



**PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D BERGENRE FANTASI
TENTANG PENGARUH IBU TERHADAP KESUKSESAN ANAK
SEBAGAI MAHASISWA RANTAU**



Oleh:

VALIANT RYVANTHAPALA

15510160002

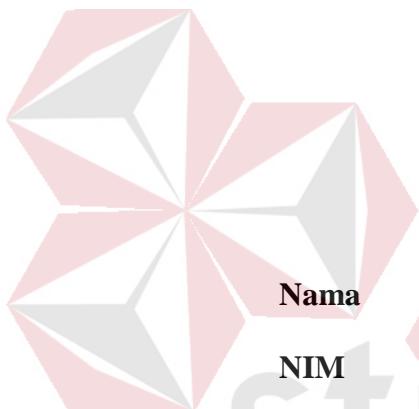
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D BERGENRE FANTASI
TENTANG PENGARUH IBU TERHADAP KESUKSESAN ANAK
SEBAGAI MAHASISWA RANTAU

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Terapan Seni



Nama

NIM

Program

Oleh:

**INSTITUT BISNIS
VALIANT RYVANTHAPALA**

: 15510160002

: DIV Produksi Film dan Televisi

stikom
SURABAYA

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019

Tugas Akhir

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D BERGENRE FANTASI
TENTANG PENGARUH IBU TERHADAP KESUKSESAN ANAK
SEBAGAI MAHASISWA RANTAU**

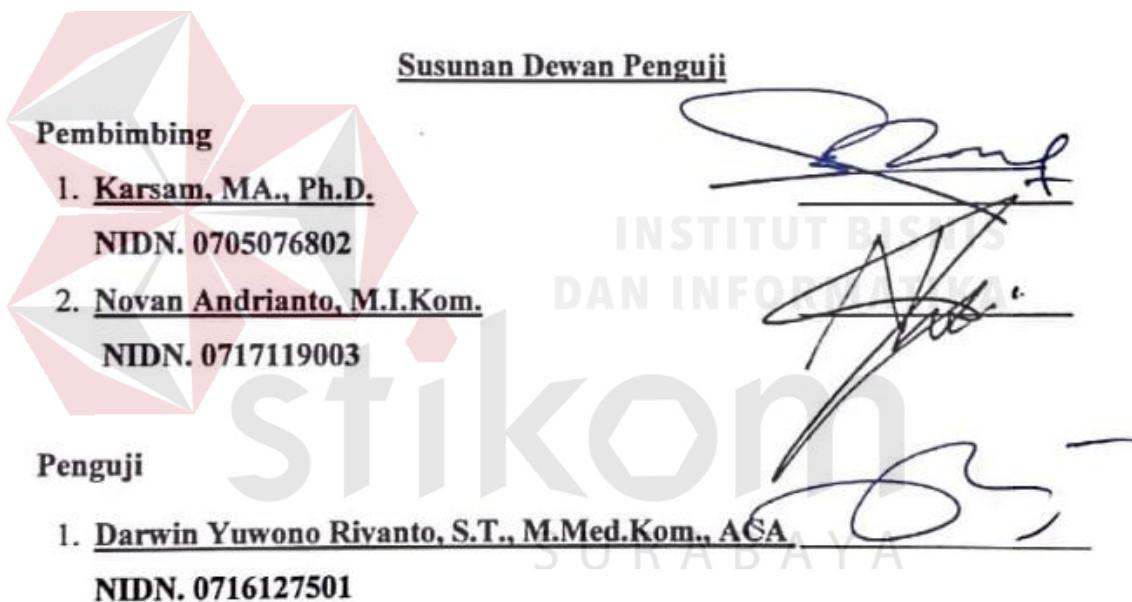
Dipersiapkan dan disusun oleh

VALIANT RYVANTHAPALA

NIM: 15510160002

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahasan

Pada: 25 Juli 2019



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan



Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN TEKNOLOGI STIKOM SURABAYA

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Valiant Ryvanthapala
NIM : 15510160002
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya : **PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D BERGENRE
FANTASI TENTANG PENGARUH IBU TERHADAP
KESUKSESAN ANAK SEBAGAIMAHASISWA
RANTAU**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut 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

Yang menyatakan



Valiant Ryvanthapala
NIM 15510160015

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Pap teramah, yaitu Sumitapala yang selalu mengajariku untuk berinteraksi menggunakan perasaan dengan baik kepada diri sendiri dan lingkungan.
2. Mam terkuat, yaitu Susilorini yang selalu cerewet dan mengajariku untuk terus mau belajar, ulet, disiplin, tekun, dan bekerja keras.
3. Seluruh keluargaku di bumi, terutama yang sedang mengalami bencana, kelaparan, peperangan, penindasan, diskriminasi, dan ketidakadilan.
4. SDK Santa Maria, SMPK Santa Maria, SMAK Santo Thomas Aquino, Ganesha Operation Tulungagung, Hi Animation Malang, dan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
5. Seluruh pengajar, guru, dosen, senior, film, & anime yang terlalu banyak untuk saya sebutkan. Terimakasih atas semua ilmu, dan motivasi yang diberikan.
6. Gereja, Remaja Katolik dan Orang Muda Katolik Tulungagung, Choice.
7. Sahabat-sahabat DIV Produksi Film dan Televisi angkatan 2015 yang selalu melukis warna dalam perkuliahan saya.
8. Bapak, Ibu, mbak, mas, dan senior kost yang telah menjadi keluarga rantaiku.
9. Seluruh organisasi kampus yang telah memberikan saya pengalaman yang menyakitkan, dan bermakna. Terutama Kopma, OKK, dan Dewan Mahasiswa.
10. Teman-teman komunitas sosial Neraacademia serta Sekolah Analisa Sosial II yang telah membukakan mata saya pada keadaan sosial yang sebenarnya.
11. Orang-orang tersayang dan para pejuang keadilan yang telah berpulang.

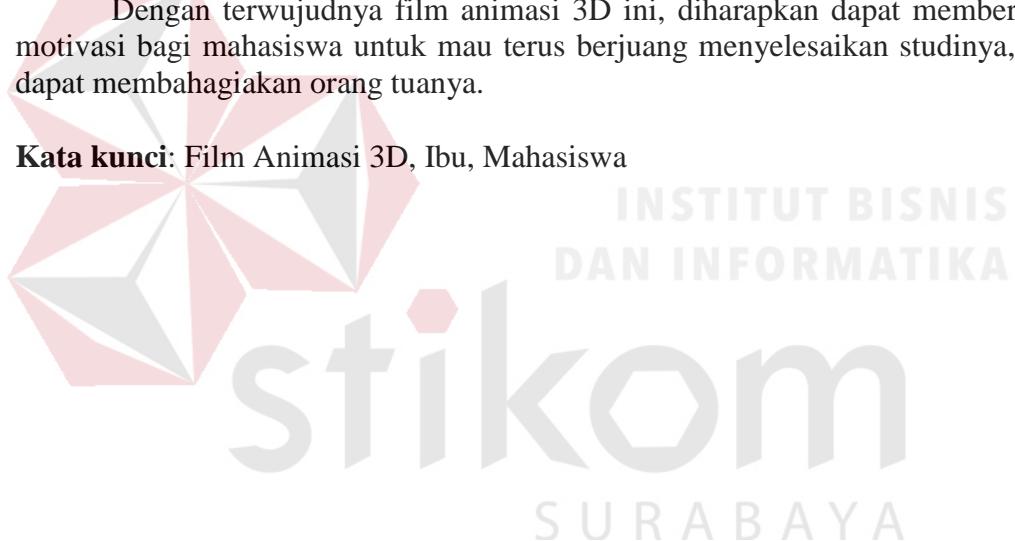
ABSTRAK

Pada Tugas Akhir ini, penulis mengangkat sebuah fenomena yang selalu terjadi dalam kalangan mahasiswa. Bahwa semangat untuk meneruskan perjuangan menyelesaikan studi kerap kali luntur karena banyak faktor negatif yang menghambatnya. Namun pada umumnya seorang mahasiswa masih tetap memiliki sebuah motivasi untuk terus melanjutkan perjuangan seperti dari kedua orang tuanya, khususnya ibu. Ibu dengan penuh cinta kasih telah melahirkan seorang anak, merawat, dan mendidik hingga anaknya beranjak dewasa hingga menggapai kesuksesan.

Metode yang digunakan untuk menciptakan film ini adalah kualitatif, dengan melakukan wawancara, observasi, studi literatur, studi eksisting, dan pencarian di internet. Hasil dari Tugas Akhir ini berupa karya film animasi 3 dimensi (3D) dengan genre fantasi dengan durasi 10 menit. Film animasi ini bercerita tentang seorang mahasiswa rantau dengan berbagai kesusahannya dapat terus berjuang karena ibu yang selalu menjadi motivasinya.

Dengan terwujudnya film animasi 3D ini, diharapkan dapat memberikan motivasi bagi mahasiswa untuk mau terus berjuang menyelesaikan studinya, dan dapat membahagiakan orang tuanya.

Kata kunci: Film Animasi 3D, Ibu, Mahasiswa



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Film Animasi 3D Bergenre Fantasi Tentang Pengaruh Ibu Terhadap Kesuksesan Anak Sebagai Mahasiswa Rantau dapat diselesaikan tepat waktu.

