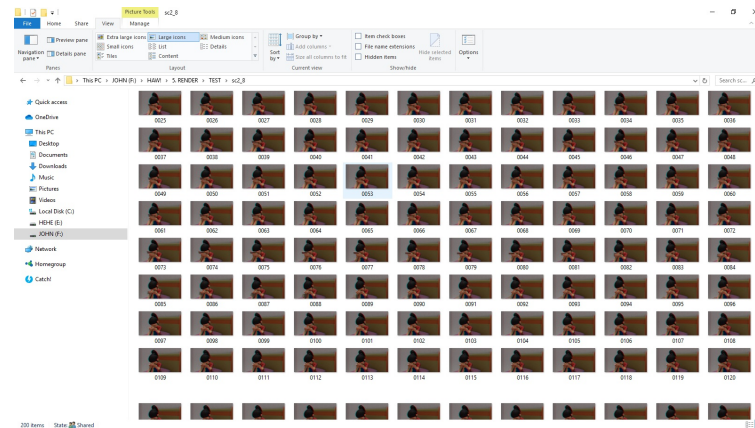
#### 4.2.5 Rendering 3D

Setelah seluruh adegan animasi selesai, maka proses berikutnya ialah *Rendering 3D*. Proses ini membutuhkan komputer dengan spesifikasi yang tinggi agar dapat diselesaikan dengan cepat.



Gambar 4.19 Proses *Rendering 3D*  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

Hasil *Rendering 3D* berupa *file PNG* yang dijadikan satu *folder* penyimpanan dan kemudian *diedit* pada proses akhir sebelum memasuki proses *Final Render*.



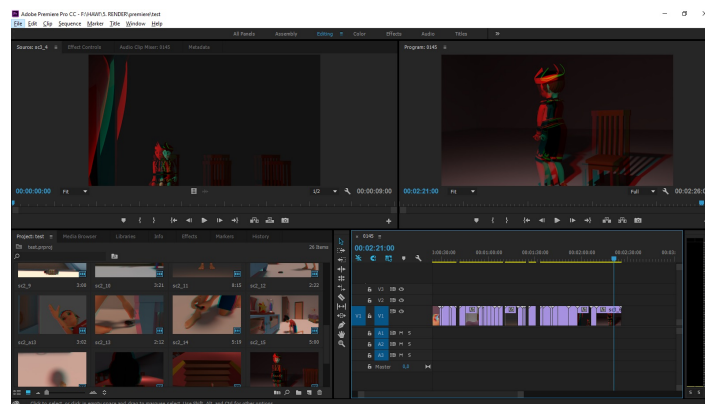
Gambar 4.20 Hasil *Rendering 3D*  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

### 4.3 Paska Produksi

Paska Produksi merupakan langkah akhir dalam pembuatan karya. Secara garis besar proses ini merupakan proses dimana penulis menyatukan seluruh rangkaian *Shot* yang sudah siap untuk dirender pada proses *Final Render*.

#### 4.3.1 *Editing*

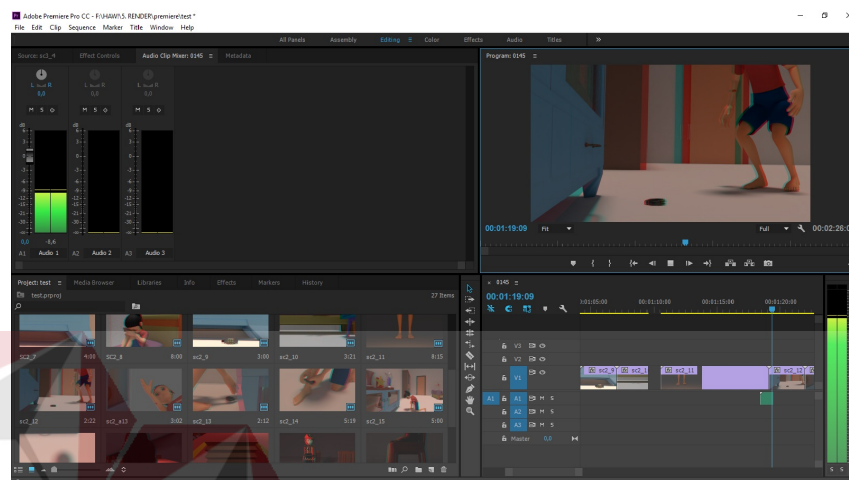
Tahap akhir dari proses produksi adalah *Editing*. Pusat segala kegiatan produksi terjadi pada tahapan ini. *Editing* kemudian dilakukan sesuai dengan konsep dan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.21 Proses *Editing*  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

### 4.3.2 Mastering Audio

Setelah proses editing dilanjutkan ke proses Mastering Audio yang merupakan pengaturan Keseluruhan Audio termasuk kedalaman suara.



