



**PENYUTRADARAAN DAN *EDITING* DALAM PEMBUATAN  
FILM ANIMASI 3D BERGENRE *ACTION* BERJUDUL “BEDA”**

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi  
DIV Produksi Film dan Televisi**

**Oleh:  
MUHAMMAD HANIF TAQUIDDIN  
15510160020**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

---

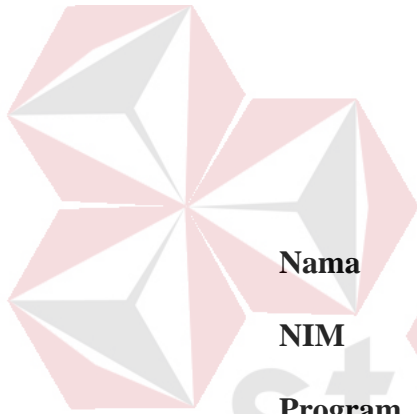
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2019**

**PENYUTRADARAAN DAN *EDITING* DALAM PEMBUATAN  
FILM ANIMASI 3D BERGENRE *ACTION* BERJUDUL “BEDA”**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan**

**Program Sarjana Terapan Seni**



**Oleh:**

**Nama : MUHAMMAD HANIF TAQIUDDIN**

**NIM : 15.51016.0020**

**Program : DIV Produksi Film dan Televisi**

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

**2019**

**Tugas Akhir**

**PENYUTRADARAAN DAN *EDITING* DALAM PEMBUATAN  
FILM ANIMASI 3D BERGENRE *ACTION* BERJUDUL "BEDA"**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**MUHAMMAD HANIF TAQUIDDIN**

NIM: 15.51016.0020

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Kamis, 25 Juli 2019

**Susunan Dewan Pembahas**

**Pembimbing :**

1. **Karsam, MA., Ph.D**  
NIDN 0705076802
2. **Novan Andrianto, M.I.Kom**  
NIDN 0717119003

**Pembahas :**

- I. **Darwin Yuwono Rivanto, S.T., M.Med.Kom., ACA**  
NIDN 0716127501



**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana**



**Dr. Jusak**

NIDN 0708017101

**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

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

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

Nama : Muhammad Hanif Taquiuddin

NIM : 15.51016.0020

Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Judul karya : Penyutradaraan dan *Editing* dalam Pembuatan Film Animasi 3D bergenre *Action* berjudul "BEDA"

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 di atas 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, 25 Juli 2019



Muhammad Hanif Taquiuddin  
NIM : 15.51016.0020

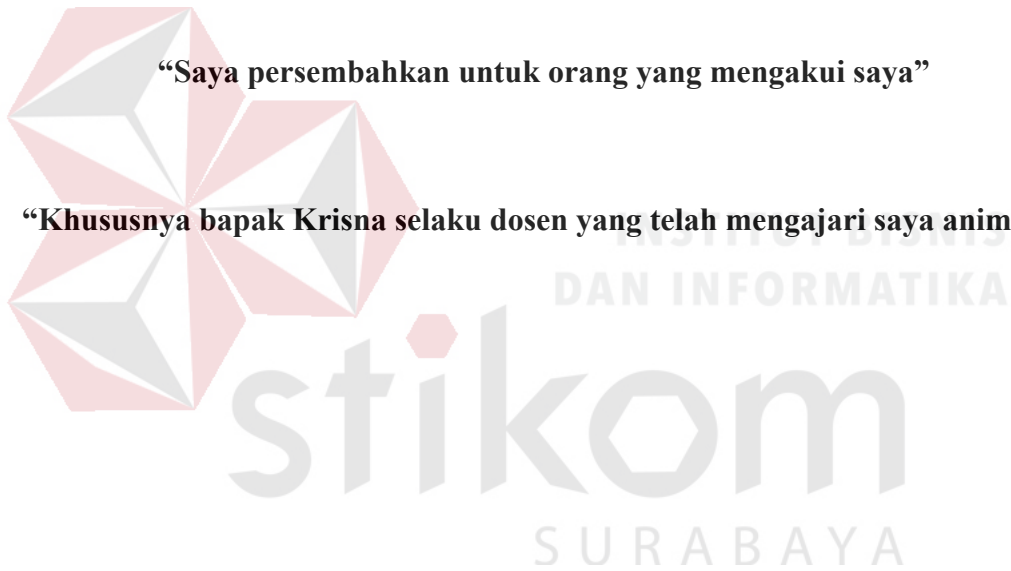
**LEMBAR MOTTO**



## LEMBAR PERSEMBAHAN

**“Saya persembahkan untuk orang yang mengakui saya”**

**“Khususnya bapak Krisna selaku dosen yang telah mengajari saya animasi”**



## ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan Film Animasi 3D bergenre *Action* Berjudul “BEDA”. Tugas Akhir ini menggunakan tema Perbedaan ras atau Rasisme, memperlihatkan tentang kondisi yang akan terjadi jika terus ada pertentangan karena perbedaan.

Karya ini dibuat karena semakin banyaknya kasus tentang pertentangan perbedaan ras (SARA) yang semakin hari semakin parah. Perbedaan ras ini terjadi kebanyakan karena dilatar belakangi oleh keinginan individu atau kelompok yang ingin menjadi yang terbaik dari ras, individu atau kelompok lainnya.

Ras merupakan suatu pengkategorian atau pengkelompokan manusia berdasarkan ciri fisik tubuh. Tugas Akhir ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, studi literatur, observasi, dan studi eksisting.

Dalam film animasi 3D ini menggunakan alur maju mundur, menampilkan cerita *Fantasy* dengan genre *action* dan dipadukan dengan efek visual ilusi digital, dengan fokus cerita antara 2 karakter yaitu tokoh utama pria “N” dan tokoh utama wanita “Tuan Putri” yang berjanji untuk mengakhiri perang, dengan durasi antara 5-15 menit.

Dengan dibuatnya film pendek ini, diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat tentang arti dari perbedaan ras dan dapat saling menghargai perbedaan.

**Kata kunci:** Film Animasi 3D, Perbedaan, *Action*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Penyutradaraan dan *Editing* dalam Pembuatan Film Animasi 3D Bergenre *Action* Berjudul “BEDA” dapat diselesaikan tepat waktu.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun dan didapat selama proses penelitian dikerjakan dalam waktu yang relatif singkat, sehingga penulis menyadari kekurangan dalam pengolahan data.

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

1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Karsam, MA., Ph.D. selaku Wakil Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dan Dosen Pembimbing I.
5. Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II.
6. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku Dosen Pembahas.



7. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Kepala Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
8. Krisna Yuwono For a, M.T., ACA. selaku Dosen Wali.
9. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi.
10. Teman-teman di Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi, Fakultas Teknologi dan informatika, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
11. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, tentu masih terdapat banyak kekurangan, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan tulisan ini di kemudian hari. Diharapkan pula kritik dan saran yang membangun terhadap hasil karya film ini agar ke depannya diperoleh suatu karya yang lebih maksimal atau lebih baik dari karya ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua khususnya mahasiswa DIV Produksi Film dan Televisi.

Surabaya, 25 Juli 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

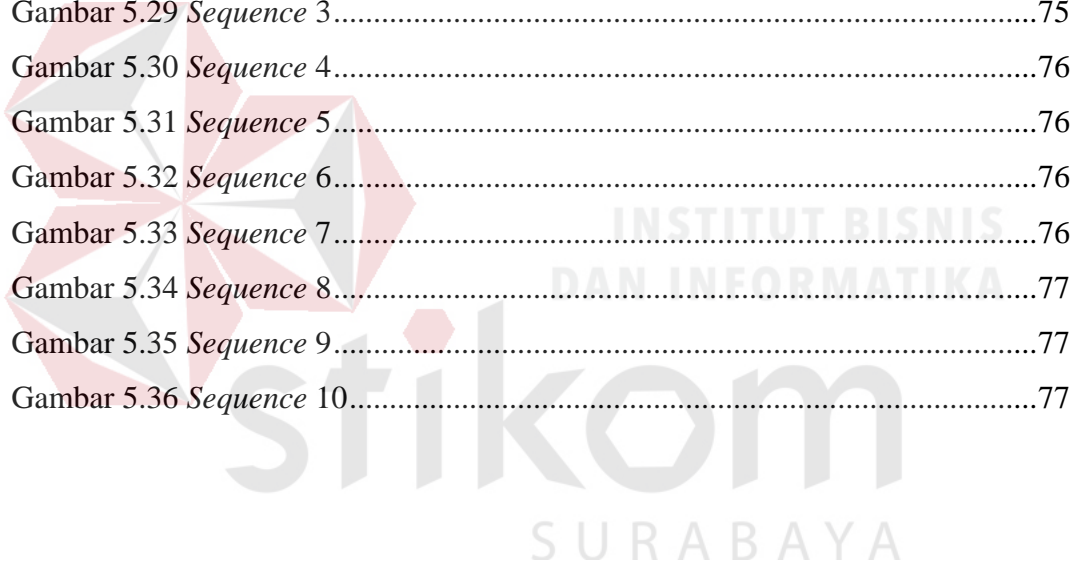
	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan .....	1
1.2 Fokus Penciptaan .....	3
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan.....	3
1.4 Tujuan Penciptaan.....	4
1.5 Manfaat Penciptaan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Film.....	6
2.2 Animasi .....	7
2.3 Teknik pembuatan animasi .....	8
2.4 Sutradara .....	8
A. Perbedaan sutradara dan produser .....	9
B. Hak dan kewajiban sutradara .....	10
2.5 <i>Editing</i> dan <i>editor</i> .....	12
2.6 Tugas <i>editor</i> .....	13
2.7 Teknik <i>editing</i> .....	13
2.8 Genre.....	14
2.9 <i>Action</i> .....	15
2.10 Perang .....	16
2.11 Rasisme .....	17
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN</b> .....	18
3.1 Metode Penelitian .....	18
3.2 Obyek Penelitian.....	19

3.3 Sumber Data .....	19
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	20
A. Film .....	20
B. Animasi .....	21
C. Genre <i>Action</i> .....	21
D. Sutradara .....	22
E. Rasisme .....	22
3.5 Teknik Analisa Data .....	25
A. Menyajikan Data.....	26
B. Kesimpulan .....	27
<b>BAB IV PERANCANGAN KARYA .....</b>	<b>28</b>
4.1 Pra Produksi .....	29
A. Naskah.....	29
B. Manajemen Produksi.....	56
4.2 Produksi .....	60
4.3 Pasca Produksi .....	60
<b>BAB V IMPLEMENTASI KARYA .....</b>	<b>61</b>
5.1 Produksi .....	61
5.2 Pasca Produksi .....	64
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
6.1 Kesimpulan .....	78
6.2 Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 <i>Scene climax</i> kematian romeo .....	24
Gambar 3.2 Salah satu Scene full VFX dari No game No life .....	24
Gambar 3.3 Scene persahabatan naga dan manusia.....	25
Gambar 4.1 Bagan perancangan karya.....	28
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> rumah scene 1-2 .....	51
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> rumah scene 3-4 .....	52
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> gedung scene 1-2.....	53
Gambar 4.5 <i>Storyboard action scene</i> 1-2.....	54
Gambar 4.6 <i>Storyboard action scene</i> 3-4.....	55
Gambar 4.7 <i>Storyboard action scene</i> 5-6.....	56
Gambar 5.1 <i>Animatic storyboard</i> 1 .....	62
Gambar 5.2 <i>Animatic storyboard</i> 2.....	62
Gambar 5.3 Proses Pengisian suara 1 .....	63
Gambar 5.4 Proses Pengisian suara 2 .....	63
Gambar 5.5 Efek ilusi digital lingkaran sihir.....	65
Gambar 5.6 hasil efek lingkaran sihir + laser dengan video animasi .....	65
Gambar 5.7 Layer dan keyframe efek lingkaran sihir.....	65
Gambar 5.8 Efek ledakan.....	66
Gambar 5.9 Layer efek ledakan .....	66
Gambar 5.10 Kendali efek ledakan.....	66
Gambar 5.11 Efek api dan asap.....	67
Gambar 5.12 Layer dan keyframe efek api dan ledakan.....	67
Gambar 5.13 <i>Setting render visual effect</i> .....	68
Gambar 5.14 <i>Video Compositing</i> .....	68
Gambar 5.15 <i>Setting</i> efek transisi .....	69
Gambar 5.16 hasil efek <i>flashback</i> .....	69
Gambar 5.17 <i>Setting filter</i> 1 .....	70

Gambar 5.18 <i>Setting filter 2</i> .....	70
Gambar 5.19 <i>Layer audio</i> .....	71
Gambar 5.20 <i>Setting Subtitle</i> .....	71
Gambar 5.21 Hasil <i>subtitle + effect filter</i> .....	72
Gambar 5.22 <i>Setting final rendering</i> .....	72
Gambar 5.23 <i>Proses final rendering</i> .....	73
Gambar 5.24 <i>Layer trailer</i> .....	73
Gambar 5.25 Efek <i>transisi glitch</i> pada trailer .....	74
Gambar 5.26 Hasil trailer .....	74
Gambar 5.27 <i>Sequence 1</i> .....	75
Gambar 5.28 <i>Sequence 2</i> .....	75
Gambar 5.29 <i>Sequence 3</i> .....	75
Gambar 5.30 <i>Sequence 4</i> .....	76
Gambar 5.31 <i>Sequence 5</i> .....	76
Gambar 5.32 <i>Sequence 6</i> .....	76
Gambar 5.33 <i>Sequence 7</i> .....	76
Gambar 5.34 <i>Sequence 8</i> .....	77
Gambar 5.35 <i>Sequence 9</i> .....	77
Gambar 5.36 <i>Sequence 10</i> .....	77



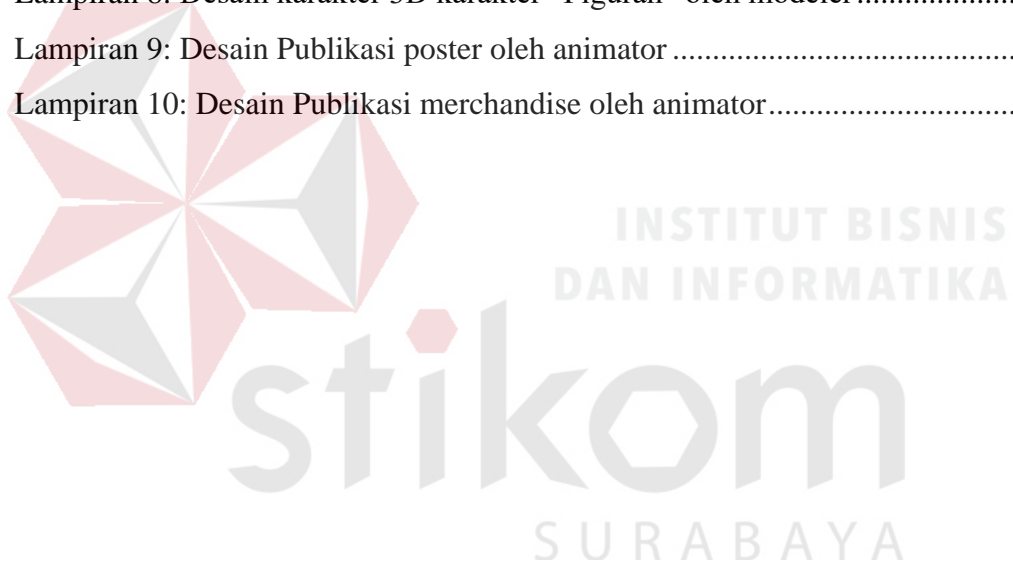
## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Perbedaan produser dan sutradara.....	10
Tabel 3.1 Penyajian Data .....	26
Tabel 4.1 <i>Treatment</i> .....	44
Tabel 4.2 Anggaran biaya .....	59
Tabel 4.3 Jadwal Kerja.....	59



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1: Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir .....	84
Lampiran 2: Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir 1 .....	85
Lampiran 3: Berita acara pembahasan proposal Tugas Akhir dosen penguji .....	86
Lampiran 4: Berita acara pembahasan proposal Tugas Akhir dospem 1 .....	87
Lampiran 5: desain karakter 3D karakter “N” oleh modeler .....	88
Lampiran 6: Desain karakter 3D karakter “Tuan Putri” oleh modeler .....	89
Lampiran 7: Desain karakter 3D karakter “Wakil” oleh modeler.....	90
Lampiran 8: Desain karakter 3D karakter “Figuran” oleh modeler.....	91
Lampiran 9: Desain Publikasi poster oleh animator .....	92
Lampiran 10: Desain Publikasi merchandise oleh animator.....	93



# BAB I

## PEDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh 1 tim yang terdiri dari 2 mahasiswa, satu mahasiswa berperan sebagai sutradara dan Editor yang ke dua berperan sebagai Modeling dan animator dalam pembuatan film ini.