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

Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini telah didapat 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. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi.
 9. Teman-teman di Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
 10. 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

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan	4
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	4
1.4 Tujuan Penciptaan.....	4
1.5 Manfaat Penciptaan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Film Animasi 3D	6
2.1.1 Film Animasi Berdasarkan Durasinya	8
2.1.2 Prinsip Animasi.....	8
2.2 Proses Produksi Film Animasi.....	17
2.2.1 Pre Production.....	17
2.2.2 Produksi	21
2.2.3 Post Production	23
2.3 <i>Animator</i>	24
2.4 Genre Film Fantasi.....	25
2.5 Pengertian Keluarga.....	26
2.6 Ibu	27
2.7 Mahasiswa Perantau.....	28
2.8 Kesuksesan Mahasiswa.....	29
2.9 Putus Asa	31
BAB III METODE PENCIPTAAN	20
3.1 Metode Penelitian	34
3.2 Obyek Penelitian.....	35

3.3 Lokasi Penelitian.....	35
3.4 Sumber Data	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.5.1 Wawancara.....	36
3.5.2 Observasi	41
3.5.3 Literatur	44
3.5.4 Studi Eksisting	45
3.6 Teknik Analisa Data	47
3.6.1 Menyajikan Data.....	47
3.6.1 Kesimpulan	49
BAB IV PERANCANGAN KARYA	31
4.1 Pra Produksi	51
4.1.1 Ide	51
4.1.2 Konsep	51
4.1.3 Naskah	52
4.1.4 Skenario	53
4.1.5 Disain Karakter	65
4.1.6 Management Produksi	66
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	82
5.1 Produksi	82
5.1.1 <i>Modeling</i>	69
3.1.2 <i>Textsturing</i>	70
3.1.3 <i>Rigging</i>	70
3.1.4 <i>Set Property</i>	71
3.1.5 <i>Animate</i>	71
3.1.6 <i>Rendering</i>	72
5.2 Pasca Produksi	72
3.2.1 <i>Compositing</i>	72
3.2.2 <i>Editing</i> dan <i>Audio</i>	73
3.2.3 Publikasi	74
5.3 <i>Screenshot</i> Film	76

BAB VI PENUTUP	83
6.1 Kesimpulan	83
6.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
BIODATA PENULIS.....	86
LAMPIRAN.....	87



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. <i>Squash & Stretch</i>	9
Gambar 2.2. <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.3. <i>Staging</i>	10
Gambar 2.4. <i>Pose to Pose</i>	10
Gambar 2.5. <i>Straight AheadAction</i>	11
Gambar 2.6. <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	12
Gambar 2.7. <i>Slow In & Slow Out</i>	12
Gambar 2.8. <i>Arcs</i>	13
Gambar 2.9. <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.10. <i>Timing</i>	15
Gambar 2.11. <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.12. <i>Solid Drawing</i>	16
Gambar 2.13. <i>Appeal</i>	17
Gambar 2.14. Skenario Film Coco.....	19
Gambar 3.1. Kegiatan Wawancara.....	38
Gambar 3.2. Observasi	41
Gambar 3.3. Cuplikan Film UP, Mars Needs Moms, dan COCO	46
Gambar 3.4. Film Farewell, Ma'am I am sorry, Aai , A Mommy's Sacrifice	46
Gambar 4.1. Bagan Perancangan Karya	50
Gambar 4.2. Disain Karakter Rahagi	65
Gambar 4.3. Disain Karakter Amelia.....	66
Gambar 5.1 <i>Modeling</i> dan <i>Texturing</i> Karakter Amelia	69
Gambar 5.2 Hasil <i>modeling</i> Amelia.....	70
Gambar 5.3 <i>Rigging</i> Karakter Rahagi	70
Gambar 5.4 <i>Set property</i>	71
Gambar 5.5 <i>Animate</i>	71
Gambar 5.6 Proses <i>Randering</i>	72
Gambar 5.7 File Hasil <i>Render</i> yang Telah Dipilah dan Dikelompokan	72
Gambar 5.8 Penggabungan dan Penataan Gambar	73

Gambar 5.9 Proses <i>Editing</i> dan Penambahan Audio	73
Gambar 5.10 <i>Render</i> Seluruh Vidio dan Audio	74
Gambar 5.11 Poster Film	74
Gambar 5.12 CD film.....	75
Gambar 5.13 <i>Scene</i> 1.....	76
Gambar 5.14 <i>Scene</i> 2.....	77
Gambar 5.15 <i>Scene</i> 3.....	78
Gambar 5.16 <i>Scene</i> 4.....	79
Gambar 5.17 <i>Scene</i> 5.....	80
Gambar 5.18 <i>Scene</i> 6.....	81
Gambar 5.19 <i>Scene</i> 7.....	82



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Penyajian Data	47
Tabel 4.1. Alat-alat Kebutuhan	66
Tabel 4.2. Anggaran Dana	67
Tabel 4.5. Jadwal Kerja.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	87
Lampiran 2. Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir	88



BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir (TA) atau penelitian ini adalah menghasilkan film animasi 3D bergenre fantasi tentang pengaruh ibu terhadap kesuksesan anak sebagai mahasiswa rantau untuk memberi motivasi bagi para mahasiswa yang menonton. Produksi film animasi 3D ini dilatar belakangi oleh menurunya motivasi mahasiswa dalam menyelesaikan studinya. Dikutip dari buku statistik pendidikan tinggi Kemendikbud 2017-2018, jumlah mahasiswa yang *drop out* di Indonesia mengalami kenaikan dari 2,8 persen atau 195.176 dari 6.924.511 total mahasiswa menjadi 3 persen atau 245.810 dari 8.043.480 total mahasiswa. Banyak sekali faktor yang membuat mahasiswa terkena *drop out*. Dalam website www.identitasunhas.com alasan mahasiswa menjadi malas untuk kuliah bakan *drop out* adalah kecanduan game, terlalu banyak tugas, tidak percaya diri, dan itu semua dapat teratasi jika sebagai mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi untuk berjuang.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Secara umum motivasi dapat diterima melalui lingkungan keluarga, secara khusus ibu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ibu adalah wanita yang telah melahirkan seseorang. Ibu adalah makhluk bio, psiko, social, cultural, dan spiritual

yang utuh dan unik, mempunyai kebutuhan dasar yang bermacam-macam sesuai dengan tingkat perkembangannya (Astuti, 2017: 91). Menurut Ina dalam website <https://dosenpsikologi.com/peran-ibu-dalam-keluarga>, ibu mempunyai banyak peran, diantaranya, yaitu sebagai istri, manajer keluarga, superhero, guru, panutan, sahabat, dan penjaga kebersihan. Seorang ibu dapat melakukan banyak hal sekaligus.

Seorang ibu bekerja keras tidak mengenal waktu dan usia demi kesuksesan dan kebahagiaan anak-anaknya. Tidak jarang pula ketika tulang rusuk (ibu) harus merangkup tugas sebagai tulang punggung keluarga dapat dilakukanya. Meskipun berat, bagi seorang ibu untuk melakukan banyak tugas sekalipun, dia tidak mengeluh dan terus berjuang. Sempat terlintas dalam pikiran penulis bahwa ibu adalah makluk yang hebat.

Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk menulis cerita pada Tugas Akhir ini. Selain itu pernyataan di atas adalah sebagai gambaran kisah nyata yang penulis alami sebagai seorang mahasiswa rantau. Penulis ingin meraih cita-cita, dengan dukungan perjuangan seorang ibu yang merangkap tugas menjadi tulang punggung keluarga. Cerita dalam Tugas Akhir ini akan diwujudkan dalam bentuk sebuah film animasi 3D.

Dalam dunia animasi ada 2 jenis animasi yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Dalam Tugas Akhir ini, yang penulis gunakan adalah film animasi 3D. Menurut International Design School (idseducation.com: 2016), animasi 3D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Hal ini dilakukan dengan membuat frame yang mensimulasikan masing-masing gambar, difilmkan dengan kamera virtual, dan output-nya berupa video yang sudah di-rendering atau

realtime. Film animasi 3D biasanya ditampilkan lebih dari 24 frame. Animasi merupakan media yang menarik banyak minat karena karakternya bisa realistik, sehingga orang percaya bahwa tayangan tersebut nyata adanya. Pada saat ini perkembangannya animasi 3D di tanah air sedang menunjukkan hal yang sangat menggembirakan. Beberapa studio animasi 3D telah hadir dan memproduksi film yang tayangan di stasiun TV lokal dan beberapa sudah membantu produksi film Hoolywood. Dapat disimpulkan bahwa minat masyarakat saat ini akan konsumsi film animasi 3D semakin meningkat. Dalam pembuatanya film animasi 3D dapat dikelompokan menjadi beberapa genre.

Ada banyak jenis genre film seperti, adventure, drama, aksi, sport, dan sebagainya. Peneliti memilih genre film fantasi pada karya Tugas Akhir ini, karena fantasi merupakan salah satu genre sastra dimana penonton dapat belajar menyelesaikan masalah dan penilaian moral dalam hubungan keluarga (Syadia, 2017). Dalam genre fantasi akan disuguhkan visualisasi yang terlihat imajinasi dan terasa mustahil akan hadir di dunia nyata. Oleh sebab itu penonton dapat termotivasi bahwa seorang yang lemah bisa mewujudkan tujuannya yang terlihat mustahil. Optimismelah yang dibutuhkan oleh orang yang sedang berusaha untuk mewujudkan cita-citanya dan melihat dunia yang semakin sulit.