Gambar 4.22 Proses Mastering Audio  
Sumber: Olahan Penulis, 2019

### 4.3.3 Final Render

*Final Render* adalah proses akhir dalam tahapan pembuatan Film animasi 3D ini. Setelah diedit dan ditentukan kedalaman suaranya, maka bentuk akhir film animasi 3D ini berupa video sudah dapat dinikmati.

## **BAB V**

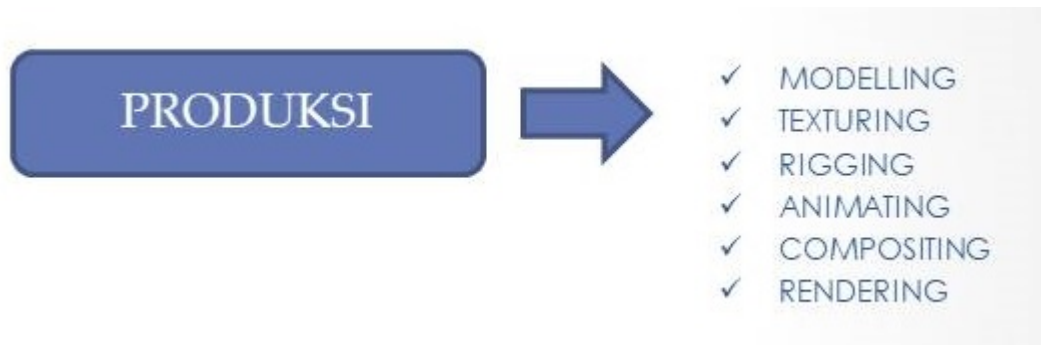
### **IMPLEMENTASI KARYA**

Pada bab V akan dijelaskan mengenai proses produksi pada pembuatan Film Animasi 3D Dengan Teknik *3D Anaglyph* Tentang Perjuangan Penari Remo (Gagrak Anyar) ini. Sebelum memasuki tahapan dalam produksi, terlebih dahulu dilakukan proses pembentukan *keyword*, kemudian dilakukan analisa warna pada *keyword* yang terbetuk seperti yang sudah dipaparkan pada bab III. *Keyword* yang sudah tercipta membantu dalam pengerjaan pembuatan Film Pendek Animasi 3D ini. Proses analisa ini memudahkan secara keseluruhan dalam pembuatan Film Animasi 3D ini, mulai dari pemilihan warna, penciptaan dan pengembangan karakter hingga terciptanya cerita dapat terintegrasi menjadi satu kesatuan. Setelah analisa *keyword* diaplikasikan lalu dilanjutkan dengan proses perancangan karya yang telah dipaparkan pada bab IV.

#### **5.1 Produksi**

Terlihat pada gambar 5.1 alur perancangan dalam tahapan produksi pembuatan Film Animasi 3D ini meliputi *Modeling*, *Texturing*, *Rigging*, *Layout/Blocking*, *Animating*, *Compositing* dan *Rendering*. Pada tahapan ini dijelaskan secara rinci proses yang dilakukan dalam memproduksi sebuah Film Animasi 3D. Lihat gambar 5.1 Tahap Produksi