Penulis berperan sebagai sutradara dan editor. Sebagai sutradara dan editor penulis berkeinginan untuk membuat film animasi berbasis 3D bergenre *action* berjudul “BEDA”. Hal ini dilatar belakangi karena kondisi masyarakat akhir akhir ini sering terjadi perpecahan karena perbedaan. Sumber berita dari “Jakarta, Kompas.com-Komisioner Komnas HAM Munafrizal Manan menuturkan, pihaknya masih menemukan konflik yang dilatar belakangi perbedaan suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) pada Pilkada 2018. Hal tersebut diungkapkan Munafrizal dalam Evaluasi Pelaksanaan Pilkada 2018 dalam Perspektif HAM di kantor Komnas HAM, Jakarta, Senin (6/8/2018). “Dalam Pilkada kemarin masih terdapat konflik di beberapa daerah, karena perbedaan pilihan yang dilatarbelakangi agama dan etnis (SARA),” ujar Munafrizal melalui suara pers” (<https://nasional.kompas.com>).

Menurut Fran K. Whitting dalam buku *Pendidikan Seni Teater* (Buku Guru Sekolah Menengah Atas): tugas utama dari seorang sutradara, yaitu: merencanakan produksi pementasan, memimpin latihan aktor, dan aktris. Dalam hal ini, sutradara bertindak sebagai artis, guru dan eksekutif. Dapat disimpulkan sutradara adalah “orang penting” di dalam suatu tim kerja produksi film Sebagai sutradara penulis



akan menggunakan alur maju mundur supaya pesan yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami.

Salah satu definisi *editing* adalah proses yang memotong dan menggabungkan kembali video menjadi sebuah cerita utuh dan lengkap, proses ini dilakukan oleh seorang *editor* (Marburi, 2013: 8). Dalam sebuah produksi program seorang penulis naskah membuat jalan cerita, sutradara mengarahkan pemain, sinematografer menciptakan gambar untuk setiap shotnya, maka editor menggabungkan semua hasil mereka, dan juga editor bertugas untuk menambahkan efek animasi.

Animasi sekarang merupakan salah satu media visual yang patut diperhitungkan karena hampir semua media visual menggunakan animasi walaupun hanya sebagai tambahan visual, tetapi efek yang ditimbulkan luar biasa. Animasi mampu memberikan kesan tersendiri pada penontonnya, karena mampu menciptakan hal yang diluar akal sehat sesuai imajinasi pembuat animasi.

Film animasi 3D menjadi sebuah tren terkini di dalam bidang perfilman dewasa ini makin banyaknya film yang menggunakan 3D sebagai penyokong film tersebut. Bahkan beberapa film *live action* sekarang sudah mulai banyak menggunakan *computer generated imagenery* (CGI) sebuah teknik animasi 3D yang menggabungkan karakter 3D dengan film nyata. Supaya penggunaan animasi 3D terlihat nyata maka akan digunakan efek visual ilusi digital/ *digital illusion*.

Efek *digital illusion* merupakan sebuah efek permainan ilusi digital didalam aplikasi komputer yang membuat suatu hal yang tidak ada jadi ada, contoh seperti menambahkan efek api didalam ruangan kosong. Selain membuat animasi 3D

menjadi nyata efek ini dipilih untuk mendukung film dengan genre *action* yang penulis atau sutradara inginkan.

Genre *action* bertujuan membuat tegang penontonnya seperti pada jenis film petualangan. Tetapi film aksi lebih fokus ke adegan aksi kejar-kejaran maupun adegan berantem, dibalik ketegangannya genre *action* juga dapat digunakan untuk memberikan pesan kepenonton, kebanyakan pesan dalam genre ini merupakan pesan perjuangan dan pantang menyerah sesuai dengan pesan yang ingin penulis sampaikan sebagai sutradara ke penonton.

Maka dari itu pada Tugas Akhir ini dibuatlah film animasi 3d berjudul “BEDA” bergenre *action*, dengan harapan penonton dapat lebih memahami lagi apa arti dari perbedaan, lalu menunjukkan nasib orang-orang yang mengalami perbedaan khususnya dalam rasisme ras supaya rasisme ras dapat dikurangi.

## **1.2 Fokus Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah diuraikan di atas, maka fokus penciptaan dalam Tugas Akhir ini adalah: bagaimana menjadi Sutradara dan Editor dalam pembuatan film animasi 3D bergenre *action* Berjudul “BEDA”?

## **1.3 Ruang Lingkup Penciptaan**

Berdasarkan fokus penciptaan di atas, maka ruang lingkup penciptaan sebagai berikut:

1. Penulis berperan sebagai Sutradara dan Editor.

2. Film ini merupakan animasi berbasis 3D.
3. Tema film adalah Perbedaan ras.
4. Menggunakan teknik *editing visual effect digital illusion* untuk mendukung genre *action*.
5. Berdurasi antara 8 hingga 15 menit.

#### 1.4 Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini yaitu, menghasilkan film animasi 3D Bergenre *Action* Berjudul “BEDA”.

#### 1.5 Manfaat Penciptaan

Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
  - a. Memahami tentang peran sebagai Sutradara.
  - b. Memahami tentang bagaimana teknik editing *visual effect digital illusion*.
  - c. Memahami cara untuk mengatur para *crew*.
  - d. Dapat meningkatkan kemampuan dalam mengatur para *crew* saat produksi film.
  - e. Dapat meningkatkan kemampuan dalam editing video.
  - f. Dapat meningkatkan kemampuan dalam berorganisasi.

## 2. Manfaat bagi Lembaga

- a. Sebagai bahan kajian materi untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film.
- b. Sebagai bahan pengetahuan lebih dalam teknik editing *visual effect*.
- c. Sebagai rujukan pembuatan film pendek bergenre *action*.

## 3. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Diharapkan masyarakat dapat lebih mengetahui tentang proses editing dalam film pendek Tugas Akhir ini.
- b. Diharapkan masyarakat dapat memahami pesan yang terkandung dalam film animasi 3D Bergenre *Action* Berjudul “BEDA”.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Untuk mendukung pembuatan film animasi 3D ber-bergenre *action* dengan judul “BEDA”. Maka karya ini akan menggunakan beberapa landasan teori. Landasan teori yang digunakan dalam karya ini antara lain *Film, Animasi, Teknik pembuatan film animasi, Sutradara, editor, Editing, Teknik editing, Genre, Action, Perang dan Perbedaan Ras.*

#### **2.1 Film**

Film adalah sebuah alat komunikasi massa yang dibuat pada akhir abad 19 sebagai alat komunikasi film memiliki ruang lingkup yang tidak terbatas dimana didalamnya menjadi ruang untuk berekspresi bebas untuk proses pembelajaran massa (Krisna, 2016: 208).

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang membuat para ahli film mendapat potensi untuk mempengaruhi atau membentuk pandangan dimasyarakat yang memiliki pesan di dalamnya, hal ini berdasarkan argumen bahwa film merupakan potret realitas masyarakat. Film selalu memproyeksikanya ke dalam layar tentang rekam realitas yang tumbuh dan berkembang di dalam masyarakat.

Pengertian film menurut Ahazrina dalam jurnal (Matahari, Karsam, & Andrianto, 2019) merupakan gambar bergerak yang menggunakan media penyimpanan seperti kaset, CD, atau ben-tuk digital lainnya.

Film pada umumnya dibuat memiliki banyak tanda, sehingga film dapat dijadikan sebagai kajian yang relevan sebagai semiotika dengan memiliki gambar yang dinamis sebagai ikonis untuk realitas yang digunakannya (Taufik, 2016: 17) hal ini menjelaskan bahwa film dibuat untuk menyimbolkan pesan yang akan disampaikan sang *creator* atau pembuat film.

Pesan dari film akan sesuai keinginan sutradara yang berarti penulis sebagai sutradara akan menyampaikan pesan film menggunakan simbol yang ikonis. Simbol ikonis ini dapat berupa berbagai macam dari benda, tokoh, sifat karakter/karakteristik, logo, dan lain sebagainya.

## 2.2 Animasi

Menurut Rabindranath (2018: 16) animasi/*animation* berasal dari kata bahasa Inggris “*to animate*” yang artinya menghidupkan. Animasi secara umum adalah suatu proses memainkan serangkaian gambar supaya terkesan menjadi hidup.

Menurut Supriyatna dalam buku Tugas Akhir Kurniawan (2017: 12) Film Animasi terdapat dua disiplin ilmu, yaitu:

1. Film yang berdasarkan pada dunia fotografi.
2. Animasi yang berdasarkan pada dunia gambar.

Animasi dilihat sebagai suatu proses dimana objek-objek yang divisualisasikan atau digambar tampak hidup.

### 2.3 Teknik Pembuatan Animasi

Dalam pembuatan film animasi 3D ini, teknik yang digunakan adalah teknik *tweened animation*, Menurut Riadi (2013) (<https://www.kajianpustaka.com>) adalah proses animasi/pergerakan dengan menentukan posisi awal frame dan akhir frame, kemudian sisanya akan ditentukan ditengah-tengah antara posisi awal frame dan akhir frame, yang mana teknik ini mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

1. Mengurangi dan mempercepat waktu pengerjaan.
2. Ukuran file tidak terlalu besar.

### 2.4 Sutradara

Pengertian sutradara dalam buku *Directing Animation* oleh Levy (2010: 1) adalah seseorang yang memiliki tujuan untuk memvisualisasikan imajinasi ke dalam layar film, hal itu tidak dapat dilakukan jika tim produksi tidak berada dibelakang/disisi sutradara.

Maka seorang sutradara haruslah selalu mempertahankan pemikiran satu tim bahwa mereka saling membutuhkan satu sama lain, tidak terpecah belah, contoh dari saling membutuhkan antara lain:

1. Animator seorang sutradara untuk menjelaskan secara spesifik tentang waktu dan arah gerakan yang tepat.
2. Editor membutuhkan daftar scene dari sutradara dan urutan video animasi dari Animator.

Seorang sutradara yang sukses adalah orang yang dapat mengetahui secara cepat dan rinci tentang cara kerja tim produksi dan dapat mengadaptasi cara kerjanya

menjadi menguntungkan tim untuk membuat gerakan animasi terbaik dalam waktu yang terbatas.

Awal produksi merupakan bagian paling susah dari menjadi seorang sutradara karena dia harus menentukan semua langkah langkah produksi dan anggota tim, maka sutradara haruslah terbiasa dengan itu, karena sebuah hal yang terbukti menjadi aset luar biasa seorang sutradara adalah mengarahkan tim produksi, dari pembuatan naskah, desain karakter, penganimasi, tata letak kamera, pencahayaan, audio, editing, dan lain lain, hal ini membuktikan bahwa sutradara menjadi semua bagian tim produksi.

#### **A. Perbedaan Sutradara dan Produser**

Sutradara merupakan orang penting dalam pembuatan animasi begitu juga produser, tetapi sutradara dan produser memiliki tugas yang berbeda produser dalam buku karya Winder & Dowlatabadi, (2011: 17) adalah orang inti dari studio animasi produksi yang bertanggung jawab mengawasi dan memilih anggota crew dari sutradara hingga animator, seorang produser tidak perlu menguasai *budgeting*, tetapi dia haruslah dapat memanageremen/ mengaturnya.

Perbedaan dari produser dan sutradara seperti pada tabel 2.1 berikut (<https://paperbedaan.com>):



**Tabel 2.1 Perbedaan produser dan sutradara**

(Sumber: Olahan Penulis)

No	Tugas	Sutradara	Produser
1	Tanggung jawab	Bertanggung jawab terhadap semua proses kreatif	Bertanggung jawab terhadap semua hal dalam produksi film
2	Rekrutmen	Tim kreatif (aktor,aktris,music, penata latar,kameramen dan lain lain)	Seluruh tim (sutradara, editor, animator, dan lain lain)
3	Penulisan	Diberikan Skrip, Dapat memberikan masukan untuk perubahan	Memilih penulis skrip dan menyetujui penulisannya
4	Pencarian dana	Tidak berperan	Bertanggung jawab penuh,bisa melalui dana sendiri atau lainnya

### **B. Hak dan Kewajiban Sutradara**

Sutradara memiliki tugas untuk mengarahkan film yang dia produksi sesuai dengan manuskripnya, manuskrip tersebut berfungsi untuk mengendalikan dan mengatur semua aspek seni yang ada dalam film, Dalam proses pelaksanaan produksi, Pengarahan petugas, pemeran film dan bagian-bagian pendukung lain dilakukan seorang sutradara untuk mengikuti perintahnya, mereka harus sesuai dengan perintahnya. Sutradara juga akan membimbing seluruh bagian pendukung dalam film agar mampu mengikuti daya kreatif sutradara dan merealisasikannya.

Sutradara, berbeda dengan produser, bertugas mengatur pembuatan film secara kreatif, baik dalam hal teknis maupun interpretatifnya. Sutradara memiliki

posisi sangat penting dalam hal membuat film, artistik, bagaimana sebuah film terlihat oleh penonton. Sutradara juga bertanggung jawab untuk mengarahkan dialog serta akting pemeran film juga hal pendukungnya seperti pencahayaan, pergerakan kamera, suara dan lain sebagainya.

Sutradara, selama proses pelaksanaan produksi film akan bekerjasama dengan baik pemeran dalam film tersebut juga dengan kru film. Beberapa bagian yang membantu sutradara menyempurnakan sebuah film yakni penata kamera, fotografi, kostum dan lain-lain. Sutradara harus bisa mengembangkan sisi kreatifnya lalu meletakkannya pada pelaksanaan produksi film. Film yang nampak artistik, menarik, unik adalah tugas dari seorang sutradara bagaimana ia memainkan sisi artistiknya.

Sutradara lah juga yang memiliki tanggung jawab untuk memilih pemeran dalam film yang akan ia sutradarai. Secara garis besar, tugas dari sutradara tidak sekompleks produser. Sebab, produser sendiri sudah memiliki tugas umum dan seringkali juga membantu sutradara dalam tugasnya. Beberapa tugas sutradara yakni:

1. Menyetujui hak dari pihak ketiga
2. Menangani desain dari set produksi, jadwal pengambilan gambar hingga lokasi syuting
3. Sutradara juga bisa meminta perubahan pada script film
4. Sutradara juga bisa membantu unit sutradara kedua, dan berkonsultasi mengenai fotografinya
5. Bekerjasama dengan editor mengenai bagian film mana yang harus dihilangkan, dipotong, dirubah dan sebagainya
6. Menentukan bagaimana akting pemerannya, narasinya, dubbing dan lain-lain

7. Bisa berpartisipasi dalam menentukan rating sebuah film
8. Membuat preview film yang diproduksi sebelum akhirnya dirilis
9. Mengkonsultasikan konten yang ada pada perilisan DVD

Jadi kesimpulannya sutradara adalah seseorang yang kreatif, yang dapat menjalankan proses syuting film dengan baik. Sutradara juga mampu memberikan “nyawa” pada film, mengembangkan skrip film dengan baik sehingga film menjadi sangat bagus dan layak untuk ditonton.

### **2.5 Editing dan editor**

Kata *Editing* adalah kata dalam bahasa Inggris yang artinya membaca, memperbaiki, dan mengubah. Kata *editing* sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi penyuntingan.

Editing adalah proses menyeleksi, mengolah, memeriksa, mengubah dan memperbaiki naskah agar menjadi bahan yang layak dibaca dan dipublikasikan. Tujuannya untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan gagasan penulis agar lebih mudah dimengerti oleh kalangan masyarakat serta menghasilkan produk terbitan yang baik dan berkualitas. Proses editing tidak hanya sekadar memperbaiki ejaan atau kebahasaan (Kompasiana.com).

Orang yang bekerja di *editing* disebut editor dalam bahasa Inggris atau penyunting dalam bahasa Indonesia. Sedangkan dalam proses pengerjaannya disebut *copyediting*. Dalam penelitian *editing* dapat diartikan sebagai kegiatan meneliti atau memeriksa naskah (*manuscript*) supaya kebenarannya terjaga.

## 2.6 Tugas *editor*

Editor video memiliki beberapa tugas yaitu:

### 1. Menyunting Video

Menyunting atau mengumpulkan video yang sudah direkam atau diambil merupakan tugas pertama *editor* video, video tersebut merupakan video “mentahan” yang belum diedit oleh kameramen.

### 2. Menyusun Ulang

Seorang editor harus menyusun ulang rekaman video kameramen tadi sesuai yang sudah diarahkan sutradara, hal itu tercantum pada naskah dan storyboard.

### 3. Memfilter video

video-video Yang berarti memilih yang penting saja, lalu memberikan efek grafis supaya videonya lebih enak dilihat.

### 4. Olah suara

Tugas selanjutnya adalah menambahkan atau menata suaranya baik pada proses pengambilan atau suara tambahan (*sound effect*) supaya memperkuat suasana video.

### 5. Finishing

Setelah semuanya selesai seorang *editor* harus melakukan *finishing* atau sesi *render* video, untuk menyatukan video-video yang telah diedit.

## 2.7 Teknik *Editing*

Teknik *editing* yang akan digunakan adalah *editing visual effect digital illusion* berasal dari kata *visual effect* dan *digital illusion* yang memiliki arti terpisah

lalu digabungkan. *Visual effect* atau *Visual FX* adalah pemberian suatu efek ke dalam video yang merupakan perpaduan antara rekaman syuting asli dari kamera dan suatu buatan rekayasa komputer dan objek lainnya untuk menciptakan adegan realistis sesuai dengan skenario (Setiono & Riwinoto, 2015: 31).