Dengan penuh optimisme, penulis akan mewujudkan film ini. Semoga dapat memberi semangat dan motivasi bagi seluruh mahasiswa agar lebih berjuang untuk menggapai cita-cita. Sekiranya perjuangan dan pengorbanan orang tua kususnya ibu dapat dipertanggungjawabkan.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas fokus penciptaan dalam Tugas Akhir ini adalah bagaimana membuat film animasi 3D bergenre fantasi tentang pengaruh ibu terhadap kesuksesan anak sebagai mahasiswa rantau.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Berdasarkan fokus penciptaan di atas, maka ruang lingkup penciptaan dalam film ini meliputi:

1. Film animasi 3D bergenre fantasi.
2. Film dengan durasi kurang dari 8 menit.
3. Segmentasi usia adalah 18 -27.
4. Film yang menceritakan tentang mahasiswa rantau dengan perjuangan seorang ibu.
5. Film dengan mengambil satu latar tempat yaitu kost.

1.4 Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini yaitu, menghasilkan Film Animasi 3d bergenre Fantasi Tentang Pengaruh Ibu Terhadap Kesuksesan Anak Sebagai Mahasiswa Rantau.

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini terbagi atas tiga bagian, yaitu:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Meningkatkan pemahaman konsep film animasi 3D, dan film genre fantasi.
 - b. Dapat mengetahui proses produksi film animasi 3D.
 - c. Meningkatkan kemampuan dalam pencetusan sebuah penelitian menjadi suatu karya film berdasarkan realita yang ada di masyarakat.
 - d. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan.
2. Manfaat bagi Lembaga/Kampus
 - a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film animasi 3D.
 - b. Sebagai rujukan penelitian mendatang mengenai film animasi 3D .
3. Manfaat bagi Masyarakat
 - a. Meningkatkan perjuangan masyarakat untuk mencapai impiannya.
 - b. Menginspirasi masyarakat agar lebih bersyukur dan menyayangi ibunya.
 - c. Mengingatkan masyarakat akan perjuangan seorang ibu kepada anaknya.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam membuat karya ini, penulis menggunakan beberapa sumber rujukan untuk mendukung dalam Pembuatan Film Animasi 3d Fantasi Tentang Pengaruh Ibu Terhadap Kesuksesan Anaknya Sebagai Mahasiswa Perantau. Sumber rujukan yang digunakan antara lain yaitu film animasi 3D, genre, fantasi, ibu, dan mahasiswa perantau.

2.1 Film Animasi 3D

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Kehadiran film memberikan pengaruh kepada masyarakat dan membentuk pola pikir masyarakat tertentu melalui pesan dibalik film tersebut. Film merupakan media komunikasi audio visual yang saat ini akrab dengan masyarakat, dan dapat dinikmati oleh berbagai rentang usia dan latar belakang sosial (Anton Mabruri, 2013: 2).

Effendy (1986: 134) mengemukakan bahwa teknik perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar-gambar yang semakin mendekati kenyataan. Penonton dapat menyaksikan cerita yang seolah-olah sedang terjadi dalam suasana gelap di bioskop. Jenis film dapat dikategorikan menjadi 2 jenis yaitu film live shot dan film animasi.

Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to animate*. Dalam Indonesia-Inggris berarti menghidupkan. Menurut Agus

Suheri dalam bukunya yang berjudul *Animasi Multimedia Pembelajaran* animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi menghasilkan ilusi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut (Agus Suheri, 2006: 2). Dalam <https://idseducation.com> teknologi film animasi dapat dibagi menjadi 3 yaitu 2D, 3D, dan Clay yaitu :

1. Animasi 2 Dimensi (2D)
2. Animasi 3 Dimensi (3D)
3. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Animasi 3D adalah sebuah inovasi yang dihasilkan juga dari perkembangan teknologi dan komputer, sehingga membuat tampilan animasi menjadi lebih hidup dan nyata. Pembuatan sebuah film animasi 3D dibuat lebih kompleks dari film animasi 2D karena didalamnya memuat berbagai efek seperti efek pencahayaan dan lapisan-lapisan layer (<https://idseducation.com>).

Animasi merupakan media yang sangat menarik banyak minat karena karakternya bisa sangat realistik, sehingga banyak orang percaya bahwa tayangan tersebut nyata adanya. Pada animasi 3D dengan karakter kartun kondisinya akan berbeda dengan animasi tradisional (animasi 2D / cell animation) karena pada animasi 3D, karakter dan ruang yang dihadirkan akan terasa jauh lebih nyata dibandingkan dengan animasi 2D.

2.1.1 Film Animasi Berdasarkan Durasinya

Dalam durasi film, film memiliki rentang waktu putar untuk penyampaiannya. Berikut beberapa jenis film berdasarkan durasinya:

1. Film *Spot* (10 sampai 60 detik)
2. Film *Pocket Cartoon* (50 sampai 2 menit)
3. Film Pendek (2 sampai 20 menit)
4. Film Setengah Panjang (20 sampai 50 menit)
5. Film Panjang (minimal 50 menit)

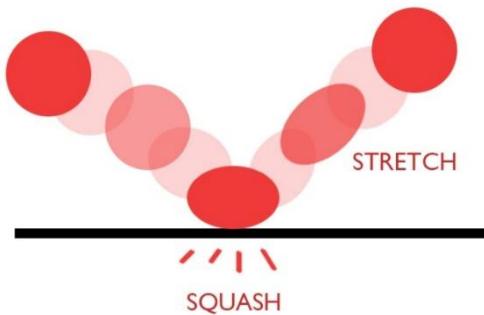
2.1.2 Prinsip Animasi

Dalam website www.dkv.binus.ac.id modal utama animator adalah kemampuan *meng-capture* momentum ke dalam runutan gambar, sehingga terlihat menjadi bergerak atau hidup. Animator harus memiliki ‘kepekaan gerak’ daripada kemampuan menggambar. Gambar yang bagus tidak berguna tanpa didukung kemampuan meng-‘hidup’-kan. Sebagaimana definisi dasar animasi adalah: membuat seolah-olah hidup. Berikut 12 prinsip animasi dalam (www.dapoeranimasi.com):

A. *Squash & Stretch*

Squash & Stretch merupakan gerakan fleksibel seperti benda yang dihempaskan dan kemudian diregangkan. Gerakan seperti ini bisa ditemui sebagai contohnya pada bola yang memantul, dimana bola tersebut mempunyai gerakan *squash* (menghempas) sewaktu menyentuh tanah dan kemudian meregang sebelum

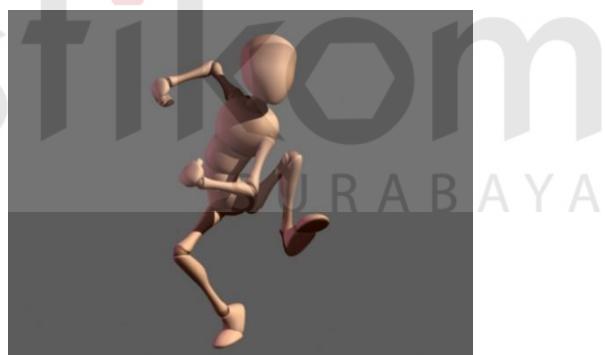
bola tersebut kembali memantul ke atas. Gerakan seperti ini bisa memberikan kesan kelenturan yang membuat animasi menjadi lebih alami serta enak dilihat.



Gambar 2.1 *Squash & Stretch*.
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com>)

B. *Anticipation*

Anticipation adalah gerakan yang dilakukan sebagai ancang-ancang untuk mempersiapkan diri memasuki gerakan yang berikutnya. Contohnya : ancang-ancang yang dilakukan sebelum seseorang meloncat atau berlari.



Gambar 2.2 *Anticipation*.
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com>)

C. *Staging*

Staging adalah tahap pengaturan suatu set adegan, posisi kamera atau pose suatu karakter sehingga adegan tersebut menjadi mudah dimengerti oleh penonton.

Staging yang baik akan dapat dengan jelas mengkomunikasikan pada penonton mengenai cerita yang ingin disampaikan dari adegan tertentu. Pada contoh gambar staging pose karakter yang ada di atas, karakter sebelah kiri mempunyai staging pose yang lebih baik dibandingkan staging pose sebelah kanan karena mempunyai siluet karakter yang lebih mudah di pahami dan dibaca.



Gambar 2.3 *Staging*.
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com>)

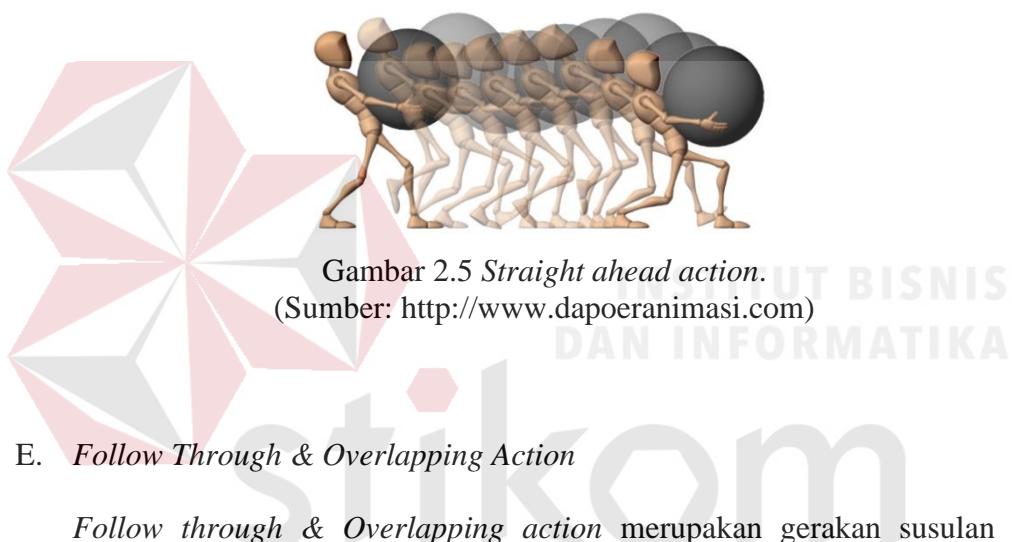
D. *Pose to pose & Straight Ahead Action*

Straight ahead action merupakan pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambungan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir gerakannya nanti. Gerakan-gerakan yang diciptakan bisa merupakan ide yang spontan serta kreatif dan muncul seiring dengan proses pembuatan gerakan yang dilakukan secara berkesinambungan.