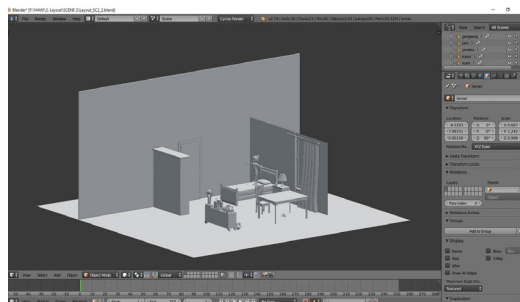




Gambar 5.1 Tahap Produksi  
Sumber: Olahan Penulis

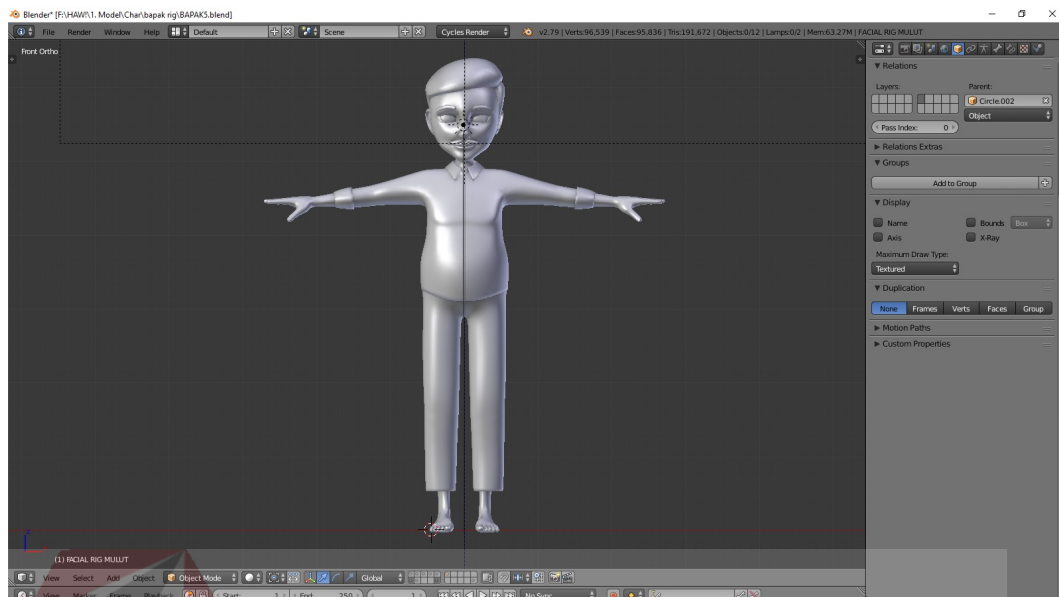
### 5.1.1 *Modeling*

*Modeling* merupakan hal yang paling awal dilakukan setelah memasuki fase produksi film animasi 3D. *Modeling* 3D mencakup keseluruhan mulai dari properti sampai karakter. Setelah semua sketsa selesai dan sesuai dengan konsep maka dimulailah pengerjaan *modeling* 3D ini. Pada gambar 5.1 merupakan hasil *3D Modeling* untuk properti, lalu pada gambar 5.2 adalah hasil dari *modeling* properti yang digunakan pada film animasi 3D ini. Selanjutnya pada gambar 5.3 adalah gambar karakter modeling Ayah. Pada gambar 5.4 terdapat gambar karakter modeling Ibu dan modeling karakter untuk Sri Dewi karakter utama terdapat pada gambar 5.5. Hasil dari modeling properti dan modeling karakter terbentuk dari desain 2D yang telah dibuat.



Gambar 5.2 *3D Modeling* Properti  
Sumber: Olahan Penulis

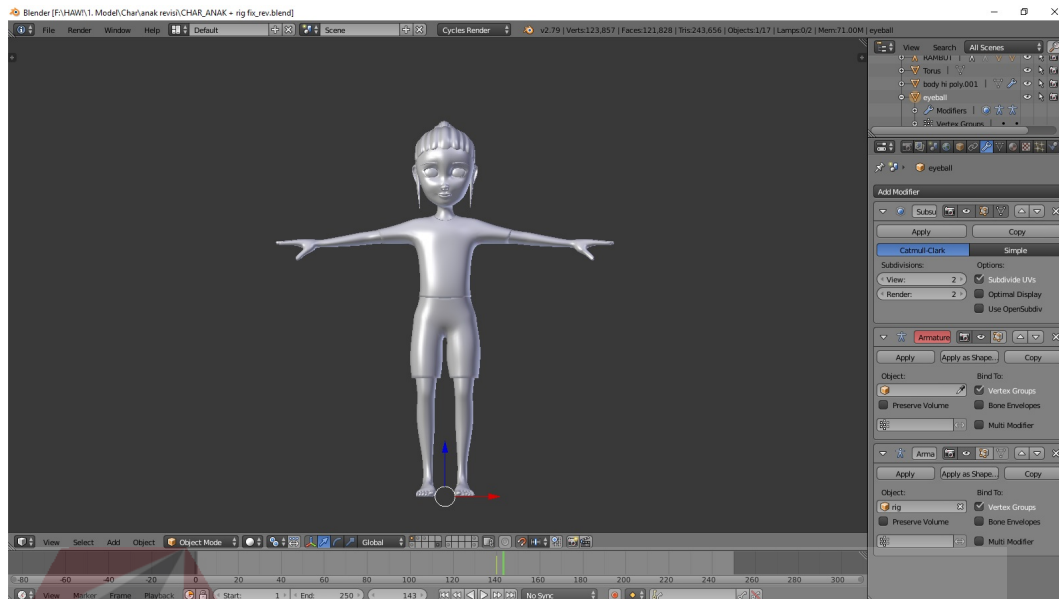




Gambar 5.3 3D Modeling Karakter Ayah  
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.4 3D Modeling Karakter Ibu  
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.5 3D Modeling Karakter Sri Dewi  
Sumber: Olahan Penulis