*Digital illusion* adalah sebuah teknik *visual effect* buatan komputer yang mana dibuat untuk memberikan sebuah ilusi digital ke dalam video hasil rekaman, efek digunakan untuk mengganti adegan adegan yang tidak bisa direkam secara nyata atau realistis seperti ledakan bom, tersambar petir, angin tornado, tembakan laser dan lain sebagainya.

Jadi kesimpulannya *visual effect digital illusion* adalah pemberian suatu efek ilusi digital ke dalam video hasil rekaman yang tidak dapat direkam secara nyata.

## 2.8 Genre

Sebagai seorang creator profesional kamu memiliki sedikit pilihan dalam genre apa yang kamu kerjakan dengan cara kerjamu, genre ini akan berdasarkan cara kerjamu dan ketertarikanmu sendiri (Withrow, 2009: 51).

Menurut Yoesoef, (2003: 103) Genre adalah sebuah jenis atau ragam film berdasarkan ceritanya, seiring perkembangan jaman genre film menjadi berbagai macam diantaranya yaitu:

1. Genre Film Dokumenter: menampilkan sebuah peristiwa penting dalam kehidupan sejarah manusia.
2. Genre Drama: film yang menyuguhkan kisah dramatik atau berlebihan.
3. Genre *Gangster*: menyuguhkan berbagai tokoh dan kehidupan kalangan gangster.

4. Genre Horror: menyuguhkan cerita yang menakutkan dan kengerian sebagai menu utamanya.
5. Genre Comedy: film yang membuat penontonya tertawa yang mengatikan humor tidak sesimpel rasa, melainkan sebuah kultur yang berkembang di masyarakat (Withrow, 2009: 51).
6. Genre *Action*: genre yang menampilkan keseruan aksi.

### **2.9 Action**

*Action* adalah Sebuah genre film yang menampilkan banyak aksi-aksi laga yang seru dan menegangkan membuat genre satu ini merupakan genre yang sedang populer akhir-akhir ini, dan juga sebagai produk unggulan film-film Hollywood (Krisna, 2016: 221).

Film *action* Terkenal karena di dalamnya terdapat aksi-aksi laga yang seru. Film *action* menghadirkan satu atau banyak tokoh yang bertindak sebagai pahlawan atau tokoh *protagonist* yang kebanyakan beradegan melindungi seseorang atau negara atau bahkan dunia, kebanyakan film tokoh protagonis merupakan tokoh utama. Dalam film *action* juga terdapat *villain* atau tokoh penjahat yang berperan seram, kejam, licik. Sebuah film *action* tanpa adanya penjahat tidak akan seru dan tidak lengkap biasanya penjahat didalam film *action* merupakan tokoh antagonis yang akan dilawan dan akan kalah diakhir filmnya.

Selain itu dalam perkembangan teknologi grafis animasi komputer dan CGI (*Computer Generated Imagery*) yang makin maju dalam membuat visual efek

semakin membuat film *action* asik untuk ditonton dan membuat genre ini semakin terkenal (Krisna, 2016: 222).

## 2.10 Perang

Definisi perang menurut Sarsito (2008: 10) suatu kekerasan untuk memaksa lawan melakukan keinginan kita supaya mereka dapat memenuhinya, perang itu seperti bertarung tetapi dalam jangkauan yang luas, dikatakan pula oleh Clausewith dalam laman web Lazar (<https://seop.illc.uva.nl>) perang bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri. "Perang adalah merupakan kelanjutan politik dengan cara lain", atau dalam kalimat lain mereka menjelaskan bahwa "jika para diplomat gagal menyelesaikan pertikaian dengan cara damai maka para jendral akan mengambil alih tugasnya dengan menggunakan perang sebagai alat untuk menyelesaikan pertikaian."

Perang merupakan sebuah gejala yang terjadi antara komunitas politik yang dapat didefinisikan sebagai entitas berupa Negara atau sudah menjadi Negara.

Ada 2 jenis perang yaitu perang klasik dan perang sipil:

1. Perang klasik adalah perang internasional, yaitu perang yang melibatkan negara-negara yang berbeda, Contohnya Perang Dunia I dan II.
2. Perang sipil atau perang saudara adalah perang yang terjadi di dalam suatu negara yang melibatkan kelompok-kelompok atau komunitas-komunitas yang saling bermusuhan.

Beberapa kelompok penekan, seperti organisasi teroris, bisa dianggap sebagai komunitas politik, karena mereka juga memiliki tujuan politik tertentu, beberapa kelompok itu sudah mengaspirasikan dan mencoba untuk membuat sebuah negara

atau pemerintahan sendiri. yang Berarti jika terjadi konflik perpecahan dengan kelompok tersebut maka itu juga termasuk kedalam perang.

### **2.11 Rasisme**

Pengertian dari rasisme adalah sebuah keyakinan kelompok yang beranggapan bahwa mereka adalah kelompok ras yang paling unggul dari ras lainnya. Rasisme juga merupakan perkembangan ideologi yang berakar dari konflik sosial perbedaan ras (Hafizh, 2016: 177).

Penjelasan dari Fredrickson (2002: 9) tentang rasisme yaitu sebuah keyakinan yang memiliki 2 komponen, yaitu perbedaan dan kekuasaan, ini berasal dari sikap mental tentang pandangan orang lain berbeda dengan rasnya dengan permanen tanpa ada jembatan. yang Akhirnya perasaan itu mendorong ras yang lebih unggul untuk menguasai dan mendominasi masyarakat ras lain. Hal ini terjadi selama berulang-ulang saat ras-ras yang berbeda bertemu dan bersaing.

Keyakinan mengenai keunggulan ras tersebut terus direproduksi dan dinegosiasikan secara hegemonik oleh ideologi dan institusi neokolonialisme membuat masalah rasisme seperti benang kusut yang sulit untuk diselesaikan. penjelasan Sniderman (1991: 423) bahwa rasisme tidak akan hilang nantinya akan digantikan oleh rasisme bentuk baru yang seolah-olah tidak rasis.



## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

Pada bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pengolahan data dari penyutradaraan dan *editing* dalam pembuatan Film Animasi 3D Bergenre *Action* berjudul “BEDA”.

#### **3.1 Metode Penelitian**

Menurut Noor dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian: Skrip, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah* (2011: 22) menjelaskan bahwa metodologi adalah Sebuah disiplin ilmu tentang kerangka kerja yang meliputi sekumpulan peraturan, kegiatan dan prosedur guna melaksanakan penelitian yang bersistem; analisis teoritis mengenai cara atau metode; atau cabang ilmu logika yang berkaitan dengan prinsip umum pembentukan pengetahuan (*knowledge*).

Dalam pembuatan film Tugas Akhir ini, metode penelitian yang digunakan ialah penelitian secara kualitatif, dimana penelitian kualitatif merujuk pada penalaran baik secara tekstual maupun secara visual. Menurut Lubis (2018: 39) yang mengutip dari pendapat Denzin dan Lincoln metodologi penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang hasil temuan-temuannya tidak didapatkan dari alat-alat prosedur statistik atau ukur angka.

Melalui metode kualitatif ini akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan *Sutradara, Editor, film pendek, genre, dan action*. Secara garis besar terdapat empat

teknik memperoleh data secara kualitatif, yakni studi literatur, wawancara, observasi, serta studi eksisting.

Dengan demikian, metode penelitian yang penulis gunakan dalam Pembuatan Film Animasi 3D Bergenre *Action* berjudul “BEDA” ini yaitu secara kualitatif.

### 3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi pokok pembahasan dalam film ini ada 2 yaitu Film Animasi 3D bergenre *action*, dan rasisme yang menyebabkan perpecahan/perang.

### 3.3 Sumber Data

Sumber data akan dihimpun dari buku atau studi literatur untuk menemukan keaslian data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya, lalu *studi eksisting* dari beberapa karya cerita dan film yang bertemakan rasisme atau perang untuk melihat sudut pandang dan pengertian orang-orang atau *creator* (orang yang membuat karya) lainnya. Beberapa karya cerita dan film yang dijadikan *studi eksisting* adalah film “Romeo dan Juliet” kisah tentang percintaan 2 orang berbeda ras, film animasi “No Game No life -Zero- (movie)” film yang menceritakan tentang perang 12 ras dengan visual yang menarik, dan “How to train Your Dragon” film animasi 3d tentang perang manusia melawan naga yang akhirnya bekerja sama untuk hidup.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penyajian data dimaksudkan untuk menyampaikan informasi sebagai sesuatu yang terorganisir dan penarikan kesimpulan penyajian data boleh melibatkan tabel data, ringkasan atau proporsi sebagai statemen (Lubis, 2018: 45). Umumnya mengumpulkan data dapat melalui teknik: wawancara (*interview*), angket (*questionnaire*), pengamatan (*observation*), studi dokumentasi, dan Focus Group Discussion (Noor, 2011: 137-138). teknik pengumpulan data adalah faktor penting dalam penelitian agar menentukan keberhasilan suatu penelitian.

Ada 4 topik utama yang menjadi fokus pengumpulan data dari penyutradaraan dan *editing* dalam pembuatan film animasi 3D bergenre *action* berjudul “BEDA”

#### A. Film

Film adalah media yang dominan digunakan untuk memantulkan cahaya yang tertangkap lensa menggunakan sejenis pita plastik berlapis zat peka cahaya, yang disebut seluloid (Zoebazary, 2010: 104). Menurut pengertian lain oleh Mabruri dalam bukunya *Manajemen Program Acara televisi format acara drama* (2013: 2) film mempresentasikan sebuah cerita dari tokoh tertentu secara utuh dan berstruktur. Dalam buku “*Moving image theory: Sebuah pengantar teori film*” (Ali, 2017: 1): film merupakan sebuah seni & sarana bagi aktivitas fisiologi. Jika disimpulkan maka film adalah sebuah media untuk memantulkan cahaya yang tertangkap lensa kedalam pita seluloid dengan sebuah cerita berstruktur sebagai sebuah seni dan sarana bagi aktivitas fisiologi.

## B. Animasi

Sedangkan Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara *continue* atau berlanjut yang berhubungan satu dengan lainnya (Adjie, 2007: 143). Dalam arti lain dari buku “*Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS4*” (Madcoms, 2009: 183) adalah sebuah gerakan yang dihasilkan oleh proses manipulasi visual. Ada juga animasi diartikan sebagai sebuah gambar diam dibuat seolah olah bergerak diakibatkan oleh gerakan dalam kecepatan tertentu dalam sejumlah rangkaian *frame-frame* (Sitepu, 2005: 312). Kesimpulannya adalah animasi merupakan serangkaian gambar yang bergerak oleh proses manipulasi visual dalam sejumlah rangkaian *frame-frame*.

## C. Genre Action

Menurut Withrow (2009: 51), dan juga Menurut Yoesoef, (2003: 103) genre adalah sebuah jenis atau ragam film berdasarkan ceritanya.

*Action* merupakan salah satu genre film yang mulai banyak diminati penonton, *Action* adalah sebuah genre film yang menampilkan banyak aksi-aksi laga yang seru dan menegangkan membuat genre satu ini merupakan genre yang sedang populer akhir-akhir ini, dan juga sebagai produk unggulan film-film Hollywood (Krisna, 2016: 221). Juga *action* diartikan sebagai genre film yang mempunyai elemen *action* atau adegan-adegan menantang sebagai menu utamanya (Wiley, 2015: 17).

Kesimpulan genre *action* adalah jenis film dengan cerita yang mengutamakan aksi dan laga sebagai menu utamanya.

#### **D. Sutradara**

Pengertian sutradara dapat dilihat dalam 3 buku berikut:

1. Buku 1: “directing animation” (Levy, 2010: 1)

sutradara animasi mendapatkan posisi terbaik dalam tim kerja produksi film karena sutradara yang membuat jadwal kerja dan mengkoordinasi tim produksi film.

2. Buku 2: ”Terampil Bermain Drama” (Wiyanto, 2004: 35)

Sutradara layaknya panglima yang merancang pertempuran dan berjanji untuk menang.

3. Buku 3: “Producing Animation” (Winder & Dowlatabadi, 2011: 17)

Sutradara merupakan orang penting dalam pembuatan animasi begitu juga produser, tetapi sutradara dan produser memiliki tugas yang berbeda sutradara hanya bertanggung jawab terhadap semua proses kreatif.

Kesimpulan Sutradara merupakan orang penting dengan posisi terbaik dalam tim kerja bagaikan seorang panglima perang karena sutradara yang membuat jadwal kerja dan mengkoordinasikan tim produksi film tetapi hanya bertanggung jawab terhadap semua proses kreatif.

#### **E. Rasisme (Perbedaan ras)**

Dalam pengumpulan data topik ini akan dilakukan 3 teknik yaitu wawancara, studi literatur, dan studi eksisting.

## 1. Studi literatur

Secara umum rasisme adalah sebuah keyakinan kelompok yang beranggapan bahwa mereka adalah kelompok ras yang paling unggul dari ras lainnya. Rasisme juga merupakan perkembangan ideologi yang berakar dari konflik sosial perbedaan ras. (Hafizh, 2016: 177).

Dalam buku “*Sociology: Exploring the Architecture of Everyday Life*” (newman, 2012: 382) mengatakan rasisme telah berubah dalam beberapa tahun ini sekarang rasisme menjadi lebih diam dan personal ini dikarenakan adanya perasaan negatif terhadap suatu kelompok atau ras lain.

Dari 2 studi literatur tersebut kita dapat menarik kesimpulan bahwa rasisme menjadi sebuah keyakinan kelompok yang beranggapan bahwa kelompoknya lah yang terbaik lalu menyebabkan adanya perasaan negatif terhadap kelompok lain dan akhirnya berkembang menjadi sebuah ideologi yang berakar dari konflik sosial.

## 2. Studi *Eksisting*

Studi *eksisting* penulis lakukan dengan tujuan melihat sudut pandang rasisme dari *creator* lainnya, yang nantinya studi eksisting ini akan berdampak terhadap cerita yang penulis buat ada 3 film yang penulis jadikan sebagai studi

### a. Romeo + Juliet (1996)

Dalam film ini menceritakan tekan kisah cinta 2 orang yang berbeda kubu, perjuangan percintaan mereka berdua yang berakhir tragis, disini penulis memahami bahwa perbedaan hanya akan membawa penderitaan dari kisah itulah yang akhirnya membuat penulis terinspirasi membuat cerita-cerita perpecahan 2 kubu.



**Gambar 3. 1 *Scene climax* kematian romeo**

**(Sumber: Film *Romeo + Juliet* 1996)**

**b. *No game No life* Movie**

Ini adalah salah satu film anime atau film animasi jepang yang masuk kelayar lebar, bercerita tentang perperangan 12 kubu yang membuat dunia kacau, dalam anime ini visual effectnya memberikan kesan yang sangat mendalam ke penonton, itulah yang menginspirasi penulis membuat film animasi 3D ditambahkan dengan visual effect.



**Gambar 3. 2 salah satu *Scene full VFX* dari *No game No life***

**(Sumber: Film *No game No life*)**

c. *How to train your dragon*

Film animasi 3D garapan Dreamworks yang sangat berkesan bagi penulis dalam film ini memiliki banyak scene tentang persahabatan beda ras (antara manusia dan naga) yang sangat bagus untuk ditonton, yang penulis fahami dari cerita film ini adalah kita dapat bersahabat dengan siapapun, apapun tanpa adanya batasan, hal itu menjadikan inspirasi penulis ingin membuat cerita rasisme ini.



**Gambar 3. 3 Scene persahabatan naga dan manusia**

(Sumber: Film *How to train your dragon*)

Pembuatan konsep, dan cerita film animasi 3D bergenre *action* berjudul “BEDA” ini berdasarkan dari hasil studi eksisting ke 3 film tersebut.

### 3.5 Teknik Analisa Data

Setelah mencari data maka selanjutnya adalah mengelompokan data berdasarkan sumber diperolehnya data, lalu menganalisa mana data paling identik atau sering diperoleh pada saat proses pengumpulan data.



## A. Menyajikan data

tabel 3. 1 Tabel penyajian data

(Sumber: Olahan penulis)

TOPIK	Studi literatur	Eksisting
Film Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sebuah Media.</li> <li>- Memiliki cerita yang terstruktur.</li> <li>- Serangkaian gambar bergerak.</li> </ul>	-
Genre <i>Action</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Genre film.</li> <li>- Memiliki Aksi-aksi laga sebagai menu utama.</li> </ul>	-
Sutradara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seorang pemimpin.</li> <li>- Orang penting yang bertanggung jawab terhadap semua proses kreatif.</li> </ul>	-
Rasisme	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sebuah keyakinan kelompok atau ideologi.</li> <li>- Berasal dari perasaan negatif kepada ras lain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembawa penderitaan</li> <li>- Pembatas pertemanan dan persahabatan</li> </ul>

## B. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisa di atas, maka bisa penulis jelaskan bahwa Tugas Akhir ini berupa film Animasi 3D dengan *Visual effect*. Dimana penulis akan menyampaikan pesan tentang Rasisme yaitu perpecahan ras yang mengakibatkan penderitaan dan kekacauan lalu akhirnya membatasi ikatan persaudaraan. Film ini dikemas dengan genre *Action* yaitu genre film yang memiliki adegan-adegan aksi laga yang seru dan akhir-akhir ini banyak diminati oleh penonton film.