Gambar 2.4 *Pose to Pose*.
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com>)

Pendekatan kedua yaitu *pose to pose* dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu pose-pose seperti apa yang akan dimiliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan. Setelah menentukan pose-pose yang akan digunakan, baru dilakukan penghubungan gerakan antar pose yang ada. Metode ini menawarkan perencanaan & kejelasan dalam melakukan proses animasi, sedangkan pada straight ahead action terdapat spontanitas & kemungkinan ide yang segar keluar dari proses animasi tersebut.



E. *Follow Through & Overlapping Action*

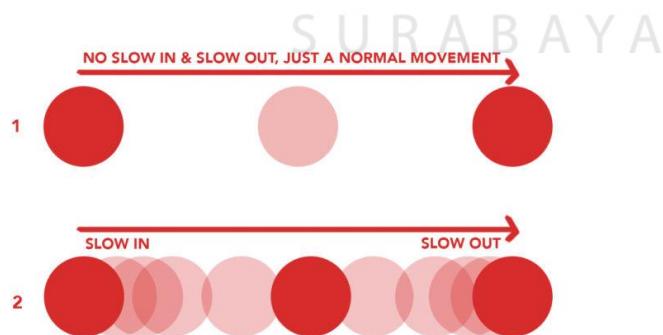
Follow through & Overlapping action merupakan gerakan susulan pada karakter atau benda yang terjadi setelah berhentinya karakter atau benda tersebut. Contohnya seperti gerakan pendulum dibawah ini. Pendulum bergerak dari kiri ke kanan dan kemudian setelah pendulum tersebut berhenti, ayunan ekor pendulum tersebut masih tetap mengayun sampai akhirnya benar-benar berhenti. Contoh lainnya ialah sewaktu orang berhenti berjalan dan tangannya berhenti mengayun, biasanya akan ada gerakan berlebih sedikit sebelum tangan kita benar-benar berhenti.



Gambar 2.6 *Follow Through & Overlapping Action.*
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com>)

F. *Slow In & Slow Out*

Slow in dan *slow out* merupakan gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir suatu animasi. Gerakan perlambatan ini memberikan variasi pada suatu gerakan animasi ketimbang tidak ada perlambatan sama sekali. Animasi yang tidak mempunyai perlambatan di awal dan akhir animasinya akan terkesan sangat kaku. Seperti pada contoh diatas. Bola yang pertama menggambarkan gerakan animasi yang tidak mempunyai perlambatan di awal dan akhir. Bola pertama tersebut mempunyai gerakan yang lebih kaku dibanding gerakan bola kedua yang mempunyai perlambatan di awal dan di akhir.



Gambar 2.7 *Slow In & Slow Out.*
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com>)

G. *Arcs*

Arcs merupakan kurva melingkar yang terdapat pada suatu gerakan ketimbang hanya dengan memakai gerakan lurus saja. *Arc* memungkinkan gerakan animasi kita terlihat lebih natural ketimbang bila kita tidak menggunakan arc karena pada dasarnya gerakan yang terjadi di dunia nyata sehari-hari kita sangat jarang terjadi pada satu garis lurus.



Gambar 2.8 *Arcs*.

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

H. *Secondary Action*

Secondary action merupakan gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan *secondary action* hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama.

Sebagai contoh: Gerakan tangan kiri kebawah setelah pose utama memegang kepala seperti yang terdapat pada karakter di bawah ini. *Secondary action* bila

digunakan dengan tepat, akan dapat menambah kedalaman pada karakteristik karakter kita.

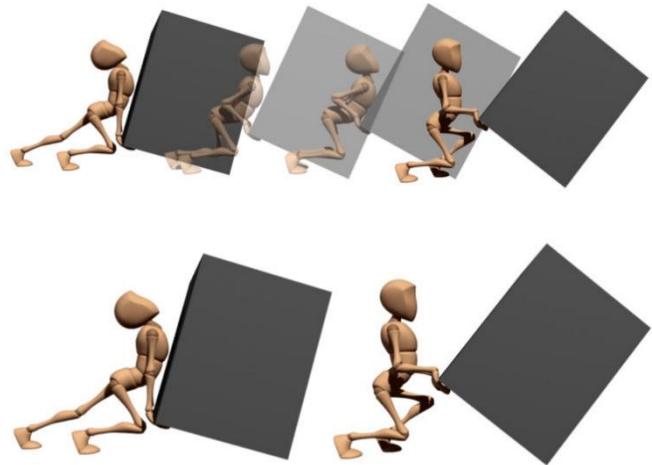


Gambar 2.9 *Secondary Action*.
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com>)

I. *Timing*

Timing ditentukan dari jumlah frame *in between* yang ada di antara gerakan suatu benda atau karakter. Semakin cepat sedikit jumlah frame maka gerakan menjadi semakin cepat, sebaliknya semakin banyak jumlah frame yang ada maka gerakan menjadi lebih lambat. Gerakan dengan timing yang cepat dan lambat masing-masing akan memberikan cerita yang berbeda.

Contoh pada gambar di bawah ini, jumlah frame yang sedikit memberikan kesan kalau kotak ini lebih ringan dari yang kelihatannya. Sedangkan dengan ditambahnya jumlah frame seperti gambar dibawanya, lebih terlihat kalau sebenarnya kotak yang diangkat tidaklah ringan dan dibutuhkan tenaga ekstra untuk bisa mengangkatnya sampai pada pose terakhir.



Gambar 2.10 *Timing*.
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com>)

J. *Exaggeration*

Exaggeration merupakan gerakan atau ekspresi yang dilebihkan dari yang biasanya untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan. Seperti pada contoh gambar dibawah ini, dimana karakter sebelah kanan mempunyai gerakan memukul yang di lebihkan sehingga lebih terlihat meyakinkan daripada karakter di sebelah kiri.

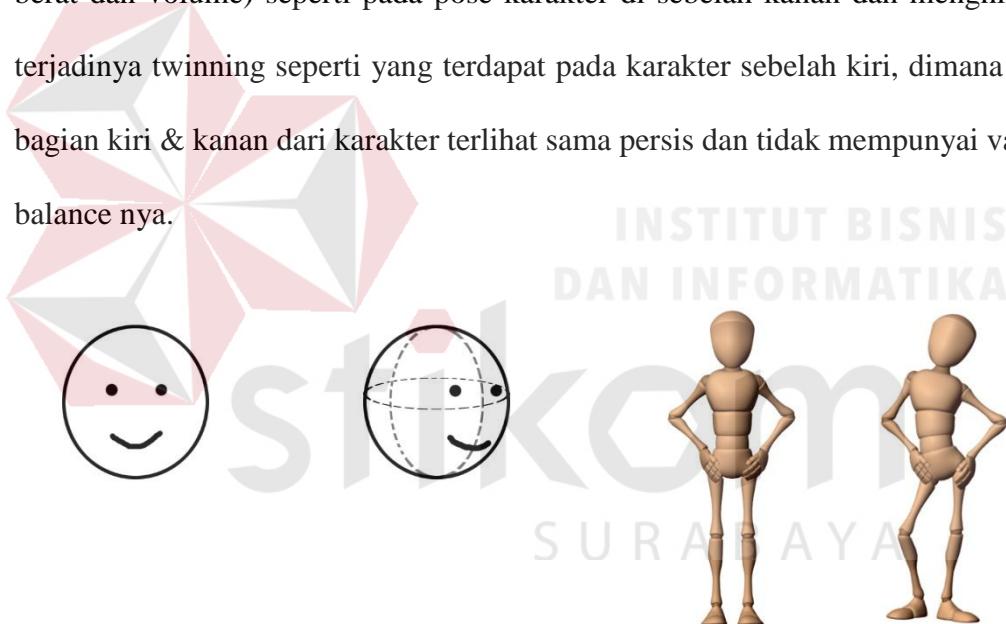


Gambar 2.11 *Exaggeration*.
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com>)

K. *Solid Drawing*

Pada animasi tradisional, Solid drawing berarti gambar yang mempunyai kedalaman perspektif. Contoh pada gambar di bawah ini, gambar sebelah kanan bisa dikatakan lebih mempunyai kedalaman perspektif karena posisi mata serta mulut yang mengikuti bentuk bundar dari kepala dibandingkan bila tidak mempunyai perspektif seperti pada gambar di sebelah kiri.