### 5.1.2 Texturing

Proses pemberian warna pada objek 3D disebut *Texturing*. Sebelum memberikan *texture* pada objek tersebut, terdapat tahapan pembedahan *surface* yang disebut *UV Mapping*. Berikut tampilan proses *Texturing*.



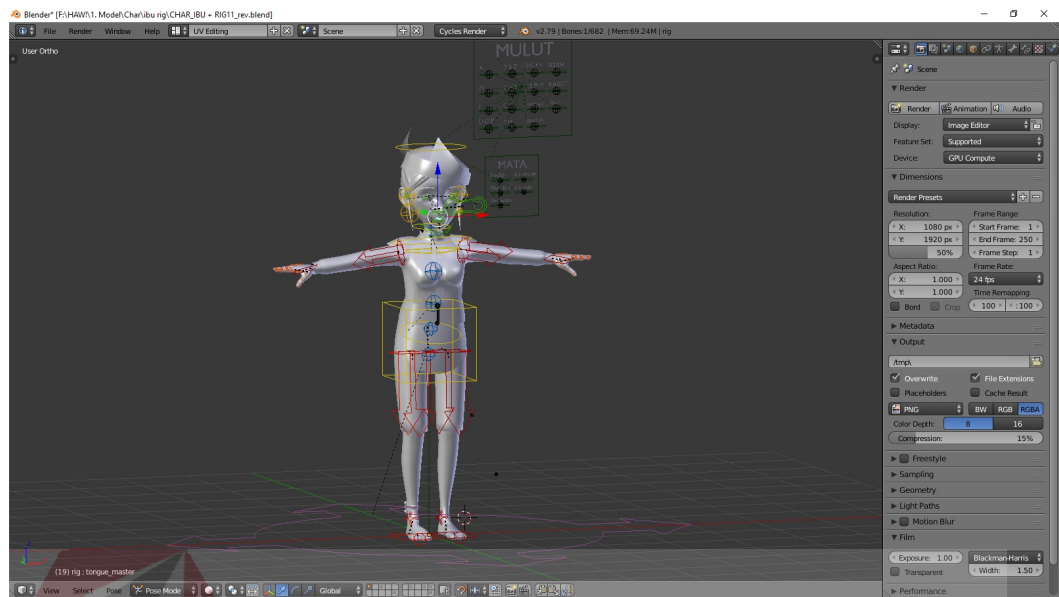
Gambar 5.6 *Texturing* karakter  
Sumber: Olahan Penulis

### 5.1.3 Rigging

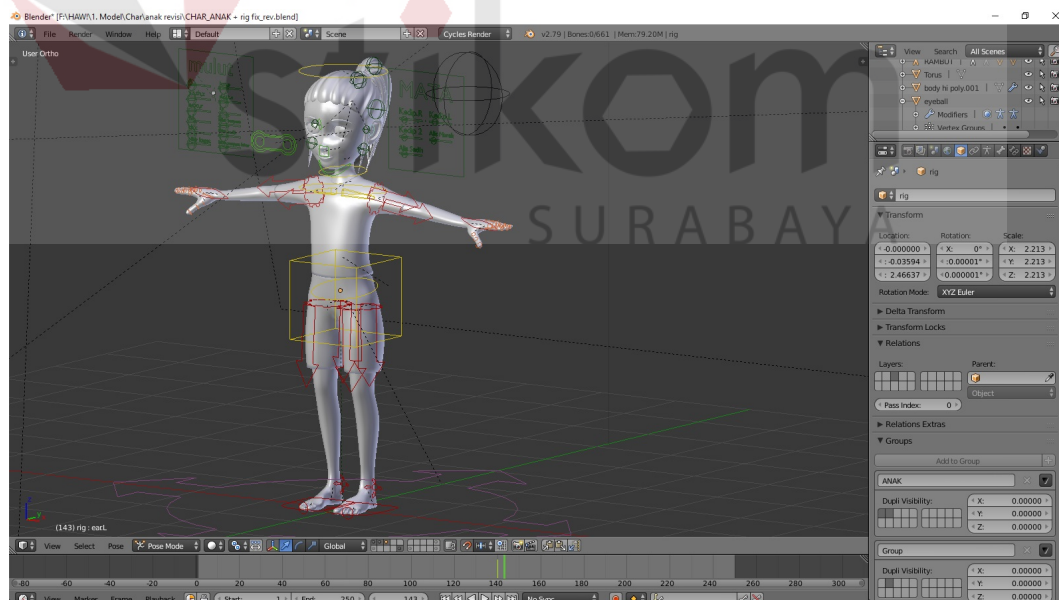
Tulang merupakan salah satu unsur penting dalam proses animasi terutama animasi yang menggunakan karakter manusia ataupun objek yang mengharuskan bergerak menggunakan tulang. Proses pemberian tulang ini disebut *Rigging*, dilakukan setelah proses *modelling 3D* dan *Texturing* selesai. Berikut tampilan proses pemberian tulang atau *rigging*.