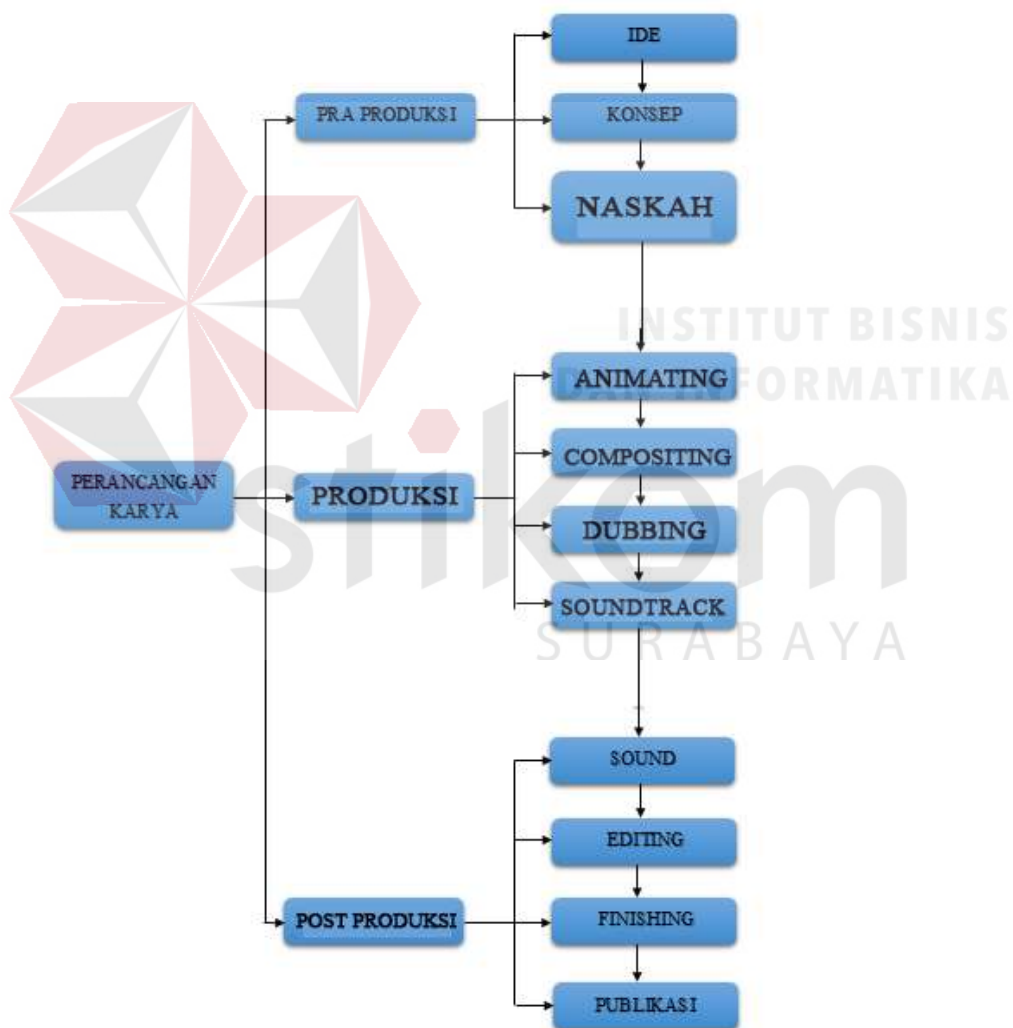


## BAB IV

### PERANCANGAN KARYA

Pada bab IV ini dijelaskan tentang konsep perancangan karya yang mengacu pada hasil penelitian bab III, perancangan karya dapat digambarkan seperti gambar 4.1 Perancangan karya.

#### Perancangan Karya



Gambar 4. 1 Bagan Perancangan Karya

(Sumber: Olahan Penulis)

## 4.1 Pra produksi.

### A. Naskah

Dalam Proses pembuatan naskah ini ada beberapa komponen penting yaitu ide, konsep, dan Sinopsis, Skenario, *Treatmen* dan *Storyboard*, berikut merupakan penjelasan komponen tersebut.

#### 1. Ide

Ide dalam film animasi 3D ini berasal dari keinginan penulis untuk membuat film genre *action* yang mana genre tersebut selalu penulis tonton hampir setiap saat menonton film, film *action* selalu menampilkan adegan-adegan aksi yang seru, dan menantang sebagai menu utama dari film itu. Umumnya film *action* menampilkan sebuah kisah perang, aksi, dan lain lain yang amat seru ditonton dan juga memberikan pesan tentang pantang menyerah, buruknya perpecahan, pertemanan atau persahabatan. Dalam hal ini maka penulis menggunakan genre *action* untuk mengangkat cerita tentang perbedaan khususnya perbedaan ras (rasisme) yang berakhir mengakibatkan perang kubu, dikemas dengan sudut pandang pihak ke 3 atau korban dari perang, yang mana perang selalu membuat kekacauan yang menyebabkan kerugian bahkan korban nyawa berjatuhan. Rasisme sendiri merupakan sebuah konsep kenayakinan kelompok yang menyatakan bahwa ras/ kelompoknya lah yang paling hebat, hal itu menyebabkan adanya perbedaan kasta dan akhirnya ras yang minoritas atau sedikit atau lebih lemah akan ditindas, dikucilkan, dan kemungkinan terburuk akan diperbudak. Dari latar belakang itu penulis menggabungkan 3 hal

tersebut yaitu *action*, perang dan rasisme dalam bentuk film animasi 3D bergenre *action* berjudul “Beda”.

## 2. Konsep

Film animasi 3D ini dikemas dengan menggunakan alur maju mundur dimana nantinya film ini menggunakan *scene flash back* secara terpisah untuk menjelaskan alasan kenapa hal itu bisa terjadi, *flash back* dipisah supaya penonton tidak langsung tahu ceritanya, juga supaya penasaran tentang cerita selanjutnya, dimulai dengan pertanyaan tentang perbedaan lalu menuju keakhir perang dunia sihir dengan keadaan tokoh utama yaitu “N” dan tokoh utama wanita yaitu “Tuan Putri” bertemu dan bertarung, fokus cerita akan berfokus ke N dan Tuan Putri nantinya setiap adegan akan memiliki pesan tentang tema yaitu perbedaan ras (rasisme) untuk menambah ketertarikan penonton. Akan ada 3 karakter di dalam film tokoh utama bernama “N”, tokoh utama wanita bernama “Tuan Putri” dan peran pembantu bernama “Wakil” setiap karakter memiliki pengisi suaranya atau disebut *dubber* sebagai ganti aktor, Tuan Putri disuarakan oleh wanita dengan karakter yang memiliki kecenderungan pesimis dan pemaarah, karakter Tuan Putri adalah penyihir terkuat di dunia yang dikurung di kamarnya supaya dia tidak dimanfaatkan, lalu N akan disuarakan oleh laki-laki yang bersifat serius dan jahat yang mana karakter N berperan sebagai karakter kunci dan bertemu Tuan Putri setelah itu mereka berjanji untuk mengakhiri perang, dan Wakil disuarakan oleh laki-laki *ekstrovet* atau bersifat terbuka, Wakil merupakan teman dari N dan salah satu orang terpercayanya yang akan membantu menyelesaikan janji N kepada Tuan Putri. Dengan konsep perang di dunia sihir maka

akan menggunakan *editing visual effect digital illusion* untuk membuat film semakin seru dan terlihat nyata.

### 3. Sinopsis

Cerita tentang perang di dunia sihir yang sudah terjadi lebih dari 100 tahun, mengisahkan tentang pertemuan dan perpisahan 2 (dua) orang yang saling berjanji untuk mengakhiri perang. 2 (dua) orang tersebut adalah N dan Tuan Putri.

Awal kisah adalah puncak dari perang. N dan Tuan Putri akhirnya bertemu lagi setelah perjanjian mereka, tetapi posisi mereka sekarang terbalik bukan sebagai kawan tetapi sebagai lawan. Tuan Putri mencoba menghentikan N dengan melawannya.

### 4. Skenario

#### SCENE 1

N berdiri di sekitar api yang berkobar dengan tatapan yang serius, Tuan Putri berjalan kearah N dengan ekspresi marah. narasi:

Tuan Putri : “kenapa kita dibuat BERBEDA”.

N : ”ada yang laki-laki”.

Tuan Putri : ”dan ada yang perempuan”.

N : “juga hitam”.

Tuan Putri : “dan putih”.

Scene berganti menjadi dua orang yang saling berpegangan tangan lalu berubah menjadi saling memalingkan pandangan dengan ekspresi marah. narasi:

Tuan Putri : “untuk apa kita berbeda”.

N : “apakah untuk saling melengkapi”.

Tuan Putri : “atau bersaing menjadi yang terbaik”.

Layar seketika rusak dan berganti ke Tuan Putri yang sedang berjalan dengan *background* hitam, dan berganti menjadi N yang berdiri dengan *background* abu abu. narasi:

N : "INI adalah kisah kami".

Tuan Putri : "kisah tentang perpisahan kami".

N : "tentang pertemuan kami".

N : "Tentang janji kami.".

"Yang ditepati".

Tuan Putri : "YANG DIINGKARI".

Scene berganti lagi menunjukkan keduanya yang sudah dekat dan saling membenci, lalu close up muka N, dialog:

N : "OH, HAI, TUAN PUTRI".

Tuan Putri : "N, Mengapa kamu melakukan semua ini?" (*marah*).

Narasi N dan Tuan Putri bicara bersamaan : "cerita tentang kami yang BERBEDA".

## SCENE 2 TITLE

Teks "BEDA" muncul lalu menghilang.

## SCENE 3 (FLASH BACK)

Tuan Putri duduk dipojokan kamarnya yang berada dilantai 2 sedang bersedih.

Tuan Putri : "Kenapa, KENAPA??".

"kenapa aku berbeda, kenapa aku harus memiliki kekuatan ini".

"kenapa harus aku??, untuk apa".

Dari luar kamar terdengar suara seseorang terjatuh.

N : “AAAAARGH.....!!!”.

#### SCENE 4 (FLASH BACK)

Tuan Putri penasaran dan bergegas membuka jendela kamarnya dan dia terkejut melihat N duduk di dahan pohon depan kamarnya, dialog:

N : “Aduh.. duh... DUH....”.

N melihat Tuan Putri dengan ekspresi sedihnya dan mereka berdua terdiam untuk sebentar bingung dengan kondisinya, dialog:

Tuan Putri : “..... SIAPA KAMU?”.

N : “eh... eh... kumohon-kumohon. jangan beri tahu siapapun?” (panik).

Tuan Putri : “MA.....”.

N :”WAAA iya iya aku akan beritahu, aku akan melakukan apapun... jadi kumohon jangan beri tahu siapapun” (panik).

Tuan Putri : “hmmm..... baiklah”.

N lega dan dia memberitahu namanya dan kondisinya kenapa dia berada disana, dialog:

N : “jadi..... hmmm.... Namaku N, aku..... ingin mencuri buah”.

Tuan Putri : “BOHONG, ini bukan pohon yang berbuah”.

N : “ya.., kupikir pohon ini berbuah”.

Tuan Putri : “jadi kamu memanjat pohon ini untuk mencuri buahnya padahal pohon ini bukan pohon yang memiliki buah?”.

N : “I.. i.. iya”.

Tuan Putri : “BODOH”.

N terdiam malu.



N : “jadi kamu mau aku melakukan apa?”.

Tuan Putri : “hmmm..... ceritakan aku sebuah cerita tentang dunia diluar sana”.

N terkejut dan lalu tersenyum.

N :”hah.. Oke”.

## **SCENE 5**

Tuan Putri menyerang secara membabi buta dengan sihirnya , dialog:

Tuan Putri :”DASAR PEMBOHONG, BOHONG, KENAPA..... KENAPA KAMU BERBOHONG” (marah).

Dia tetap menyerang N tanpa ampun, N tetap berdiri dan diam tanpa kata.

Tuan Putri : “KENAPA?... KENAPA??” (marah).

N tetap berdiri tegak dan memberikan pandangan yang menakutkan.

## **SCENE 6 EXT.PAGI (FLASH BACK)**

N menceritakan tentang dunia luar kepada Tuan Putri.

N : “Dunia luar itu INDAH”.

Scene berganti menjadi pemandangan kota yang hancur terbakar.

N : “orang-orangnya ramah-ramah”.

Scene berganti lagi menjadi adegan perang antara pasukan hitam dan putih.

N : “mereka saling berbagi tawa”.

Scene salah seorang pasukan hitam tertawa diatas mayat mayat dengan background kota yang hancur dialog:

N : “dan saling menolong satu sama lainnya”.

Scene adegan orang mendorong lawanya dari atas gedung menjatuhkannya

Tuan Putri langsung menyela pembicaraan N.

Tuan Putri : “BOHONG”.

N : “Hee..?” (bingung).

Tuan Putri : “diluar sana ada perang bukan?”.

N : “hmmm... berarti kamu sudah tau ya”.

“IYA, diluar ada perang”.

## SCENE 7

N tetap berdiri diam tanpa berbicara apapun

Tuan Putri :”jadi..benar kata mereka, takdir itu benar”.

“TAKDIR tentang orang yang berbeda”.

“orang yang berbeda tidak akan bisa bersama”.

“kenapa... kenapa harus seperti ini...” (sedih).

Tuan Putri menggunakan sihir terhebatnya.

Tuan Putri :”SELAMAT TINGGAL..... N!”.

Ledakan yang amat besar setelah ledakan asap tebal yang perlahan menghilang lalu N

tetap berdiri.

N : “Cuma segini kekuatanmu... TUAN PUTRI?!”.

N perlahan maju kedepan.

Tuan Putri : “apa?! bagaimana bisa kamu tetap bertahan setelah serangan itu”.

N : “KENAPA?” (sinis).

“Karena aku kebal, aku anti sihir, aku tak terkalahkan jika dengan sihir apapun”.

Tuan Putri ketakutan.

N : “BERBEDA KATAMU, TAKDIR KATAMU”.

Tuan Putri : “hentikan... hentikan, .... Kumohon hentikan”.

N : “KITA SAMA, tidak ada yang namanya takdir itu”.

Tuan Putri :”APA YANG SAMA DARI KITA HA?” (marah).

“semua hal dari kita memang berbeda!!!”.

Scene menampilkan ciri ciri fisik mereka.

N : “apa yang sama??... KITA SAMA”.

Tuan Putri : “APA? APANYA YANG SAMA?!!”.

N : “KITA SAMA, KITA SAMA SAMA HIDUP”.

Tuan Putri kembali menyerang secara babi buta.

N : “KITA SAMA, KITA SAMA SAMA BISA SEDIH, BISA BERBAHAGIA”.

“KITA SAMA, KITA SAMA SAMA MEMILIKI MULUT UNTUK BERBICARA”.

“KITA SAMA, KITA SAMA SAMA MEMILIKI KAKI UNTUK BERJALAN”.

Tuan Putri : “BUKAN, BUKAN ITU YANG KUMAKSUD DENGAN SAMA”.

N : “LALU APA??”.

Tuan Putri : “bukan, bukan yang seperti itu”.

N : “LALU APA?, apakah aku harus menjadi wanita supaya sama denganmu”.

“apakah aku harus terlahir kembali menjadi SAUDARA KEMBARMU supaya bisa SAMA dengan mu, lalu APA?”.

“KARENA KALIAN SELALU BERFIKIRAN SEPERTI ITU, ITU KENAPA PERANG TIDAK AKAN PERNAH BERAKHIR”.

“SELAMA KALIAN TETAP BERFIKIRAN SEPERTI ITU AKAN ADA SELALU, SELALU, DAN SELALU, ADA PERANG TIDAK PERDULI BERAPA BANYAK NYAWA YANG HILANG”.

Tuan Putri terdiam dan terkejut sekaligus ketakutan.

### SCENE 8 (FLASH BACK).

N duduk diatas pohon dengan tersenyum.

N :”dunia itu indah.jika tidak ada perang”.

Tuan Putri : “pada akhirnya, karna ada perang dunia jadi tidak indah ya kan?”.

N : “kurang lebih seperti itu, hahaha” .

“hoi Tuan Putri bagaimana jika begini...”.

### SCENE 9

Tuan Putri membalas pernyataan N. dengan muka yang ketakutan.

Tuan Putri :”lalu kenapa?... KENAPA KAMU MELAKUKAN SEMUA INI”.

N :” KENAPA KATAMU, ini semua untuk menepati janjiku”.

Tuan Putri : “JANJI APA?”.

N : “JANJI UNTUK MENGAKHIRI PERANG INI, JANJI untuk membuat dunia ini indah”.

### SCENE 10 (FLASH BACK)

N membuat janji kepada Tuan Putri dengan tersenyum dan tertawa.

N : “ayo kita berjanji”.

“Aku akan berjanji untuk mengakhiri perang ini”.