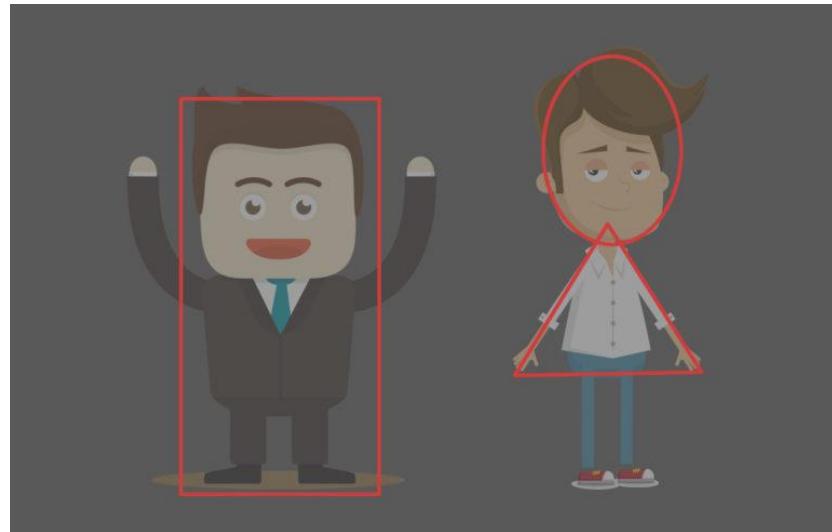
Pada animasi 3D, *solid drawing* berarti memberikan keseimbangan pada pose dengan tujuan untuk mencari pose siluet yang terbaik (terlihat lebih mempunyai berat dan volume) seperti pada pose karakter di sebelah kanan dan menghindari terjadinya twinning seperti yang terdapat pada karakter sebelah kiri, dimana pose bagian kiri & kanan dari karakter terlihat sama persis dan tidak mempunyai variasi balance nya.



Gambar 2.12 *Solid Drawing*.
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com>)

L. *Appeal*

Appeal merupakan penampakan dari sebuah karakter yang terlihat mempunyai karisma tersendiri dan menarik untuk dilihat. Untuk memperkuat appeal dari suatu karakter



Gambar 2.13 *Appeal*.
(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com>)

2.2 Proses Produksi Film Animasi

Dalam pembuatan film animasi, dibutuhkan beberapa proses tahapan agar dapat menciptakan film sesuai keinginan. Masing-masing tahapan memiliki langkah dan tahapan-tahapan yang harus dikerjakan secara berurutan untuk mempermudah dalam tahap selanjutnya (Suprapto, 2017).

2.2.1 *Pre Production*

Tahap ini adalah proses/tahap awal atau persiapan dalam pembuatan film animasi 3D. Tahapan ini meliputi:

A. Ide dan konsep

Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk film animasi yang akan dibuat. Ide bisa datang dari berbagai hal, seperti kisah nyata, dongeng, legenda, kisah klasik, fantasi, fiksi dan lain-lain. Ide harus memiliki keistimewaan, keunggulandan, keunikan yang khas sehingga menarik untuk

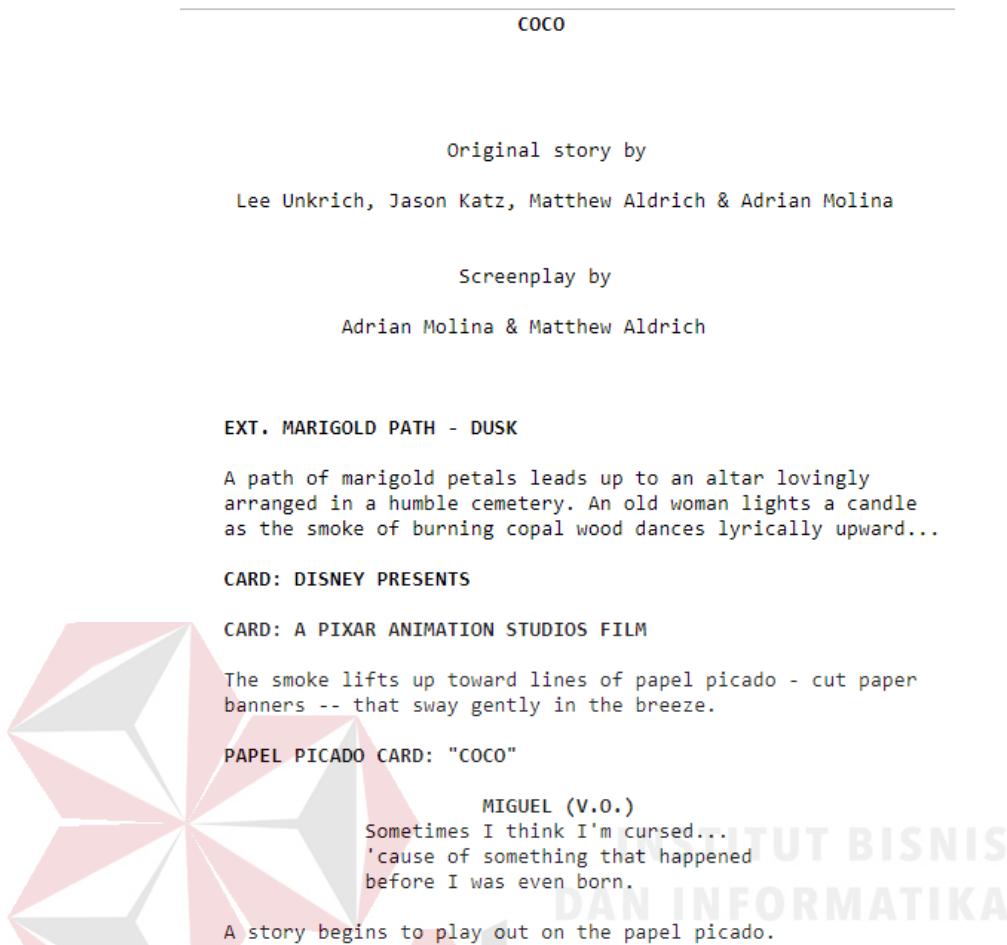
diangkat. Tahap dasar ini dituntut selalu kreatif dalam mencari dan mengolah serta mengembangkannya supanya memiliki kekasan dan membuat menarik (www.idseducation.com, 2014).

B. Skenario/script

Proses ini adalah proses pembuatan naskah atau alur cerita animasi. Skenario yang menarik akan menentukan keberhasilan dari film animasi yang dibuat. Skenario biasanya berbentuk teks tulisan/ketikan. Saat menulis skenario harus mengingat tujuan yang ingin dicapai oleh karakter dalam film dan arti film itu sendiri secara keseluruhan (ilhamsyahferraristalia.wordpress.com, 2018).

Skenario adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urut-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik; fungsinya adalah untuk digunakan sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film (www.kreatifproduction.com, 2017). Skenario suatu hal mendasar yang mendukung berjalannya suatu film yang lagi dikerjakan. Penulis skenario, bertugas untuk menggambarkan setiap setting dan suasana apa yang terlihat di layar. *Screenwriting* memberikan visual yang melengkapi apa yang karakter lakukan dan katakan. Mood yang menonjolkan drama atau humor diperlihatkan karakter berdasarkan scenario.

Tugas-tugas yang membedakan *scriptwriter* animasi dengan *scriptwriter* film atau drama dan sinetron. Salah satunya adalah sumber ide utama cerita animasi tersebut. Juga membutuhkan waktu yang lebih lama dikarenakan setiap lembar skenario kita harus lebih memvisualisasikannya. Ide dan kreatifitas adalah hal yang paling dibutuhkan untuk menulis skenario animasi (Aristo, 2017).



Gambar 2.14 Skenario film Coco
(Sumber: <https://www.imsdb.com/scripts/Coco.html>)

Skenario memiliki komponen-komponen teknis untuk mempermudah pembuatanya. Sebuah naskah film harus disusun dengan akurat bersama komponen-komponen khusus. Memiliki jenis huruf, ukuran halaman, dan desain spesifik. Berikut komponen-komponen yang ada dalam naskah menurut (idseducation.com, 2017):

1. *Scene heading* : satu baris deskripsi tentang lokasi dan waktu adegan.
2. Nomer *scene* : selalu ditulis di pojok kiri dan kanan atas naskah pada awal scene.

3. Kemunculan pertama karakter : dalam *action* kemunculan pertama ditandai dengan nama yang ditulis dengan huruf kapital.
4. Dialog : yang harus diucapkan karakter
5. Nama karakter : ditulis diatas dialog
6. *Action* : diskripsi naratif tentang kejadian di dalam adegan

Sebuah film disusun dari adegan demi adegan. Dalam penulisan naskah *scene heading* adalah penanda sebuah adegan dalam film. Memberikan petunjuk waktu, dan tempat tertentu sebagai *context* sebuah kejadian. Menganggap film adalah rangkaian adegan berarti menganggap bahwa film merupakan rangkaian kejadian yang terjadi pada waktu tertentu dan tempat.

C. *Storyboard*

Storyboard adalah bentuk visual/gambar dari skenario yang telah dibuat, berupa panel-panel gambar (seperti komik) yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dibuat dalam film. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan utama dari proses produksi animasi. Oleh karena itu, segala macam informasi yang dibutuhkan harus dibuat dan tercantum dalam storyboard, seperti angle kamera, tata letak/*layout/staging*, durasi, timing, dialog, ekspresi dan informasi lainnya. Dengan adanya *storyboard*, maka proses pembuatan animasi akan menjadi lebih mudah, jelas, fokus, dan terarah.

D. Sketsa objek atau karakter

Proses ini adalah proses pembuatan sketsa dasar dari model yang akan dibuat. Sketsa tersebut akan menjadi dasar panduan bagi modeler untuk membuat model. Akan lebih baik bila sketsa desain terdiri dari komponen gambar yang lengkap seperti, gambar tampak depan, samping kanan-kiri, belakang dan perspektif.

sehingga akan memudahkan modeler untuk membuat animasi 3D-nya. Khusus untuk karakter, sketsa dibuat dengan, menampilkan berbagai ekspresi wajah, seperti ekspresi gembira, riang, tertawa, sedih, murung, bingung dan sebagainya.