Gambar 5.7 Rigging karakter Ayah  
Sumber: Olahan Penulis



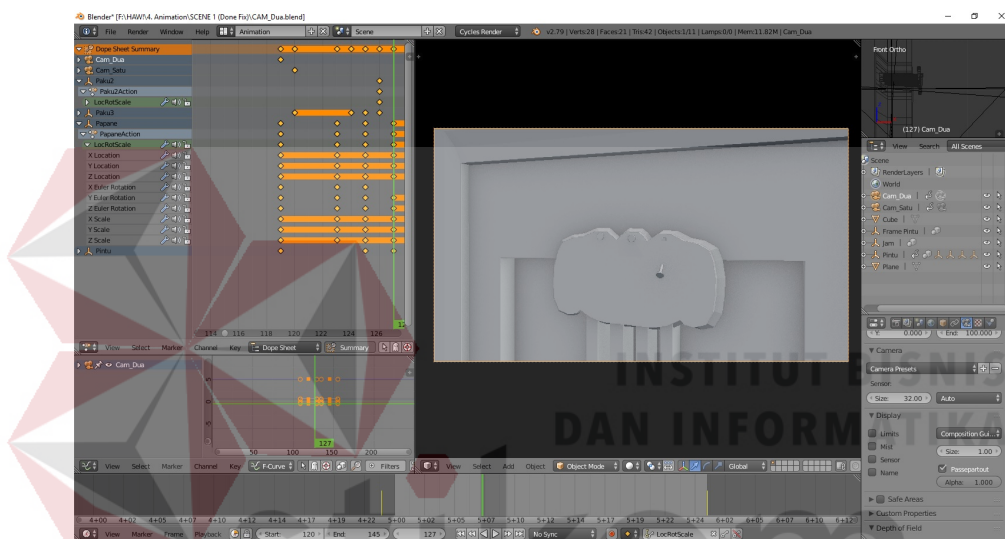
Gambar 5.8 Rigging karakter Ibu  
Sumber: Olahan Penulis



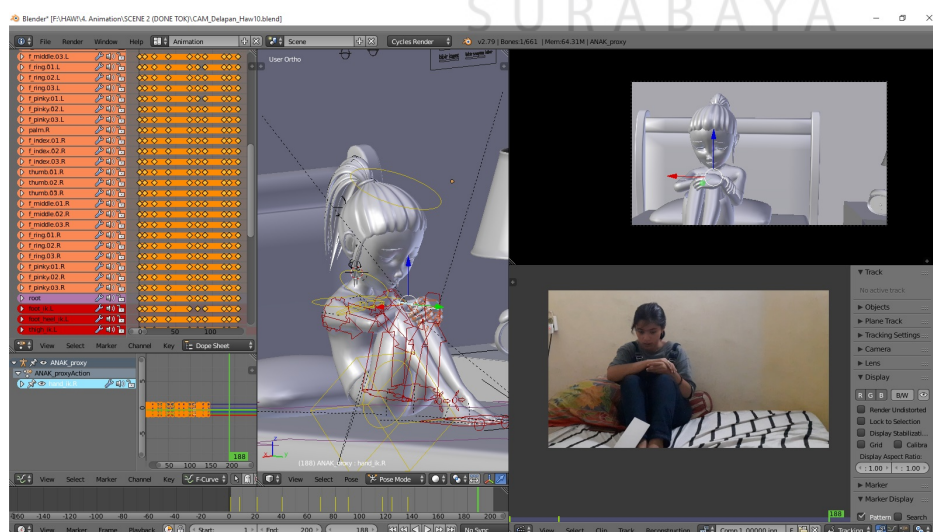
Gambar 5.9 Rigging karakter Sri Dewi  
Sumber: Olahan Penulis

### 5.1.4 Animating

Proses inti pada pembuatan film animasi 3D terdapat pada *animating* atau menggerakkan objek 3D nya. Berprinsip pada metode 12 prinsip animasi, tahapan *animating* menjadi pusat perhatian bagi para animator. Berikut adalah gambar proses *animating* pada pembuatan film animasi 3D ini.