Tuan Putri : “ha? Gimana? Gak mungkin lah?”.

Tuan Putri tidak mempercayai N dia menganggap janji itu hanya sebuah candaan.

Tuan Putri : “gimana caramu mengakhiri perang ini?”.

N : “hmmm... entah hahaha”.

Tuan Putri : “aneh”.

N : “aku janji, aku akan menepatinya dengan cara apapun”.

Tuan Putri terkejut dan tersenyum.

Tuan Putri : “BAIKLAH”.

N : “Tapi... aku ingin kamu berjanji suatu hal kepada ku”.

Tuan Putri :”APA?”.

Layar langsung menjadi putih dan lalu hitam.

### SCENE 11 (FLASHBACK)

N masuk disebuah gedung dan dia tersenyum, lalu dia menemui temanya.

N : “Wakil, aku punya rencana”.

Wakil : “OH BOS. Rencana apa?”.

N : “rencana untuk mengakhiri perang ini”.

Wakil : “siapa saja yang ikut”.

N : “YA siapa lagi”.

Wakil : “kita berdua yakin?”.

N menganggukan kepala.

Wakil : “seriusan, okelah”.

Wakil terkejut dan lalu tersenyum.

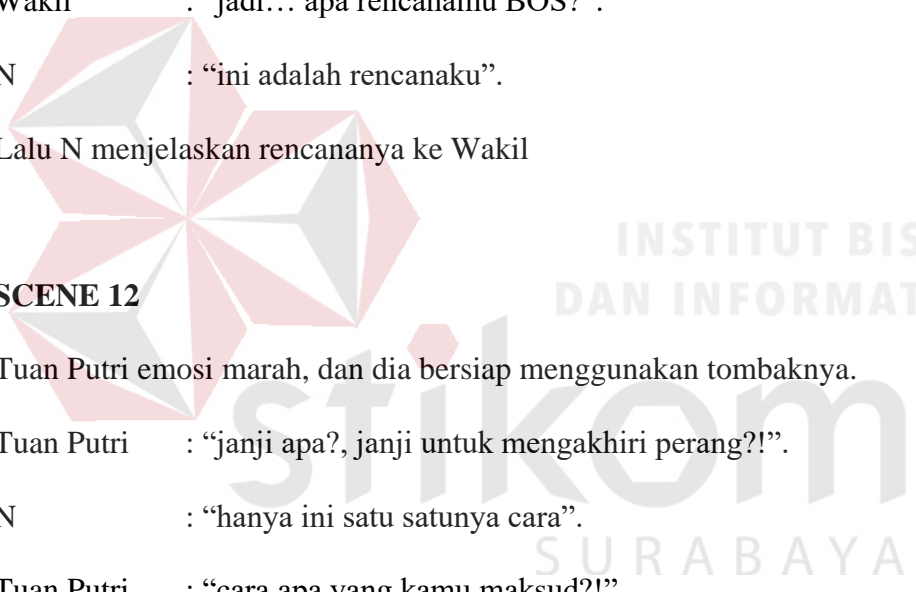
Wakil : “jadi... apa rencanamu BOS?”.

N : “ini adalah rencanaku”.

Lalu N menjelaskan rencananya ke Wakil

## SCENE 12

Tuan Putri emosi marah, dan dia bersiap menggunakan tombaknya.

Tuan Putri : “janji apa?, janji untuk mengakhiri perang?!”.  


N : “hanya ini satu satunya cara”.

Tuan Putri : “cara apa yang kamu maksud?!”.  
 INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA

N : “Jika perang ini berakhir dengan satu pihak yang menang maka pihak yang kalah akan membalas dendam, lalu perang terjadi kembali”

“LAGI LAGI DAN LAGI, perang akan selalu ada selama ada manusia perang tak kan pernah berakhir begitu saja”.

Tuan Putri :”lalu??”.

N :” aku akan memusnahkan semua manusia, dengan begitu perang akan berakhir dan semua bahagia”.

Tuan Putri geram dia sudah sedia untuk menyerang N menusuknya dengan tombaknya.

Tuan Putri : “N !!!!” (teriak).

N : “INI ADALAH AKHIR DARI SEMUANYA SELAMAT....  
TINGGAL...”.

Adegan slow motion Tuan Putri maju dan N mengeluarkan Kristal yang bercahaya, Tuan Putri berhasil menusuknya sekaligus menghancurkan kristalnya, lalu darah keluar bercucuran

### SCENE 13 (FLASH BACK)

N mengumumkan kepada dunia dengan menyiarkan pengumumannya keseluruhan penjuru dunia,

N : “NAMAKU N..., Aku adalah orang yang memulai dan mengakhiri semuanya”.

“aku akan mengakhiri dunia ini, aku akan memusnahkan semua manusia dengan kekuatan sihir ku ini, kalian kira kenapa kalian berperang”.

“untuk apa?”.

“HAHAHAHA KALIAN SEMUANYA BODOH”.

“aku yang menciptakan perang ini, aku orang yang menghasut pemimpin kalian supaya berperang”.

“KENAPA?, UNTUK APA?”.

“untuk ritual pengaktifkan sihir ini, sihir yang dapat mengabulkan apapun, sihir legenda sihir N, HAHAHAHAHA”.

*“with this soul, and my life, I offer it to yours the unlimited power to end it all”.*

“SELAMAT TINGGAL DUNIA”.

*“this is the N”.*

Tuan Putri datang dan menembak N dengan sihirnya. Lalu N menoleh.  
Layar putih.

#### **SCENE 14 (FLASH BACK)**

Perdebatan antara N dan Wakil terjadi, mereka mendiskusikan tentang rencana N.

Wakil :”bos kamu yakin seperti ini”.

N :”YA aku hanya bisa memikirkan rencana ini”.

Wakil :”bagaimana jika gagal”.

N :”.....”.

N terdiam dan berjalan keluar dengan menggunakan jubahnya.

N :”Ayo kita mulai RENCANANYA”.

#### **SCENE 15**

Tuan Putri bingung dan bersedih telah menusuk N. N sekarat, dia sudah diujung kematian.

Tuan Putri :”apa sebenarnya rencanamu N”.

“dari awal kamu tidak berniat melukaiku apalagi membunuhku”.

“apakah bunuh diri rencanamu dari awal?”.

“kenapa, kenapa kamu melakukan ini” (sedih).



Tuan Putri bersedih, menangis.

N :”jika.... Berbeda.... Maka... tinggal kita buat sama....” .

Tuan Putri bingung dan menyadarinya, dia melihat sekitarnya banyak drone yang merekamnya lalu ada yang menampilkan kondisi masyarakat yang bergembira atas kemenangannya.

### SCENE 16. (FLASHBACK)

Wakil memastikan kesiapan dari N.

Wakil :”sudah siap?”.

“jadi aku akan menyiarkannya dan merekamnya, lalu merubahnya supaya kamu kelihatan jahat bukan?”.

N :”Ya”.

Wakil :”hebat juga kamu bisa memikirkan semua ini”.

N :”manusia berperang bukan karna mereka berbeda kelompok”.

“mereka berperang karna mereka berbeda pandangan, padangan siapa yang menjadi lawan mereka, siapa kawan mereka”.

“jadi cara untuk mengakhirinya adalah dengan membuat mereka memiliki musuh yang sama”.

Wakil : “berkorban untuk menjadi pahlawan yang jahat gitu ceritanya wahaha”.

N tersenyum dan tertawa.

**SCENE 17**

Tuan Putri bersedih dan menangis, N yang sekarat mengucapkan kata terakhirnya.

N :”aku... sudah.... menepati janjiku..”  
 “bisakah... kamu..... menepati janjimu...?”.

**SCENE 18 (FLASH BACK)**

Tuan Putri tersenyum dikamarnya selagi melihat N.

Tuan Putri :”jadi aku harus berjanji apa?”.

N :”setelah perang ini berakhir, aku ingin kamu tersenyum dan tertawa”.

Tuan Putri :”... Cuma itu?”.

N :”ya”.

Tuan Putri :”yakin?”.

N :”iya, aku lebih suka melihat kamu tersenyum, maupun tertawa walau kamu sedang menertawaiku, daripada melihatmu menangis, Meskipun tangisan itu untukku”.

Tuan Putri :”hahahaha... oke”.

**SCENE 19**

Tuan Putri mencoba untuk tertawa tetapi dia tidak bisa.

Tuan Putri :”ha.. ha... haa. HAAAAA.....”.

“JAHAT, maaf maaf aku tidak bisa, maaf aku mengingkarinya”.

N tewas lalu layar berubah menjadi putih.

Setelah itu Tuan Putri diangkat menjadi ratu, penguasa, pemimpin karena telah mengalahkan penjahat dia dianggap sebagai pahlawan.

Tuan Putri :”semua telah berakhir”.

“aku akhirnya gagal, gagal menepati janji yang sederhana itu”.

“aku gagal, aku mengingkarinya”.

“tetapi dia berhasil menepatinya”.

“menepati janji yang GAK MUNGKIN”.

“JAHAT. DIA JAHAT. AKU JAHAT”.

**TAMAT.**

**CREDIT ROLL.**

### 5. Treatment

*Treatment* dijelaskan seperti tabel 4.1 berikut ini:

**Tabel 4.1 Treatment**

(Sumber: Olahan penulis)

No Scene	Visual	Audio	Keterangan
1-1	“N” berdiri di sekitaran api yang berkobar dengan tatapan yang serius, “Tuan Putri” berjalan kearah “N” dengan ekspresi marah.	<i>Music sinematik</i> <i>LOW</i> DIALOG sesuai naskah	00:00-00:15
1-2	Visual berganti ke 2 orang yang saling berpegangan tangan lalu melepasnya dan saling memalingkan pandangan dengan ekspresi marah.	Musik tetap <i>Low</i> Dialog 2	00:15-00:25 <i>Fade to black</i>

No Scene	Visual	Audio	Keterangan
1-3	berganti ke “Tuan Putri” berjalan dengan tatapan marah, menatap “N” yang berada didepannya. Background hitam.	Musik tetap <i>Medium</i> Dialog 3	<i>fade out</i> 00:25-00:45
1-4	“N” menggaruk-garuk kepalanya dengan terseym jahat. Lalu “Tuan Putri” menatap marah kepada “N”.	<i>Music sinematik beat</i> tinggi <i>High</i> Dialog 4	00:45-00:53 <i>Fade to black</i>
2-1	Teks judul keluar dengan background hitam.	Suara musik menurun <i>High to low</i> -	00:53-01:00 <i>Fade in</i>
3-1	“Tuan Putri” bersedih dengan duduk dipojokan kamarnya.	Musik sedih <i>Low</i> Dialog 5	<i>fade out</i> 01:00-01:15
3-2	“Tuan Putri” kaget lalu menoleh ke arah jendela.	<i>Sound effect</i> terjatuh <i>high</i> Dialog 6	01:15-01:20 <i>Fade to black</i>
4-1	Kamera berpindah memperlihatkan sudut pandang “Tuan Putri” berjalan ke arah jendela lalu membukanya melihat diluar jendela ada pohon dan orang yang tersangkut tepat didepannya.	- - Dialog 7	01:20-01:30
4-2	“N” yang tersangkut dipohon dan “Tuan Putri” berada dikamarnya melohat luar jendela saling bertatap muka terdiam sementara.	- - Dialog 8	01:30-01:50

No Scene	Visual	Audio	Keterangan
4-3	“N” duduk didahan pohon yang besar berekspresi lega dan menjelaskan kondisinya lalu terjadi perdebatan antara “N” dan “Tuan Putri”.	- - Dialog 9	01:50-02:30
4-4	“N” terdiam malu lalu tersenyum. “Tuan Putri” bingung.	- - Dialog 10	02:30-02:45 <i>Fade to black</i>
5-1	Visual berubah ke kondisi sekarang. “Tuan Putri” marah dan menyerang “N” dengan membabi buta menggunakan sihirnya	<i>Music cinematic action</i>  <i>Medium</i> Dialog 11	02:45-03:00
5-2	“N” tetap berdiri terdiam walau sedang diserang sihir “Tuan Putri”	<i>Music cinematic action</i>  <i>Medium</i> Dialog 12	03:00-03:10 <i>Fade to black</i>
6-1	“N” duduk di dahan pohon menceritakan dunia luar dengan bahagia	- - Dialog 13	03:10-03:20 <i>Fade to black</i>
6-2	Scene lalu berganti menjadi pemandangan kota yang hancur	<i>Music cinematic</i>  <i>Low</i> -	03:20-03:25 <i>Fade in</i>
6-3	Berganti lagi menjadi adegan perang antar pasukan hitam dan pasukan putih	<i>Music cinematic</i>  <i>Low to medium</i> Dialog 14	<i>Fade out</i> 03:25-03:35 <i>Fade in</i>

No Scene	Visual	Audio	Keterangan
6-4	Berganti lagi menjadi pasukan hitam yang tertawa di atas mayat lawannya dan beberapa temannya	<i>Music cinematic</i> <i>medium</i> Dialog 15	<i>Fade out</i> 03:35-03:45 <i>Fade in</i>
6-5	Lalu berganti lagi pasukan putih mendorong lawannya dari atas gedung yang membuat lawanya terjatuh ke bawah	<i>Music cinematic</i> <i>Medium to low</i> Dialog 16	<i>Fade out</i> 03:45-03:50 <i>Fade in</i>
6-6	“Tuan Putri” menyela dan marah. “N” bingung lalu tersenyum	- - Dialog 17	03:50-04:10 <i>Fade to white</i>
7-1	“N” berdiri terdiam lalu “Tuan Putri” menyerangnya lagi dengan sihir terhebatnya	<i>SFX laser</i> <i>High</i> Dialog 18	04:10-04:30
7-2	Serangannya menghasilkan ledakan setelah serangan itu asap tebal keluar dan menghilang	<i>SFX ledakan dan suara gemuruh</i> <i>High</i>	04:30-04:40
7-3	Setelah asap menghilang “N” terlihat berdiri dan tersenyum jahat lalu dia maju perlahan	- - Dialog 19	04:40-05:05
7-4	“Tuan Putri” ketakutan “N” marah	- - Dialog 20	05:05-05:40
7-5	Adegan menampilkan beberapa bagian tubuh mereka berdua  Setelah itu “Tuan Putri” menyerang lagi dan lagi lalu dia terdiam	- - Dialog 21	05:40-06:30 <i>Fade to white</i>

No Scene	Visual	Audio	Keterangan
8-1	“N” duduk diatas pohon dan tersenyum berbicara dengan “Tuan Putri”	- - Dialog 22	06:30-06:45 <i>Fade to black</i>
9-1	“Tuan Putri” ketakutan dia membalas perkataan “N” lalu mereka berdua berdebat	- - Dialog 23	06:45-07:00 <i>Fade to white</i>
10-1	“N” berjanji dengan “Tuan Putri”	- - Dialog 24	07:00-07:20
10-2	“Tuan Putri” tersenyum dan mengiyakan janjinya	- - Dialog 25	07:20-07:30 <i>Fade to white</i>
11-1	“N” masuk disebuah gedung berjalan kearah “Wakil”	Musik serius <i>Medium</i> Dialog 26	07:30-07:45
11-2	“N” menganggukan kepala lalu “Wakil” terkejut dan tersenyum  Setelah itu close up muka “N” dengan ekspresi yang serius	Musik sama <i>Medium</i> Dialog 27	07:45-08:00 <i>Fade in</i>
12-1	“Tuan Putri” marah dan bersiap dengan tombaknya  “N” menjelaskan rencananya	Musik sinematik <i>Low</i> Dialog 28	<i>Fade out</i> 08:00-08:40
12-2	“Tuan Putri” geram dan lalu menyerang N dengan tombaknya	Musik sinematik <i>Low</i> Dialog 29	08:40-08:50
12-3	Adegan slow motion “Tuan Putri” menusuk “N”	Musik sinematik <i>Low to high</i>	08:50-09:00 <i>Fade to white</i>