2.2.2 Produksi

Merupakan tahap penggeraan semua hal yang dibuat saat pra produksi. Jika pra produksi kurang matang, maka proses produksi akan memakan waktu dan biaya yang jauh lebih banyak. Hal-hal yang termasuk proses produksi animasi 3D meliputi:

A. *Modelling*

Proses *modelling* ini adalah proses pembuatan model objek dalam bentuk 3D dikomputer. *Modeling* bisa berupa 3D karakter (makhluk hidup), seperti manusia, hewan, atau tumbuh-tumbuhan, atau objek 3D properti (*environment*) berupa benda mati seperti rumah, mobil, peralatan, dan lain-lain. Model harus dibuat dengan detail sesuai dengan ukuran dan skala pada sketsa desain/model yang telah ditentukan sebelumnya sehingga objek model akan tampak ideal dan profesional untuk dilihat.

B. *Texturing*

Proses ini adalah proses pembuatan dan pemberian warna dan material (*texture*) pada objek yang dimodelkan sebelumnya sehingga akan tampak kesan yang nyata. Pemberian material atau *texture* pada objek 3D akan mendefinisikan rupa dan jenis bahan dari objek 3D. Material atau *exture* dapat berupa foto atau gambar yang dibuat dengan aplikasi *software* 3D, seperti 3Ds Max, Maya, dan lain-

lain atau dengan bantuan software digital imaging, seperti Photoshop, Photo Paint, atau Gimp.

C. *Rigging*

Rigging merupakan susunan *bone-bone* yang terstruktur yang ditempatkan didalam objek 3D dengan tujuan untuk bisa digerakan (*animate*) dengan mudah (www.artsofapple.com, 2017).

D. *Set property* dan *lighting*

Pekerjaan untuk melakukan pengaturan tata letak dan sebagainya dari properti-properti yang telah dimodeling. Selanjutnya adalah pengaturan lighting ,adalah proses pembuatan dan pemberian cahaya pada model sehingga diperolehlah kesan visual yang realistik, karena terdapat kesan kedalaman ruang dan bayangan objek. Tanpa adanya lighting, maka objek 3D menjadi tidak menarik dan juga tidak realistik. Memberikan fitur *global illumination*, yang sekarang mulai marak digunakan, yang mampu memberikan hasil pencahayaan yang realistik dan natural, seperti dalam kondisi nyata. Fitur ini sangat ideal untuk digunakan, namun membutuhkan kalkulasi waktu render yang cukup lama.

E. *Environment Effect*

Proses *environment effect* ini adalah proses pembuatan panorama lingkungan pada objek model yang akan semakin menambah kesan realistik. *Environment* mencakup background pemandangan atau langit, lingkungan di sekitar model, seperti jalan, taman, kolam dan lain-lain. Juga mencakup pembuatan efek-efek 3D yang diperlukan, seperti efek api, air, asap, kabut, dan efek-efek lain. Proses untuk penambahan efek-efek pendukung lain dapat dilakukan dalam tahap *compositing* pada *post production*.

F. *Animation*

Animation adalah proses pembuatan animasi untuk model. Animasi dapat berupa gerakan, baik itu gerakan objek atau model atau gerakan kamera untuk menciptakan animasi *walk through*, animasi *flythrough* dan lain-lain. Anda dapat menentukan arah dimulainya suatu gerak animasi yang tentu saja, disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap praproduksi.

G. *Rendering*

Proses ini adalah proses pengkalkulasian pada model 3D yang telah diberi *texture*, properti, *lighting*, *environment effect*, dan *animation*. Dengan demikian, hasil animasi yang didikerjakan akan diterjemahkan dalam bentuk *output* vidio.

2.2.3 *Post Production*

Merupakan proses penggabungan berbagai macam scene yang dihasilkan saat proses produksi atau *finishing*. Proses yang terdapat dalam paska produksi yaitu :

A. *Editing* vidio

Bertujuan untuk menggabungkan scene-scene hasil pengambilan gambar maupun hasil rendering dalam sebuah kesatuan urutan berdasarkan *storyboard*. Sehingga cerita yang sudah dibuat pada pra produksi dapat diceritakan dalam bentuk visual.

B. *Music* dan *editing*

Proses penambahan efek-efek yang menimbulkan kesan tersendiri pada sebuah film. Penambahan musik/sound *effect* serta dubing dilakukan untuk menghasilkan suara yang pas kemudian digabungkan dengan videonya.

C. Compositing and visual effect

Kombinasi dari unsur-unsur visual dari sumber terpisah menjadi satu gambar utuh (gambar yang dimaksud bisa saja berupa gambar tunggal, maupun gambar bergerak (*motion graphic*), ataupun gambar yang masih berupa CGI (*Computer Generated Image*) yang belum dirender (www.artsofapple.com, 2017).

D. Preview & Final

Ini adalah tahap mereview ulang seluruh hasil editing jika ada yang perlu diperbaiki. Lalu penyatuan keseluruhan animasi, audio, dan *compositing* yang telah dibuat.

E. Promosi

Proses pengenalan karya film atau animasi yang sudah kita buat. Ada banyak sekali media promo yang bisa digunakan seperti sosial media, pameran, bener, stiker, dan lain sebagainya.

2.3 Animator

Menurut kamus bahasa indonesia *animete* adalah “menghidupkan atau bernyawa”. *Animator* adalah seorang seniman yang menciptakan berbagai ragam gambar yang akan membentuk ilusi seolah-olah bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat yang disebut dengan frame.

Frame per second (fps) gambar animasi yang direkam akan diputar dengan kecepatan 24 gambar per detik (24 fps) (Roberts, 2004). Ada berbagai jenis media yang berbeda untuk menayangkan film animasi, misalnya di televisi Eropa, Afrika, negara-negara Timur Tengah dan Australia menggunakan 25 fps. Stasiun-stasiun televisi itu menggunakan sistem PAL yang mampu memutar film dengan

kecepatan 50 fps yang juga kompatibel dengan kecepatan 25 fps. Jika diputar menggunakan 24 fps maka di layar kaca akan terlihat garis-garis hitam horizontal yang bergerak-gerak ke atas. Negara Amerika, Hindia Barat, dan Lingkar Pasifik menggunakan 30 fps.

2.4 Genre Film Fantasi

Genre berasal dari bahasa Perancis, yang dibaca *zyangre*, memiliki arti jenis. Menurut KBBI (kamus Bahasa Indonesia) genre adalah jenis, kelompok, atau tipe sastra atas dasar bentuknya seperti puisi, film, novel, dan lainnya.

Sedangkan arti kata fantasi itu sendiri adalah imajinasi. Menurut Freud dalam skripsi (Abriantoro, 2018: 38), fantasi adalah khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Film fantasy memiliki setting, cerita, dan karakter yang bersifat imajinatif pula. Dalam film animasi menggunakan jenis fantasi gerak yaitu jenis fantasi yang seringkali muncul ketika seseorang menonton sinema film. Sehingga fantasi ini muncul dalam kesadaran penonton dan membawanya pada pemahaman tentang cerita film tersebut (Abriantoro, 2018 :16-17).

Genre fantasi juga biasanya bersinggungan dengan fiksi ilmiah, petualangan, supernatural dan horor. Film fantasi umumnya ditujukan untuk penonton remaja dan anak-anak namun kadang juga mampu memikat kalangan dewasa (Haris, 2011). Film fantasy diperlukan efek visual yang unik agar hasilnya memuaskan.

Genre fantasi merupakan salah satu genre sastra dimana penonton dapat belajar menyelesaikan masalah dan penilaian moral dalam hubungan keluarga (Syadia, 2017). Dalam genre fantasi akan disuguhkan visualisasi yang terlihat imajinasi

dan terasa mustahil akan hadir di dunia nyata. Oleh sebab itu penonton dapat termotivasi bahwa seorang yang lemah bisa mewujudkan tujuannya yang terlihat mustahil. Optimismelah yang dibutuhkan oleh orang, yang sedang berusaha untuk mewujudkan cita-citanya dan melihat dunia yang semakin ‘berat’.

2.5 Pengertian Keluarga

Keluarga merupakan sekumpulan orang dengan ikatan perkawinan, kelahiran dan adopsi yang bertujuan untuk menciptakan, mempertahankan budaya dan meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional serta sosial dari tiap anggota keluarga (www.kajianpustaka.com, 2012).

Sedangkan menurut (www.gurupendidikan.co.id, 2019) Keluarga merupakan unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang berkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah suatu atap dalam keadaan saling ketergantungan.

Pengertian keluarga juga diatur negara untuk mengatur warganya yang terdapat di UU. No. 10 Tahun 1992 “Mendefinisikan keluarga merupakan unit terkecil dari masyarakat yang terdiri dari suami-istri atau sumi-istri dan anaknya atau ayah dan anaknya atau ibu dan anaknya”.

Keluarga Inti, keluarga inti merupakan jenis keluarga yang paling dasar sekaligus paling kecil cakupannya. Meskipun begitu, keluarga inti merupakan jenis keluarga yang memegang peranan terbesar dalam kehidupan setiap orang. Jenis keluarga ini hanya terdiri atas ayah, ibu, dan anak.

Keluarga konjugal, jenis keluarga konjugal merupakan keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, anak, yang dilengkapi dengan keberadaan/interaksi dari orang tua

ayah atau pun ibu (kakek, nenek). Dibandingkan dengan keluarga inti, cakupan keluarga konjugal cenderung jauh lebih luas dan juga lebih kompleks.

Keluarga luas keluarga luas merupakan jenis keluarga dengan jumlah personil dan juga luas cakupan paling besar. Keluarga luas terdiri dari personil keluarga konjugal yang telah dilengkapi dengan keberadaan kerabat yang lebih kompleks seperti paman, bibi, sepupu, dan berbagai personel keluarga lainnya.