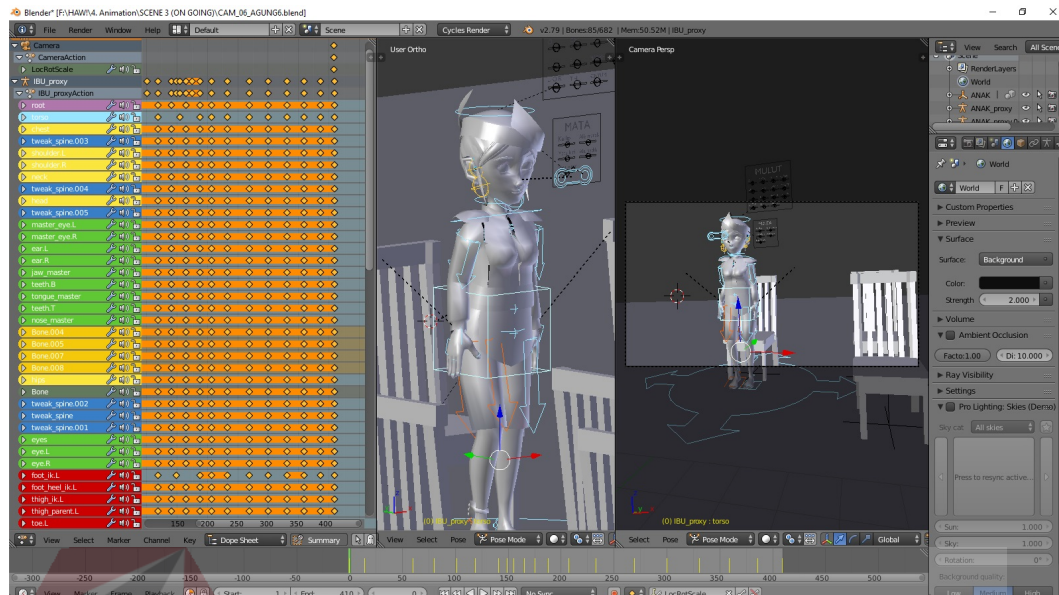


Gambar 5.10 Proses *Animating* Scene 1  
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.11 Proses *Animating* Scene 2  
Sumber: Olahan Penulis