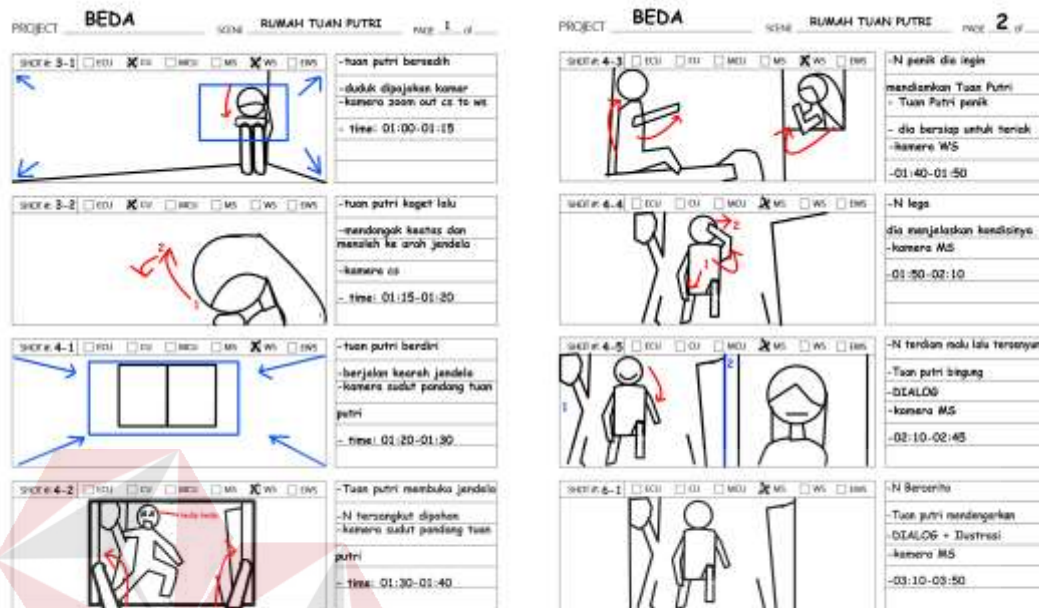
No Scene	Visual	Audio	Keterangan
13-1	“N” mengumumkan rencananya ke seluruh penjuru dunia dengan memegang Kristal misterius	Musik serius <i>Low</i> Dialog 30	09:00-09:30
13-2	“N” mengaktifkan sihirnya dan Kristal tersebut terbang dan bercahaya	Musik serius <i>Low</i> Dialog 31	09:30-10:00
13-3	Kristal itu ditembak dari kejauhan  Lalu tuan putri datang	Musik serius <i>Low</i> -	10:00-10:15  <i>Fade to black</i>
14-1	Perdebatan antara “N” dan “Wakil” terjadi, mereka mendiskusikan tentang rencana “N”.	- - Dialog 32	10:15-10:25
14-2	“N” terdiam dan berjalan keluar dengan menggunakan jubahnya.	- - Dialog 33	10:25-10:35  <i>Fade to black</i>
15-1	“Tuan Putri” bingung dan bersedih telah menemuk “N” yang sekarat, dia sudah diujung kematian.	- - Dialog 34	10:35-10:55
15-2	“Tuan Putri” bingung dan menyadarinya, dia melihat sekitarnya banyak drone yang merekamnya lalu ada yang menampilkan kondisi masyarakat yang bergembira atas kemenangannya.	suara orang-orang bahagia <i>high</i> -	10:55-11:10



No Scene	Visual	Audio	Keterangan
16-1	“Wakil” memastikan kesiapan dari “N”.  Setelah itu mereka berdua tersenyum dan tertawa	- - Dialog 35	11:10-11:50
17-1	“Tuan Putri” bersedih dan menangis, “N” yang sekarat mengucapkan kata terakhirnya.	- - Dialog 36	11:50-12:00 <i>Fade to white</i>
18-1	“Tuan Putri” tersenyum di kamarnya selagi melihat “N”.  Lalu dia bertanya kepada “N”	- - Dialog 37	12:00-12:20
19-1	“Tuan Putri” mencoba tertawa tetapi tidak bisa	Musik sedih <i>Medium</i> Dialog 38	12:20-12:30
19-2	“N” tewas, “Tuan Putri” bersedih	Musik sedih <i>Medium</i> -	12:30-12:40 Fade to black
19-3	“Tuan Putri” berdiri dengan latar hitam lalu dia berpaling ke belakang dan menghilang	Musik sedih <i>Medium</i> Dialog 39	12:40-13:00

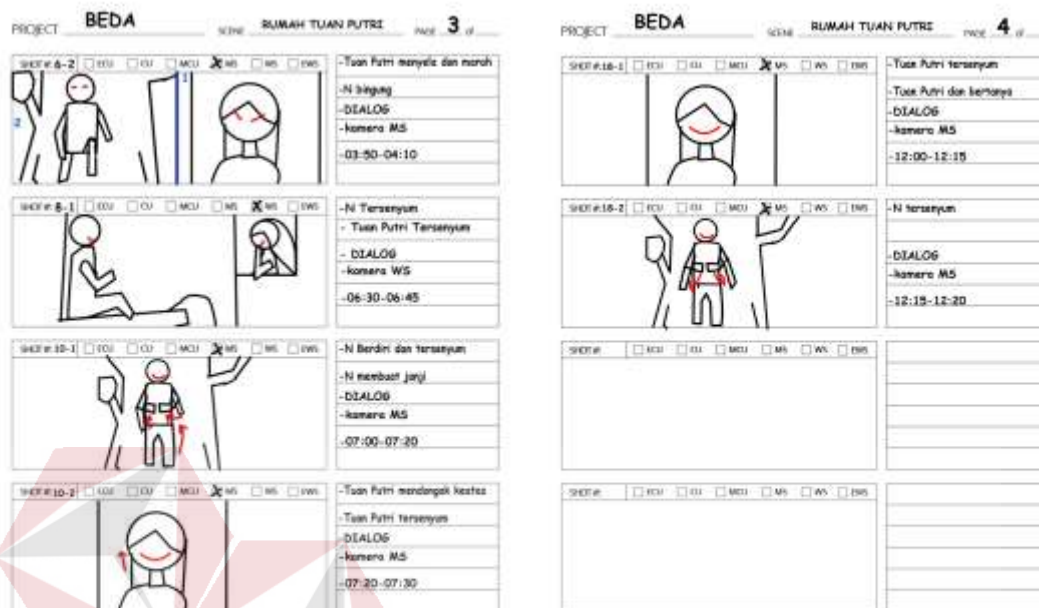
### 6. storyboard

*Storyboard* akan diurutkan berdasarkan latar tempatnya hal ini untuk mempermudah animator menganimasikannya. Ada 3 latar tempat rumah, gedung, dan kota hancur.

a. *Storyboard* rumah:Gambar 4. 2 *Storyboard* rumah scene 1-2

(Sumber: Olahan penulis)

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKAstikom  
SURABAYA

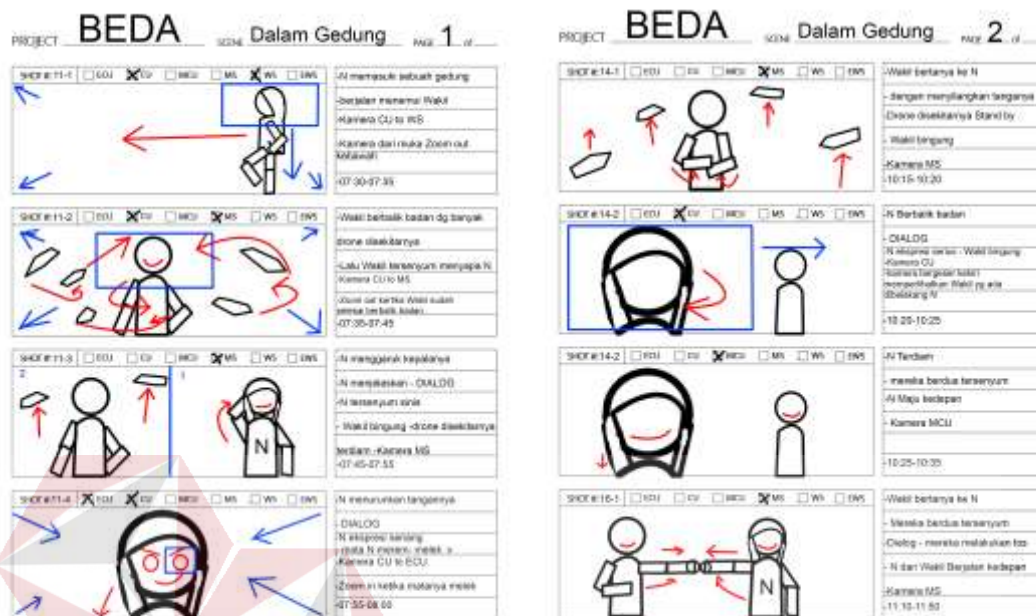
Lanjutan *storyboard* rumahGambar 4. 3 *Storyboard* rumah scene 3-4

(Sumber: Olahan penulis)

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

## b. Storyboard Gedung:



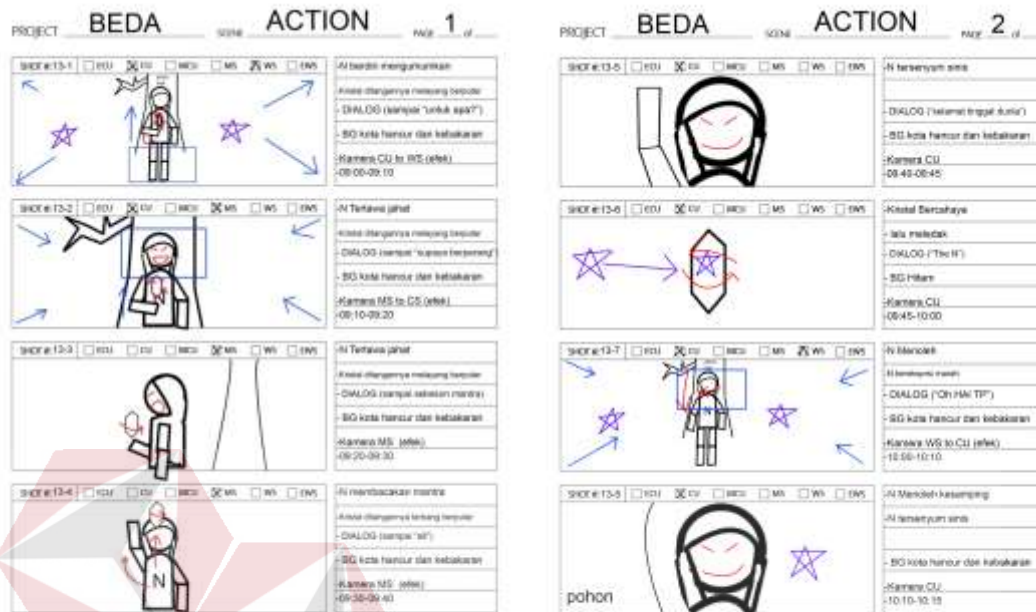
Gambar 4. 4 Storyboard gedung scene 1-2

(Sumber: Olahan penulis)

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

c. Storyboard kota hancur:



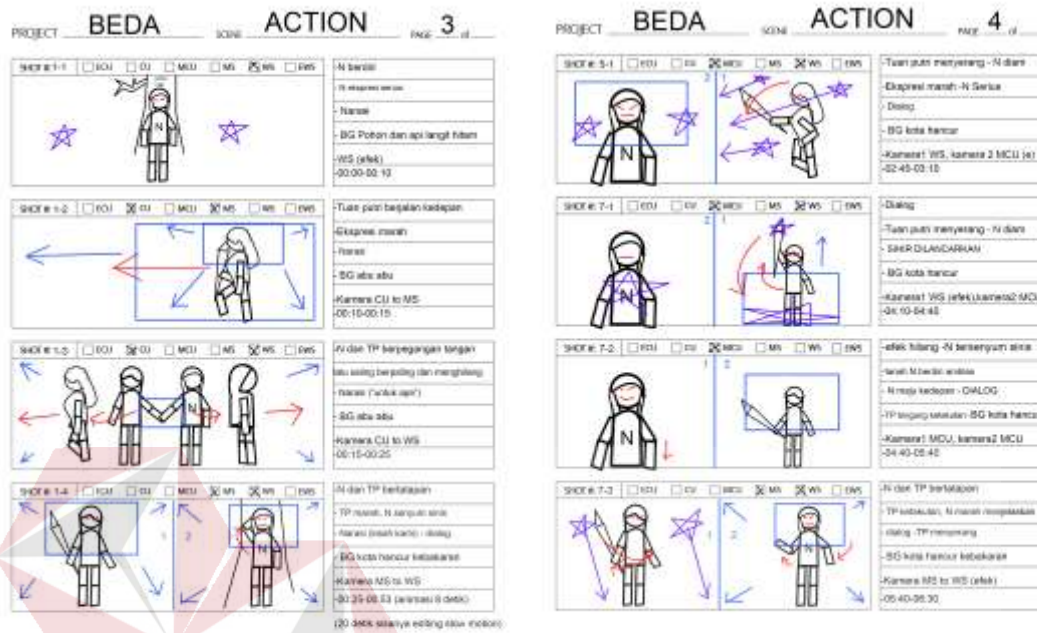
Gambar 4. 5 Storyboard action scene 1-2

(Sumber: Olahan penulis)

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

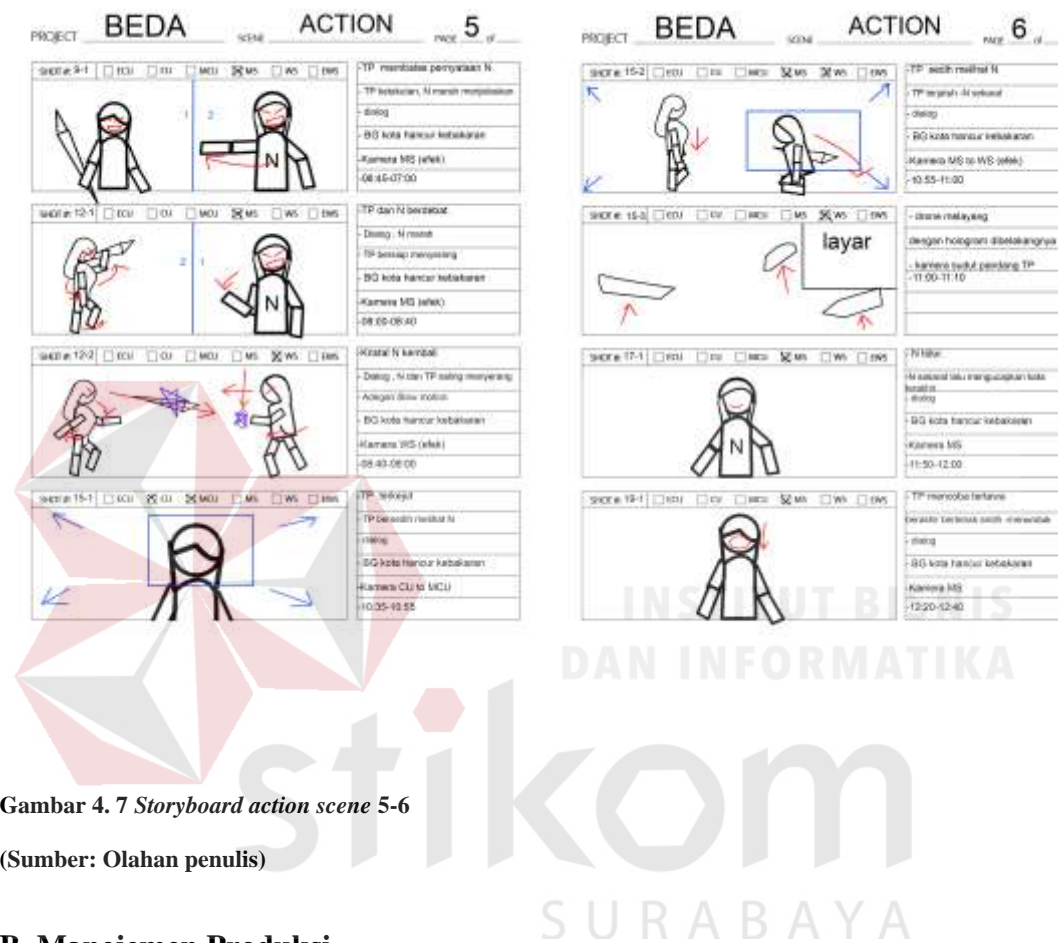
stikom  
SURABAYA

Lanjutan *Storyboard* kota hancur



Gambar 4. 6 *Storyboard action scene 3-4*  
(Sumber: Olahan penulis)

Lanjutan *Storyboard* kota hancur



Gambar 4. 7 *Storyboard action scene 5-6*

(Sumber: Olahan penulis)

## B. Manajemen Produksi

Berikut adalah semua hal yang ada pada manajemen produksi

### 1. *List* karakter

Karakter “N”:

Nama : N.

Umur : 20 tahun.

Fisik : , tinggi, kurus, kulit sawo matang, rambut warna hitam.

Pakaian : celana panjang, baju berkerah, menggunakan jaket hoodie berjubah (pakaian dominan warna PUTIH), menggunakan sepatu boot.

Aksesoris : gelang hitam, membawa cristal sihir.

Kemampuan : pintar, dan anti sihir.

Kelemahan : tidak dapat menggunakan sihir, fisik lemah.

Sifat : optimis, cerdas, introvert.

Latar Tokoh : orang yang tidak memiliki ingatan, dia hanya mengetahui dirinya adalah kelinci percobaan yang akan dijadikan senjata anti sihir tetapi dia adalah produk gagal yang dibuang karena kekuatannya “ANTI SIHIR” dia juga tidak bisa menggunakan sihir.

Karakter “Tuan Putri”:

Nama : Tuan putri.

Umur : 18 Tahun.

Fisik : pendek, ramping, kulit putih, rambut panjang warna putih.

Pakaian : berjubah, rok di atas lutut, kaos kaki selutut, baju lengan pendek, menggunakan sarung tangan (pakaian dominan warna HITAM).

Aksesoris : cincin putih, tombak yang dapat menjadi tongkat sihir.

Kemampuan : sihir tak terbatas, ahli bela diri menggunakan tombak.