Karakteristik keluarga juga dapat dibedakan menjadi:

1. Terdiri dari dua atau lebih individu yang diikat oleh hubungan darah, perkawinan atau adopsi.
2. Anggota keluarga biasanya hidup bersama atau jika terpisah mereka tetap memperhatikan satu sama lain.
3. Mempunyai tujuan menciptakan dan mempertahankan budaya, meningkatkan perkembangan fisik, psikologis, dan sosial anggota.
4. Anggota keluarga berinteraksi satu sama lain dan masing-masing mempunyai peran sosial : suami, istri, anak, kakak dan adik.

2.6. Ibu

Dalam KBBI arti ibu adalah wanita yang telah melahirkan seseorang anak.

Arti ibu memiliki beberapa pengertian yaitu:

1. Ibu angkat wanita yang mengambil dan memelihara anak orang lain
2. Ibu mertua dari suami atau istri
3. Seseorang yang menganggap orang lain ibunya secara social

Dalam dunia modern saat ini banyak kasus orang tua tunggal terlebih ibu Berdasar catatan U.S Census Bureau tahun 2016, anak di bawah usia 18 tahun yang

tinggal bersama orangtua tunggal terdapat 11 juta keluarga di Amerika. Sebagian besar 8,5 juta keluarga hidup dengan ibu saja. 2,5 juta keluarga hidup dengan ayah saja. Dalam data berikut kasus ibu tunggal lebih banyak sekitar 3 kali lipat dibandingkan kasus ayah tunggal. Perceraian menjadi penyebab dominan kasus ini terjadi . Dalam kajian fenomenologi tentang pola pengasuhan anak yang dilakukan oleh single mother di Kelurahan Sukoharjo yang dilakukan oleh (Ramadhani, 2017) menyatakan bahwa salah satu faktor penyebab banyaknya ibu tunggal di Indonesia adalah perceraian.

Walaupun terkadang ada seorang ibu tunggal, namun dia akan tetap selalu mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita dalam keadaan apapun. Dengan ikhlak ibu selalu mendukung anaknya dari belakang dari hobi, kemampuan, kesenangan anaknya. Dengan demikian anak dapat menjalankan hidup sesuai keinginannya dan dimana anak sukses yang merasa bahagia pertama adalah ibunya. Dalam mendidik anak ibu dibagi menjadi 3 fungsi, yaitu :

1. Ibu sebagai pemenuh kebutuhan anak.
2. Ibu sebagai suri teladan bagi anak.
3. Ibu sebagai pemberi motivasi bagi kelangsungan kehidupan anak.

2.7. Mahasiswa Perantau

Menurut Bertens dalam skripsi milik Erlangga yang berjudul *Dukungan Sosial dari Teman Sebaya Pada Mahasiswa Rantau yang Sedang Mengerjakan Tugas Akhir (Skripsi)* mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi. Sedangkan menurut Cemenius, mahasiswa termasuk keempat tahap dalam sistem pendidikan, dan dalam rentang usia 18-24 tahun. Merantau merupakan suatu kegiatan dengan

pergi ke wilayah lain untuk mencari sesuatu seperti penghidupan, ilmu, dan sebagainya (Erlangga, 2017:17). Sedangkan mahasiswa perantau menurut Erlangga adalah individu yang keluar dari daerah asalnya menuju wilayah baru untuk mencari ilmu atau pendidikan. Salah satu faktor yang mendorong individu untuk merantau adalah untuk mendapat pengalaman dalam hal pendidikan di luar daerah. Ada berbagai cara mahasiswa rantau tinggal di tempat perantauan misalnya; kost (tinggal di rumah orang lain dengan atau tanpa makan dengan membayar setiap bulanya), kontrakan, rumah saudara/kerabat, pondok, dan sebagainya.

Dengan adanya fenomena ini, muncul sebuah permasalahan mendasar bagaimana mereka mampu beradaptasi di lingkungan baru. Penting memperhatikan proses adaptasi yang harus mereka lalui akan mempengaruhi bagaimana mereka menjalani proses pendidikan mereka dan pengaruhnya pada prestasi belajarnya (Reza, 2014). Menurut Permata dan Listiyandini dalam skripsi oleh Erlangga (2017:2) menambahkan fenomena mahasiswa rantau sebagai individu sudah masuk masa dewasa, karena telah mampu untuk hidup mandiri, dan memiliki banyak sempatan untuk mengeksplorasi diri serta nilai-nilai didalamnya. Mahasiswa rantau juga tertantang secara intelektual oleh tugas akademiknya.

Mahasiswa rantau memiliki masalahnya individu seperti penyesuaian diri terhadap lingkungan, kurangnya interaksi dengan orang tua, dan teman-teman lama dari daerah asal (Erlangga, 2017:7). Menurut Astuti dan Hartati dalam skripsi Erlangga (2017:3), dalam masa penggerjaan skripsi, mahasiswa rantau akan dihadapkan dengan berbagai tuntutan dan harapan lingkungan. Hal itu dikarenakan tujuan utama dari mahasiswa rantau pada umumnya adalah untuk mendapatkan kesuksesan dalam hal pendidikan, sehingga skripsi merupakan ujung tombak dalam

mencapai kesuksesan dikemudian hari. Hal ini yang dapat memicu stres pada mahasiswa rantau karena kurangnya dukungan keluarga, dan teman-teman lama karena harus perpisah.

2.8 Kesuksesan Mahasiswa

Setiap pribadi memiliki definisi tersendiri mengenai kesuksesan dan tidak dapat memaksakan persepsi mengenai kata tersebut kepada orang disekitar kita, namun masih dapat dikomunikasikan (Izick, 2011). Apapun yang kita kerjakan, bila kita bersungguh-sungguh dan rela dalam menjalannya, kita akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Dalam website <https://zikpetualangilmu.wordpress.com> contoh mahasiswa sukses, ketika selesai mengerjakan tugas sesuai target baik dari sisi waktu maupun isi tugas tersebut, saat itulah merasakan kepuasan dan kesuksesan. Ketika diorganisasi, kita mendapatkan tugas untuk mengadakan kegiatan dan setelah berbulan-bulan berusaha, kegiatan tersebut berhasil dijalankan sesuai target, itulah yang dinamakan sukses sedang. Ketika berhasil lulus dengan indeks prestasi kumulatif (IPK) *cum laude* (<3.50) setelah bertahun-tahun berusaha semaksimal mungkin untuk mencapainya, itulah sukses besar. Pada dasarnya nilai dari sebuah kesuksesan berbanding lurus dengan usaha kita untuk meraihnya. Sukses yang di atas dinyatakan kecil, bila dalam proses pencapaiannya memerlukan usaha yang besar, maka ketika proses tersebut tercapai akan dirasakan kepuasan yang besar pula, dan sukses tersebut telah menjadi kesuksesan besar.

Kunci sukses mahasiswa menurut website <https://www.finansialku.com> :

1. Melakukan manajemen waktu dengan baik untuk melaksanakan prioritas (Tundjung, 2013)
2. Menjaga hubungan baik dengan dosen dan teman
3. Mengikuti perkuliahan dan terlibatlah aktif
4. Terlibatlah dalam kegiatan kampus, aktif dan selalu punya inisiatif.
5. Perhatian pada setiap kesempatan yang ada
6. Disiplin dan ulet
7. Jangan menunda pekerjaan
8. Punya tujuan jelas
9. Manfaatkan waktu seefektif mungkin
10. Jaga Kebugaran Tubuh

2.9 Putus Asa

Menurut Hakim dalam skripsinya yang berjudul *konsep putus asa dalam Al-qur'an (metode tematik, telaah psikologi Islami)* putus asa adalah hilangnya harapan, sirnanya harapan manusia karena benturan hebat yang dialaminya, sedang dirinya tak siap menerima keadaan tersebut dengan jernih. Orang tersebut menyakini bahwa segala perbuatan dan daya yang ia miliki tidak mampu lagi untuk menggapai tujuan dan cita-citanya.

Keputusasaan adalah rasa sakit manusia. Bisa disebabkan oleh berbagai hal. Seperti kematian orang yang sangat dicintai. Keputusasaan adalah akibat dari hantaman keras kehidupan dan tanggapan emosional terhadap pukulan itu. Rasa sakit ini nyata, namun seseorang akan menemukan kekuatan seiring berjalannya

waktu dikehidupan ini, dan dia tidak membiarkan keputusasaan itu menjadi gaya hidup depresi (Hakim, 2010).

Menurut Ratna Mardiyati dalam skripsi Hakim 2010 mengungkapkan fenomena bunuh diri yang sering terjadi di Jakarta dalam 2 pekan terakhir (Desember 2009) diakibatkan oleh depresi tinggi yang ada dalam diri sehingga orang putus asa dan melakukan ingin bunuh diri. Ratna juga mengatakan "Depresi yang berlebihan dalam diri seseorang menjadikan adanya dorongan kuat untuk bunuh diri".

Menurut Ratna mereka yang nekat bunuh diri, biasanya memiliki kepribadian yang tertutup. Mereka juga tidak memiliki tempat untuk menumpahkan unek-unek alias curhat," Ratna juga menambahkan, mereka yang melakukan tindakan bunuh diri, biasanya dari jauh-jauh hari sudah merencanakan aksi tersebut. Menurutnya, bunuh diri tidak ada yang dilakukan secara tiba-tiba. "Oleh sebab itu, tindakan pencegahan aksi bunuh diri sebaiknya dilakukan. Mereka yang nekat bunuh diri biasanya melakukan gerak-gerik yang aneh dan terlihat gelisah. Saat hal itu terjadi, sebaiknya pihak keluarga atau orang dekat memberikan support kepadanya. Jika sudah tidak bisa diatasi berulah menyarankannya mengunjungi psikolog,"

Beberapa ciri orang yang putus asa, antara lain :

1. Tidak ingin bangkit dan malas-malasan.
2. Hilangnya semangat untuk terus berbenah dan berubah.
3. Pesimis.
4. Emosional yang labil dan tempramen.
5. Tampak dari wajahnya yang tidak memiliki semangat hidup.