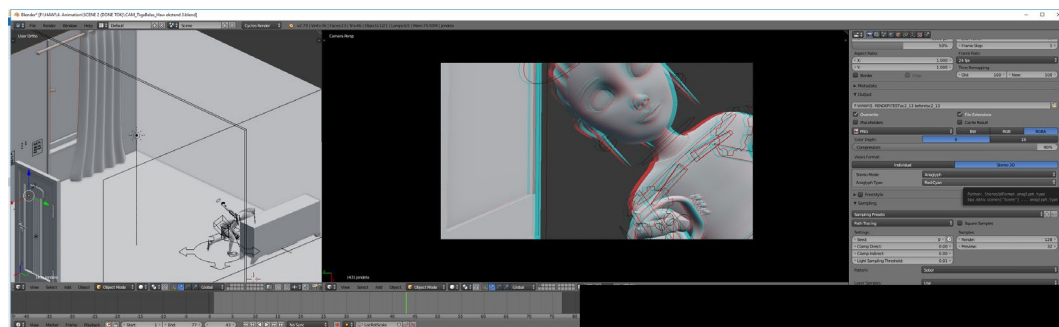




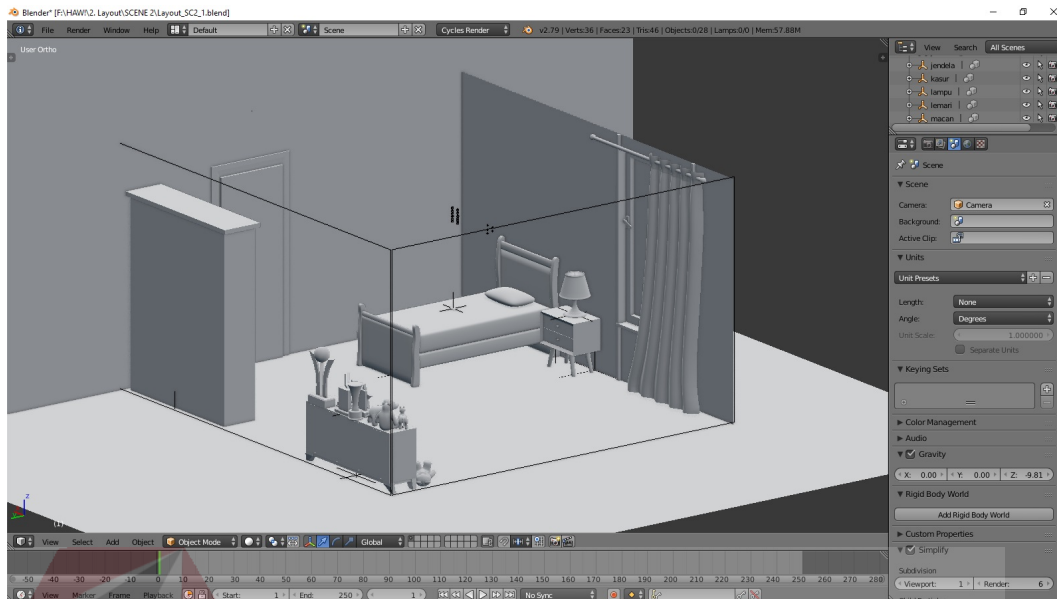
Gambar 5.12 Proses *Animating Scene 3*  
Sumber: Olahan Penulis

### 5.1.5 Compositing

*Compositing* atau sebuah istilah untuk proses mengkomposisikan mulai dari *setting* lokasi apa saja yang dibutuhkan pada *scene* yang akan dipakai. Penulis juga menggunakan teknik *3D Anaglyph* yang dipadukan ke dalam seluruh *scene* pada film animasi 3D ini. Berikut adalah gambar tahapan *compositing* dan *setting* penggunaan teknik *3D Anaglyph*.



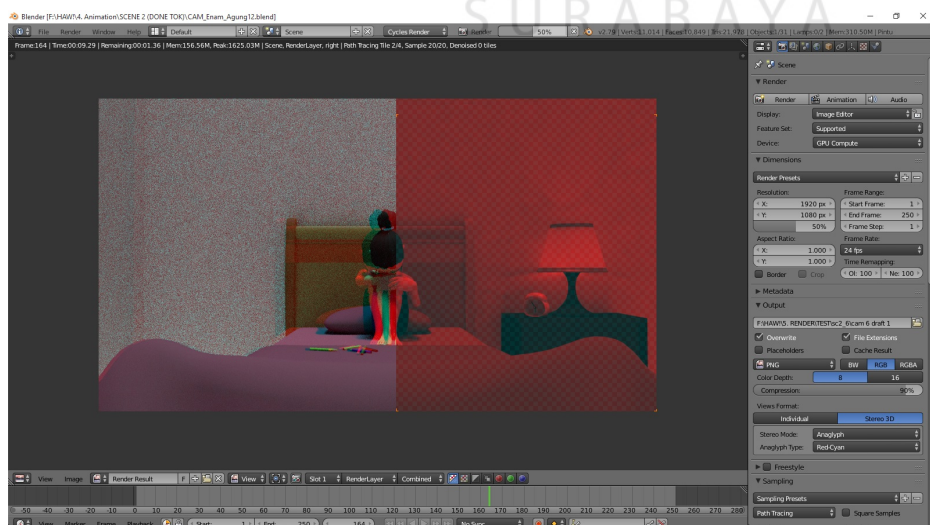
Gambar 5.13 Proses *Compositing*  
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.14 Proses *Setting* Lokasi  
Sumber: Olahan Penulis

### 5.1.6 Rendering

Tahapan akhir sebelum memasuki proses Paska\_Produksi adalah *rendering* animasi pada software yang digunakan. Hasil *output* dari *rendering* ini berupa *PNG* atau *JPEG*. Berikut adalah proses pengerjaan *rendering*.