Kelemahan : jika sedang emosional sihirnya tak terkendali.

Sifat : pesimis, emosional.

Latar tokoh : Tuan Putri, anak dari raja hitam yang terkurung di kamarnya karna kekuatannya yang melebihi ekspektasi, dia dibenci dan ditakuti oleh semua orang.



Karakter “Wakil”:

Nama : Wakil

Umur : 21 tahun

Fisik : ideal, tinggi (tapi lebih pendek dari tokoh utama),kulit putih,penglihatan minus

Pakaian : celana panjang dengan banyak saku dan kaos lengan pendek (dominan warna abu abu)

Aksesoris : kamera, dan drone

Kemampuan : sihir ilusi dan sihir deteksi/ mata-mata

Kelemahan : sihirnya bukan untuk pertarungan

Sifat : setia, ekstrovert

Figuran:

Figuran pasukan putih dan hitam

BEBAS dengan pakaian dominan putih dan hitam

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

## 2. Anggaran Biaya

**Tabel 4.2 Anggaran Biaya**

(Sumber: Olahan penulis)

No	Barang	Jumlah harga	catatan
1	Pra-produksi	Rp. 2.000.000.00.-	
2	Penyewaan alat	Rp. 13.500.000.00.-	
3	Harga <i>Crew</i> dan <i>Labour</i>	Rp. 4.000.000.00.-	
4	Komputer	Rp. 8.000.000.00.-	
5	Pengisi suara	Rp. 1.500.000.00.-	
6	Post produksi	Rp. 1.500.000.00.-	
7	Rendering	Rp. 8.000.000.00.-	
8	Publikasi	Rp. 1.500.000.00.-	
<b>Jumlah total harga produksi</b>		<b>Rp. 40.000.000.00.-</b>	

## 3. jadwal kerja

**Tabel 4.3 Jadwal kerja**

(Sumber: Olahan penulis)

No	Kegiatan	Bulan													
		Maret			April			Mei			Juni				
1	Ide dan Konsep	■													
2	Menyusun proposal		■												
3	Penelitian			■	■	■									
4	Pra Produksi				■	■	■								
5	Produksi						■	■	■						
6	<i>Editing</i>								■	■					
7	<i>Final editing</i>										■				
8	Publikasi											■	■	■	■

## 4.2 Produksi

Dalam proses produksi nantinya akan dikerjakan hampir sepenuhnya oleh tim ke 2 yaitu animator dan modeler, penulis sebagai sutradara akan mengarahkan pengerjaan animasi agar sesuai dengan naskah, dan manajemen produksi. Sebelum diserahkan kepada tim ke 2 nantinya penulis sebagai editor dan sutradara akan melakukan *animating, compositing, dubbing, dan soundtrack* setelah itu akan diserahkan ke animator untuk proses produksi lebih lanjut. Penjelasan lebih rinci dijelaskan di bab V.

## 4.3 Pasca produksi

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam proses produksi film sebelum nantinya dipublikasikan. Proses pasca produksi yang akan dilakukan adalah:

### A. Editing

Penulis sebagai sutradara melakukan pengawasan pada tahap proses editing agar sesuai naskah yang telah dibuat, sedangkan sebagai editor penulis akan menggunakan teknik *editing visual effect digital illusion*, efek ini digunakan untuk lebih merealisasikan animasi yang dibuat oleh animator. Dalam hal ini maka penulis bertindak sebagai sutradara dan editor akan mengerjakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Penjelasan lebih rinci dijelaskan di bab V.

### B. Desain publikasi

Tahap selanjutnya adalah mendesain publikasi untuk promosi film animasi 3D ini, hal-hal yang akan didesain untuk publikasi adalah poster, *cover* DVD, dan label DVD nantinya desain akan dibuat oleh tim ke 2.

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI KARYA**

Pada bab V ini akan dijelaskan tentang penerapan unsur-unsur yang telah penulis susun pada bab IV perancangan karya terhadap pengembangan karya tugas akhir ini

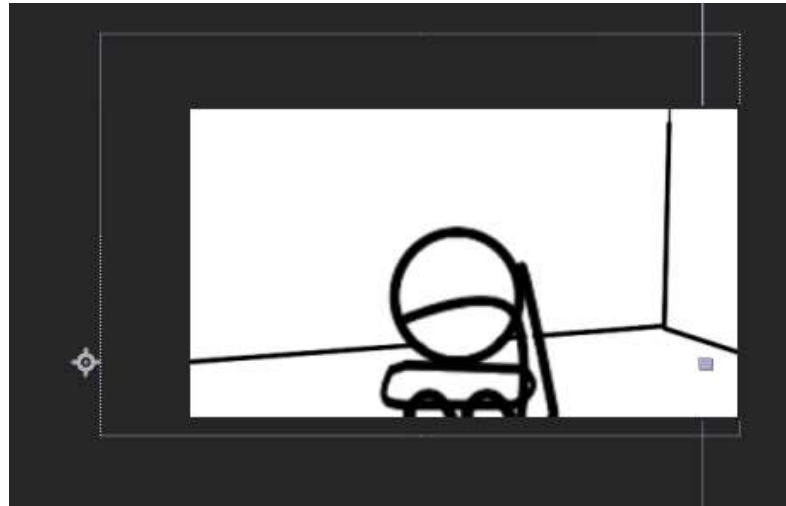
#### **5.1 Produksi**

Tahap produksi merupakan lanjutan dari tahap pembuatan film animasi dimana semua konsep yang sudah disusun dan dibuat saat pra produksi mulai diterapkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah *animating, compositing, dubbing, soundtrack*, lalu akan diserahkan kepada tim ke 2 yaitu animator.

Teknik yang digunakan pada tahap produksi adalah sebagai berikut:

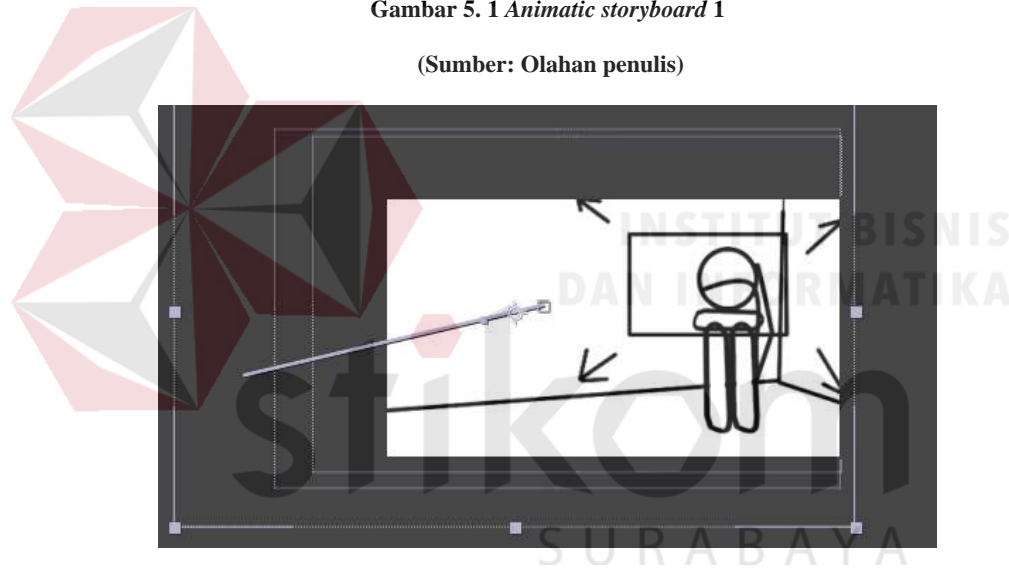
##### *1. Animating*

Penulis berperan sebagai sutradara dan editor melakukan *animating storyboard*, hal ini adalah teknik pembuatan animasi secara kasar atau percobaan kegunaan teknik ini adalah untuk memberikan gambaran animasi kepada animator supaya memperkecil kesalahan animasi pada film ini nantinya. Hasil dari teknik ini dapat dilihat pada gambar 5.1 dan 5.2 berikut ini:



Gambar 5. 1 *Animatic storyboard 1*

(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 5. 2 *Animatic storyboard 2*

(Sumber: Olahan penulis)

## 2. *Compositing*

Teknik ini merupakan lanjutan dari teknik animating yaitu menggabungkan *scene-scene* dari *animatic storyboard* menjadi 1. Kegunaan dari teknik ini ialah memberikan gambaran tentang urutan *scene* dan efek transisi kepada editor, sama seperti sebelumnya hal ini dilakukan supaya menghindari dan mengurangi kemungkinan kesalahan produksi pada film animasi 3D ini.

### 3. Dubbing

Teknik lanjutan dari *animatic storyboard* termasuk di dalam tahap produksi film animasi yaitu sebuah tahap pengisian suara khusus dari karakter animasi di dalam film animasi 3D “BEDA”.

Sebelum melakukan dubbing maka seorang sutradara melakukan *casting* atau pencarian *dubber* atau pengisi suara yang cocok, setelah itu maka *dubbing* dimulai. Berikut adalah beberapa foto proses *dubbing*:



Gambar 5. 3 Proses pengisian suara 1

(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 5. 4 Proses pengisian suara 2

(Sumber: Olahan penulis)

#### 4. *Soundtrack*

*Soundtrack* adalah lagu atau music pengiring dalam film dibuat oleh marvey tallaut, yang penulis arahkan sebagai seorang sutradara, berkonsep *music cinematic*, yang memberikan sebuah suasana serius, dengan durasi yang disamakan dengan film animasi 3D “BEDA”.

Setelah semua selesai maka tahap produksi selanjutnya dikerjakan oleh animator dan modeler, penulis hanya mengarahkan tahap tersebut.

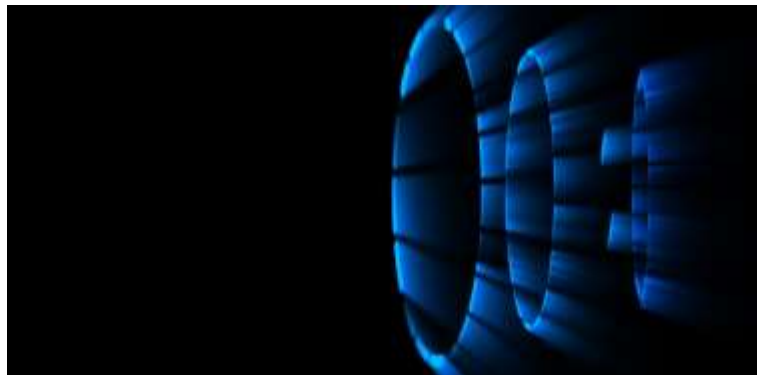
### 5.2 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap produksi terakhir di dalam pembuatan film animasi 3D, pasca produksi film animasi 3D mulai dari *process editing visual effect*, yang selanjutnya *di edit* atau digabungkan menjadi 1 setelah itu dipublikasikan.

Tahap-tahap di dalam pasca produksi adalah sebagai berikut:

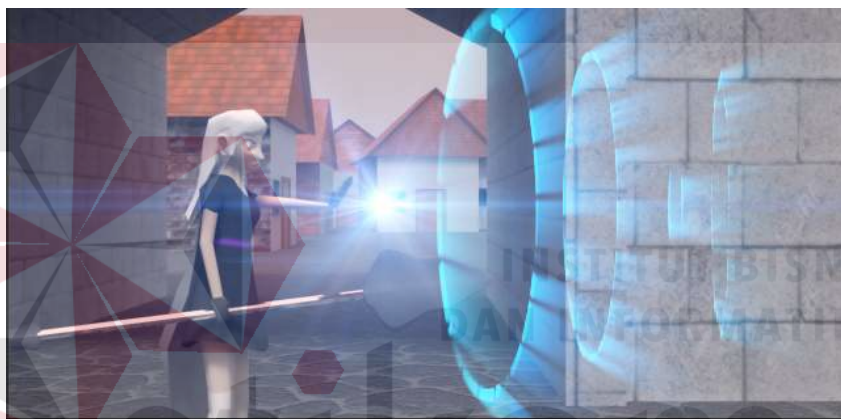
#### 1. *Editing visual effect*

Pada tahap pertama adalah melakukan *editing visual effect* yaitu menambahkan sebuah visual baru ke dalam video animasi yang telah dibuat oleh animator. Teknik *editing visual effect* yang digunakan adalah *digital illusion* yang merupakan efek ilusi digital dibuat melalui komputer, ilusi ilusi yang digunakan antara lain adalah lingkaran sihir, tembakan laser, api, asap, dan ledakan, proses editing dan hasil dapat dilihat pada gambar 5.5 sampai dengan gambar 5.12



**Gambar 5. 5** Efek ilusi digital lingkaran sihir

(Sumber: Olahan penulis)



**Gambar 5. 6** hasil efek lingkaran sihir + laser dengan video animasi



**Gambar 5. 7** Layer dan keyframe efek lingkaran sihir

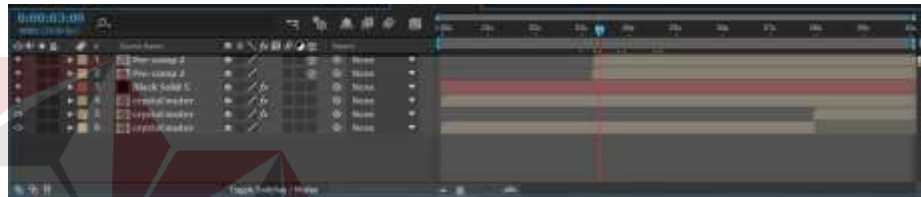
(Sumber: Olahan penulis)





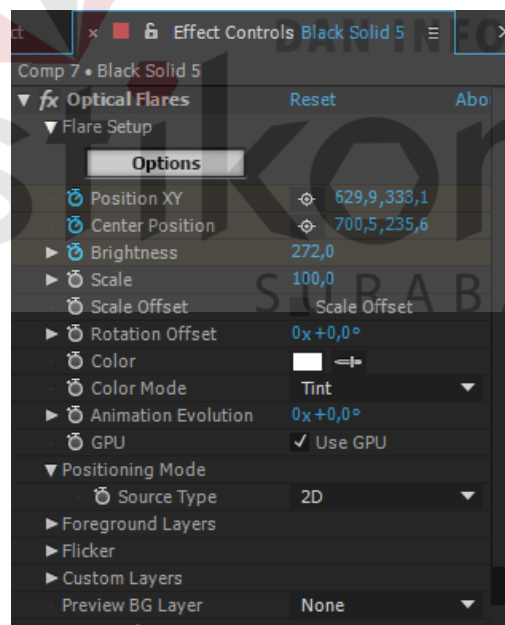
**Gambar 5. 8 Efek ledakan**

(Sumber: Olahan penulis)



**Gambar 5. 9 Layer efek ledakan**

(Sumber: Olahan penulis)



**Gambar 5. 10 Kendali efek ledakan**

(Sumber: Olahan penulis)



**Gambar 5. 11 Efek api dan asap**

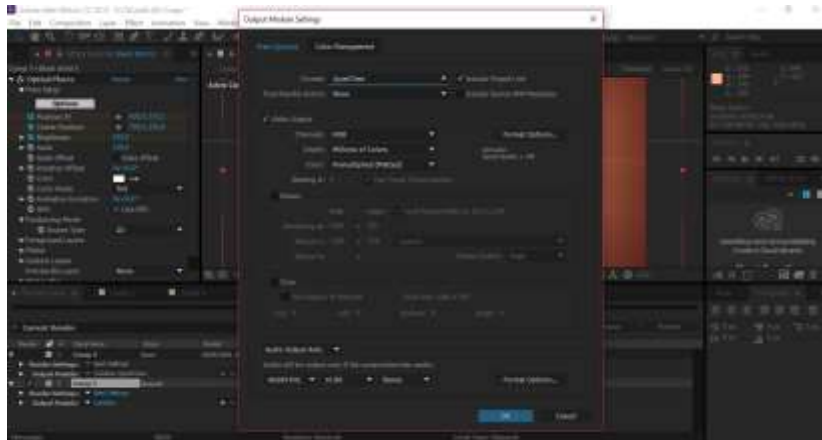
(Sumber: Olahan penulis)



**Gambar 5. 12 Layer dan keyframe efek api dan ledakan**

(Sumber: Olahan penulis)

Setelah melakukan *editing visual effect* maka langkah selanjutnya adalah proses *rendering visual effect* supaya dapat menjadi 1 video yang nantinya digabungkan ke dalam film animasi 3D. *process rendering visual effect* dapat dilihat pada gambar 5.13 berikut:



Gambar 5. 13 Setting render visual effect

(Sumber: Olahan penulis)

## 2. Editing

Tahap selanjutnya adalah *editing* merupakan tahap untuk menggabungkan semua video animasi dan efek menjadi 1 film. Ada 3 tahap dalam *editing* sebelum nantinya memasuki tahap *final rendering*, yaitu *compositing video*, *editing audio*, lalu terakhir pemberian *subtitle*. Proses ini dapat dilihat pada gambar 5.14 sampai dengan 5.21 berikut:

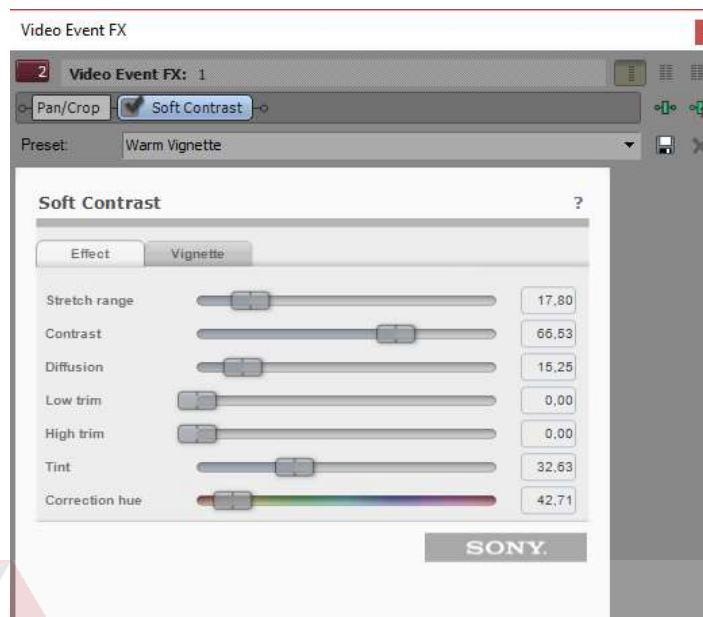


Gambar 5. 14 Video Compositing

(Sumber: Olahan penulis)

Di dalam *compositing video* diberikan efek transisi untuk membedakan *scene flashback* dan yang tidak, efek transisi yang digunakan adalah transisi *hard flash* dan pemberian *filter flashback* ke dalam *scene-scene flashback*.