Gambar 5.15 Proses *Rendering*  
Sumber: Olahan Penulis



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Setelah dilakukan proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka diambil kesimpulan bahwa pembuatan Film Animasi 3D dengan Teknik *3D Anaglyph* Tentang Perjuangan Penari Remo Gagrak Anyar dapat dicapai dengan menggunakan teknik *3D Anaglyph* ini agar diharapkan dapat memberikan kesan yang unik sehingga dengan menonton film animasi 3D ini membuat penonton tertarik dalam mengerti, menjaga, melestarikan dan mempelajari salah satu budaya seni tari tradisional yaitu tari Remo Gagrak Anyar. Sebuah kebanggaan tersendiri bagi guru, murid dan orangtua ataupun siapa saja yang terus menerus memberikan kontribusi dalam menjaga dan melestarikan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia berupa tari Gagrak Anyar ini.

#### **6.2 Saran**

Berdasarkan pengalaman penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka didapat saran untuk meningkatkan kualitas sebagai berikut:

1. Penggunaan atribut tari Remo Gagrak Anyar pada karakter Ibu.
2. Peningkatan kualitas.
3. Pengembangan alur cerita.
4. Pengembangan dalam teknik *3D Anaglyph*.

Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca juga bagi penulis untuk perkembangan penulisan lanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku dan Internet

- Astono, S., Margono, Sumardi, & Murtono, S. (2007). *Apresiasi Seni Seni Tari & Seni Musik 3*. Jakarta: Ghalia Indonesia Printing.
- Aunillah, N. I. (2015). *Membentuk Karakter Anak Sejak Lahir*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Birn, J. (2006). *Digital Lighting And Rendering, Second Edition*. Berkeley: New Riders.
- Chairilisyah, D. (2012). Pembentukan Kepribadian Positif. *Educhild*, 01, 1-4.
- Effendy, H. (2014). *Mengawal Industri Film Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Furniss, M. (2007). *Art In Motion Animation Aesthetics*. Eastleigh: John Libbey Publishing.
- Indonesia, R. (2014). *Undang-Undang Perfilman Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.
- Indranata, I. (2008). *Pendekatan Kualitatif Untuk Pengendalian Kualitas*. Jakarta: UI-Press.
- Irvani, A. N. (2011, November). Mengangkat Kebudayaan Indonesia. *Chip Spesial 3D Animation*, p. 106.
- LU, Z., Ur Rehman, S., Khan, M. S., & Li, H. (2013). *Anaglyph 3D Stereoscopic Visualization Of 2D Video Based On Fundamental Matrix*. 2013 International Conference on Virtual Reality and Visualization, (pp. 305-308).
- Magdalena, H. D., Fianto, A. A., & Hidayat, W. (2015). *Penciptaan Buku Ilustrasi Tentang Tari Remo Sebagai Upaya Pengenalan Kepada Anak-Anak*. *Art Nouveau*, 4, 1-9.
- Nugraha, A. (2011, November). Animasi Di Indonesia. *Chip Spesial 3D Animation*, pp. 104-105.
- Priyatna, A. (2010). *Focus On Children!* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Riyadi, T. (2011, November). *Jejak Waktu Animasi Dunia. Chip Spesial 3D Animation*, pp. 26-31.
- Riyadi, T. (2011, November). *Membangun Industri Animasi Indonesia Melalui Pendidikan. Chip Spesial 3D Animation*, pp. 102-103.
- Rohayani, H. (2006). *Pendidikan Seni Tari Dan Drama*. Bandung: UPI Press.
- Ruslan, A. (2016). *Animasi: Perkembangan Dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Selby, A. (2009). *Animation In Process*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Syamsuddin, D. (2011, November). Depth Map Theory. *Chip Spesial 3d Animation*, pp. 62-64.
- Syamsuddin, D. (2011, November). Komoditas Animasi Dalam Produk Digital Konten Di Indonesia. *Chip Spesial 3d Animation* , pp. 98-101.
- Syamsuddin, D. (2011, November). Non Photo Realistic Rendering (Cartoon Style) In 3d. *Chip Spesial 3d Animation*, pp. 65-67.
- Zakiah, A. (2016). *Ayah Mengasuh Anak? Kenapa Tidak?!* Jogjakarta: JAVAILITERA.

#### Sumber Gambar

<http://surabaya.tribunnews.com/2018/07/17/surabaya-cross-culture-international-kembali-digelar-ini-pesan-wali-kota-risma>

Diakses pada 05 April 2019

<https://www.youtube.com/watch?v=RbeyfjuA8ew>

Diakses pada 12 April 2019

<https://zeynepkinli.com/2009/11/27/colorist-by-shigenobu-kobayashi/>

Diakses pada 25 April 2019