Gambar 5. 17 Setting filter 1

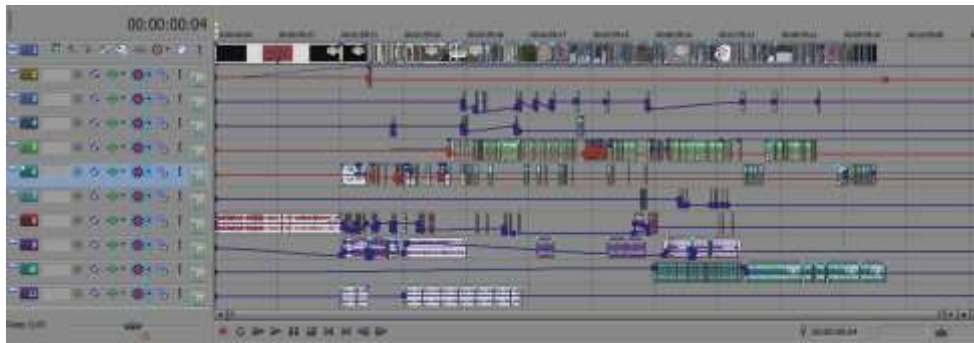
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 5. 18 Setting filter 2

(Sumber: Olahan penulis)

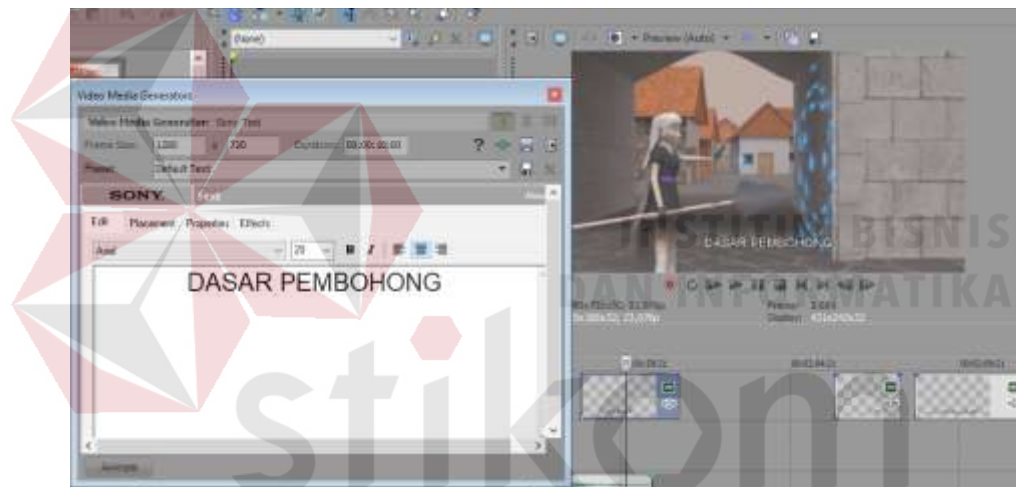
Setelah video sudah digabungkan maka selanjutnya ditambahkan audio



Gambar 5. 19 *Layer audio*

(Sumber: Olahan penulis)

Langkah selanjutnya adalah penambahan subtitle untuk memperjelas *dialogue*



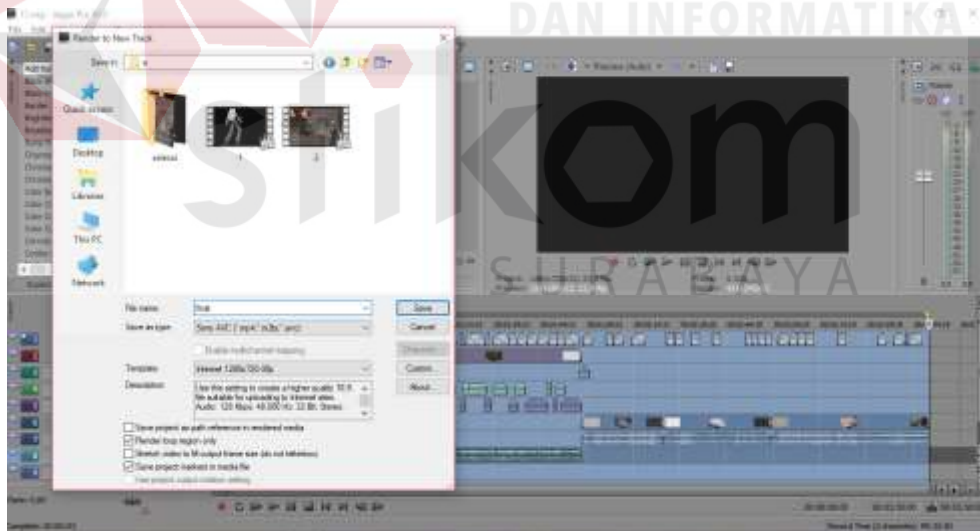
Gambar 5. 20 *Setting Subtitle*

(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 5. 21 Hasil subtitle + effect filter

Setelah semua selesai selanjutnya masuk ketahap akhir *editing* yaitu tahap *final rendering*, tahap yang menggabungkan semua data menjadi 1 film. Proses *final rendering* dapat dilihat pada gambar 5.22 dan 5.23 berikut:



Gambar 5. 22 Setting final rendering

(Sumber: Olahan penulis)

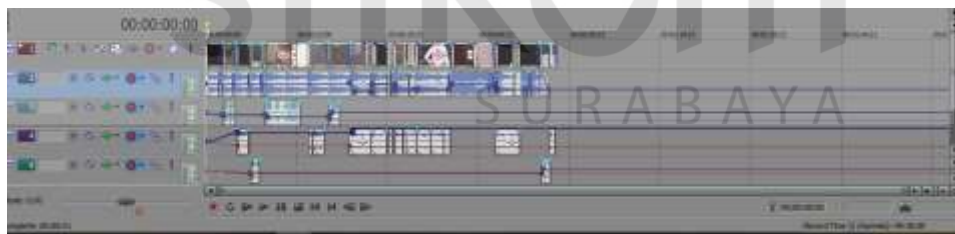


**Gambar 5. 23 Proses final rendering**

(Sumber: Olahan penulis)

### 3. Publikasi

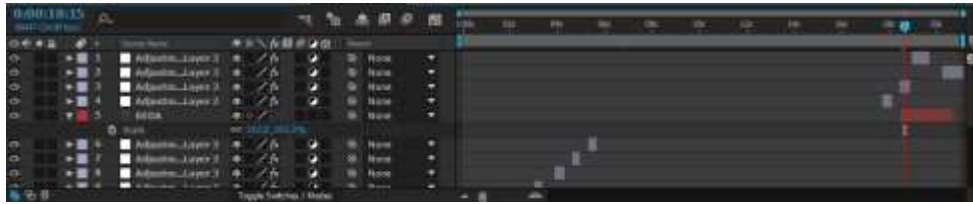
Publikasi yang dibuat penulis sebagai editor adalah mengerjakan publikasi berupa trailer, yaitu sebuah video promosi untuk film animasi 3D “BEDA” supaya dapat menarik perhatian penonton. Proses pembuatan trailer dapat dilihat pada gambar 5.24 sampai dengan 5.26 berikut ini:



**Gambar 5. 24 layer trailer**

(Sumber: Olahan penulis)





Gambar 5. 25 efek transisi *glitch* pada trailer

(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 5. 26 Hasil trailer

(Sumber: Olahan penulis)

Publikasi lainnya seperti poster, dvd, merchandise akan dibuat oleh tim ke 2, penulis sebagai sutradara mengawasi dan mengarahkan proses pembuatannya.

#### 4. *Screening*

*Screening* adalah tahap pengkoreksian hasil karya film animasi 3D hal ini dilakukan untuk mengurangi kemungkinan kesalahan produksi pada film saat sudah tayang nantinya. *Screening* dilakukan oleh sutradara atau penulis sendiri lalu nantinya dilanjut dengan *screening* bersama crew setelah itu bersama dengan para pembimbing.

## 5. Screenshot film

### A. Sequence “Opening (awal kisah)”



Gambar 5. 27 Sequence 1

(Sumber: Olahan penulis)

### B. Sequence “Pertemuan dan perpisahan”



Gambar 5. 28 Sequence 2

(Sumber: Olahan penulis)

### C. Sequence “Perang”



Gambar 5. 29 Sequence 3

(Sumber: Olahan penulis)

D. *Sequence* “Titik balik”



Gambar 5. 30 *Sequence* 4

(Sumber: Olahan penulis)

E. *Sequence* “Alasan”



Gambar 5. 31 *Sequence* 5

(Sumber: Olahan penulis)

F. *Sequence* “Perjanjian”



Gambar 5. 32 *Sequence* 6

(Sumber: Olahan penulis)

G. *Sequence* “Rencana sesungguhnya”



Gambar 5. 33 *Sequence* 7

(Sumber: Olahan penulis)

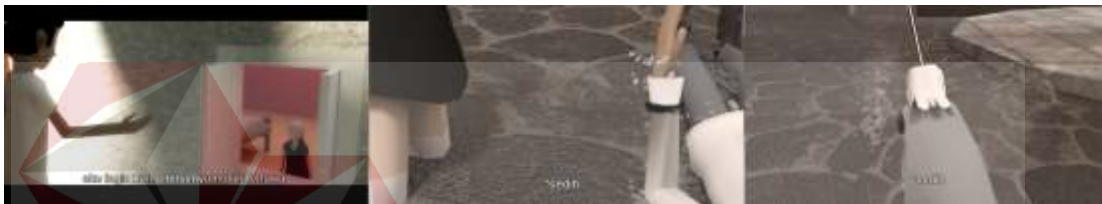
### H. *Sequence* “Pengorbanan”



Gambar 5. 34 *Sequence* 8

(Sumber: Olahan penulis)

### I. *Sequence* “Janji yang diingkari”



Gambar 5. 35 *Sequence* 9

(Sumber: Olahan penulis)

### J. *Sequence* “Ending dan after ending (akhir kisah dan setelah akhir)”



Gambar 5. 36 *Sequence* 10

(Sumber: Olahan penulis)

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Setelah menyelesaikan Tugas Akhir ini, maka penulis menyimpulkan sebagai sutradaran dan *editor* dalam pembuatan film animasi 3D bergenre *action* berjudul “BEDA” ini memiliki 3 tahapan, yaitu pra produksi yang berkaitan dengan konsep seperti ide, pembuatan naskah, *treatment*, dan *storyboard* lalu dilanjut dengan tahapan produksi yaitu *animating*, *compositing*, *dubbing*, dan pembuatan *soundtrack*, terakhir adalah pra produksi *editing*, *finishing*, publikasi, Film animasi 3D ini bertemakan perang dan rasisme dengan genre *action* yang bercerita tentang 2 tokoh utama (Tuan Putri dan N) yang berbeda kubu dengan awalnya saling berteman tetapi berakhir bermusuhan. Pengerjaan animasi 3D ini dilakukan selama 3 bulan secara total dengan tahap animasi 2 bulan lalu tahap editing dan publikasi 1 bulan.

Film animasi yang dihasilkan adalah Film animasi 3D bergenre *action* yaitu genre yang menampilkan banyak aksi laga sebagai menu utama, film animasi 3D ini berjudul “BEDA” dengan tema perang dan rasisme tentang perpecahan 2 kubu karena perbedaan memiliki pesan tentang perbedaan ras bukanlah sebuah batasan untuk bersama, ditambahkan dengan *visual* efek guna menarik perhatian penonton dan memberikan kesan yang dalam di ceritanya.

## 6.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini maka saran penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Lebih memfokuskan cerita dengan pesan perbedaan.
2. Pengisian suara diadakan di tempat yang lebih sepi dan kedap suara.
3. Menggali *dubber* dengan tahap *casting* yang lebih baik lagi.
4. Pentingnya *briefing* kepada anggota supaya tidak terjadi kesalahan.
5. Pendetailan efek *visual* yang lebih teliti lagi.
6. Melakukan screening berulang ulang dengan pengoreksian yang berbeda-beda, supaya mengurangi kesalahan yang telah dibuat.

Masih banyak kekurangan dalam penyutradaraan dan *editing* pembuatan film animasi 3D bergenre *action* berjudul “BEDA” ini. Tugas Akhir ini memiliki kendala di *sinkronasi* antara sutradara dan animator yang diketahui sering adanya *miss* komunikasi. Demikian saran penulis, semoga bermanfaat bagi pembaca dan penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, B. (2007). *Buku Latihan 3D studio max 9.0*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ali, M. (2017). *Moving Image Theory : Sebuah Pengantar Teori Film*. Jakarta: Sanggar Luxor.
- Fredrickson, G. M. (2002.). *Racism: A Short History*. New Jersey: Princenton University Press.
- Hafizh, M. A. (2016). Rasisme Dalam Masyarakat Pascakolonial: Sebuah Analisis Wacana Kritis terhadap Novel-novel Jacqueline Woodson. *Humanus*, 177-194.
- Krisna, W. (2016). Analisa Semiotik pada Film Action yang Mencapai Box Office 2015. *Semiotika Volume 10*, 207-240.
- Levy, D. B. (2010). *Directing Animation*. New York: Allworth Press.
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Mabruri, A. (2013). *Manajemen Program Acara Televisi Format Acara Drama*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Marburi, A. (2013). *Teori Dasar Editing Produksi Program Acara Televisi Dan Film*. Teori Dasar Editing Produksi Program Acara Televisi dan Film: Mind 8 Publishing House.
- Matahari, A. N., Karsam, & Andrianto, N. (2019). Pembuatan Film Dokumenter Wedang Ronde Jago Salatiga. *Art Nouveau*, 1-7.
- Newman, D. (2012). *Sociology: Exploring the Architecture of Everyday Life*. Washington DC: SAGE publication inc.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah Edisi Pertama*. Jakarta: Prenada Media.
- Sarsito, T. (2008). Perang Dalam Tata Kehidupan. *Pidato Pengukuhan Guru Besar Bidang Teori Politik*, 1-75.
- Setiono, M. A., & Riwinoto, R. (2015). Analisa Pengaruh Visual Efek Terhadap Minat Responden Film Pendek Eyes For Eyes Pada Bagian Pengenalan Cerita (Part 1) Dengan Metode Skala Likert. *Jurnal Komputer Terapan*, 29-36.

Sitepu, V. (2005). *Membuat Animasi Alam dengan Corel Bryce*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.

Sniderman, M. P. (1991.). "New Racism" American . *Journal of olitical Science*, Vol. 35, No. 2, 423-447.

Taufik. (2016). Analisis Semiotika Pesan Pendidikan dalam Film "3 IDIOTS" karya sutradara Rajkhumar Hirani. *eJournal lmu Komunikasi*, 15-27.

Wiley, J. (2015). *The Hollywood Action and Adventure Film*. Oxford: Sons ltd.

Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2011). *Producing Animation*. Waltham: Elsiwier inc.

Withrow, S. (2009). *Secret of Digital Animation*. Switzerland: Rotovision SA.

Wiyanto, A. (2004). *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.

Yoesoef, M. (2003). Film Horor Sebuah Definisi yang Berubah. 103.

Zoebazary, I. (2010). *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia pustaka utama.

#### **Sumber Internet**

Fitri, E. (2017, Oktober 2). *Kompasiana.com*. Retrieved february 26, 2019, from <https://www.kompasiana.com/>

Lazar, S. (2016). *War*. Retrieved 5 13, 2019, from Standford encyclopedia of Philosopy: <https://seop.illc.uva.nl/entries/war/>