6. Selalu diwajahnya tampak murung seakan tidak memiliki gairah untuk bangkit dan berusaha kembali.
7. Sering menyendiri dan menghabis-habiskan waktunya untuk hal tidak penting.



BAB III

METODE PENCINTAAN

Pada bab III ini, akan dijelaskan mengenai metode yang digunakan dalam pengolahan data pada film animasi 3D bergenre fantasi tentang pengaruh ibu terhadap kesuksesan anak sebagai mahasiswa rantau.

3.1 Metode Penelitian

Dalam website www.statistikian.com, pengertian metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Menurut Moleong (2000: 3) metodologi penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Data sangat penting digunakan dalam penyusunan proposal Tugas Akhir ini agar dapat dipertanggungjawabkan serta dibuktikan keilmiahannya penulis menggunakan metode kualitatif.

Pengumpulan data kualitatif yang dilakukan dalam pembuatan film pendek animasi ini adalah data dari studi literatur, wawancara kepada orang-orang yang memahami topik penelitian ini, observasi terhadap objek-objek yang dimaksud dan studi eksisting serta dilaporkan secara deskriptif kualitatif atau menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam Film ini yaitu ada 3. Pertama tentang film animasi 3D dengan genre fantasi, yang kedua adalah peran seorang ibu dalam mendukung perkuliahan anaknya, yang ketiga perjuangan seorang mahasiswa dalam kuliah.

3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian yaitu di kampus Ubaya dan Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya, dengan melakukan wawancara terhadap Dr. Mary Philia Elisabeth S.Psi., M.Psi., Psi. Beliau adalah dosen psikologi Universitas UBAYA. Melalui beliau penulis mendapat data mengenai berbagai macam bentuk visual karakter, pengaruh ibunya menyangkut kesuksesan, motivasi, dan gangguan post traumatis stres disorder. Penelitian juga dilakukan diberbagai tempat keseharian, melalui teman mahasiswa rantau, dan non rantau. Dari mereka penulis mendapat data bagaimana perjuangan kehidupan ditempat rantau maupun tidak dan pengaruh ibu mereka untuk menyukseskan kuliah anaknya. Lalu dari ibu saya yang bernama Susilorini sebagai seseorang ibu yang merangkup sebagai tulang punggung keluarga.

3.4 Sumber Data

Sumber data akan didapat dari buku, internet, dan studi literatur (untuk menemukan keaslian data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun jurnal dan laporan penelitian sebelumnya). Wawancara (wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian atau pengalaman tentang topik bahasan ini).

Lalu studi mengenai beberapa film yang menyangkut hubungan keluarga seperti film panjang Coco (2017), Up (2009), Mars Needs Moms, film pendek Farewell by Esma, Ma'am I am sorry, Aai (A Mother), The Controller, A Mommy's Sacrifice. film Coco bercerita tentang seorang anak yang berjuang untuk mencari ayahnya dalam dunia orang mati untuk menyelamatkan neneknya. Melalui beberapa film pendek tersebut penulis mendapat data mengenai perjuangan ibu untuk anaknya, kisah hidup keluarga, dan kasih sayang orang tua.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk pembuatan film animasi ini adalah data-data mengenai film pendek animasi, kasih ibu terhadap anaknya, dan mahasiswa. Data-data diperoleh melalui wawancara kepada ahli di bidangnya, dan menguatkan melalui literatur serta observasi terhadap objek-objek. Tahap ini akan dijabarkan data apa saja yang diperoleh penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Terdapat 3 topik utama berdasarkan latar belakang yang disusun, 3 bagian itu adalah Film Pendek Animasi 3D, perjuangan ibu, dan mahasiswa. Berikut adalah pengumpulan data yang berhubungan dengan penelitian.

3.5.1 Wawancara

Dalam website www.maxmanroe.com pengertian wawancara adalah suatu percakapan antara dua atau lebih orang yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Dalam karya Tugas Akhir ini penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber. Mengenai sub topik Tugas Akhir ini, maka wawancara dilakukan kebeberapa pihak, antara lain:

1. Fauzan Abdillah

Fauzan Abdillah merupakan seorang mentor Cinema Surabaya, ketua dari Independen Film Surabaya (Infis), lulusan International Film Business di Asian Film School Busan. Wawancara mengenai film pendek dan animasi yang dilakukan memperoleh beberapa data. Film adalah karya audio visual yang menggabungkan berbagai pekerjaan seniman dan keilmuan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada target penontonnya. Film tidak dapat disamakan dengan vlog maupun vidio yang dibuat youtuber karena tidak kolektif dan kolaboratif. Film bagus memiliki story teling yang jelas, konflik awal sampai akhir yang runtut, dan ketegangan. Selain itu isu yang diangkat dalam film haruslah kuat.

Film pendek adalah film yang memiliki makna luas dan ambigu dengan penyelesaian yang pendek dengan plot yang sedikit tidak seperti film panjang yang memiliki berbagai plot seperti film Harry Potter yang memiliki sub plot tentang sahabat, perjuangan, pengkianatan. Agar durasi dan pesan tersampaikan perkenalan langsung dihubungkan kekonflik. Untuk membuat film yang dapat membuat penonton bersimpati adalah dengan cara menambahkan unsur seperti ; hewan lucu, keadaan memprihatinkan (seperti manula, disabilitas), dan bayi. Dalam segi konflik yang disajikan harus konflik personal karakter sendiri dan menggunakan simbol-simbol pengantar.

Selain mengenai film, penulis mewawancara mengenai pengalaman Fauzan dan ibunya. Fauzan yang sudah menghabiskan banyak waktu diluar negri jauh dari keluarga berpendapat bahwa anak sering kali lupa dengan ibunya jika sudah dihadapkan pada pekerjaan, game, dan lainnya, namun ibu tidak pernah lupa dengan anaknya. Fauzan jarang sekali menghubungi keluarganya sebelum dihubungi

terlebih dahulu. Dari segi film yang memiliki pesan moral ibu yang disukai Fauzan adalah *Along With The Gods: The Two Worlds*, bagaimana film ini disajikan dengan sangat menarik dari segi plot dan effect serta dapat menguras emosi penontonya.

Dari wawancara dengan Fauzan dapat diperoleh kesimpulan bahwa film adalah sebuah karya audio visual yang menggabungkan berbagai macam pekerjaan seni dan lintas keilmuan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada target penontonya. Sedangkan film pendek adalah film yang memiliki makna luas dan ambigu dengan durasi penyelesaian plot yang pendek.



Gambar 3.1. Kegiatan wawancara
(Sumber: Olahan Penulis)

2. Mary Philia Elisabeth

Dr. Mary Philia Elisabeth S.Psi., M.Psi., Psi adalah dosen fakultas psikologi UBAYA. Melalui Mary penulis mendapat data dari sudut pandang ilmu psikologi mengenai peran ibu, kepribadian, dan motivasi. Untuk membuat karakter film terlihat seperti yang diinginkan atau memiliki karakter yang sesuai cerita maka diperlukan ilmu psikologi behavioristik (ada stimulus lalu ada respon).

Disain karakter dapat terlihat jelas pada raut wajahnya dan ekspresi muka seperti alis dan mata. Seperti saat wanita make up, karakter wajah akan menonjol seperti bentuk alis yang dibuatnya. Karakter juga terlihat jelas melalui organ mata karena mata adalah satu-satunya organ terbuka yang langsung ke otak. Sehingga apa yang dipikirkan dan dirasakan seseorang dapat langsung terpantul dari matanya. Untuk karakter yang putus asa semua terlihat dari seluruh raut mukanya yang turun kebawah, tekstur kulit kusam / berwarna pudar, mata turun, dan bahu turun. Orang yang putus asa merasa sudah tidak mampu lagi dan tidak punya power sehingga seluruh otot wajahnya mengendur dan sayu. Pandanganya tidak fokus , terlihat melihat namun menerawang. Warna-warna untuk menggambarkan keputusasaan adalah abu-abu, coklat tua, dan warna-warna gelap. Sedangkan untuk karakter yang memiliki semangat digambarkan dengan mata yang terbuka lebar, fokus, dan bersinar sehingga terlihat memiliki kekuatan. Sedangkan warna yang mewakilinya adalah kuning.

Lalu sub wawancara lain untuk mengembangkan cerita. Dalam wawancara ini penulis mendapatkan data mengenai post traumatic stress disorder / PTSD (ganguan stres karena trauma setelah suatu tragedi) dengan efek stresnya adalah bloking atau menekan pikiran agar kejadian tidak teringat kembali. Walau dalam kasus PTSD,

fakta, konitif, dan memory pengalaman bisa dilupakan, namun memori emosi sulit dilupakan. Pengidap PTSD akan marah dan muncul obsesi jika suatu kejadian mengingatkannya kembali pada traumanya. Sedangkan cara untuk membuat karakter menjadi pribadi yang lebih baik adalah dengan pengaruh dari lingkungan sekitar. Lingkungan yang terus memberikan dorongan atau stimulasi baik maka karakter dapat mengarahkan kepribadi yang lebih baik pula.

Menurut Mery ibu memiliki peran besar dalam kehidupanya sehingga Mery bisa sampai lulus S3 dan memiliki biro sendiri. Ibu Mery menjadi inspirasi baginya untuk terus berjuang. Menjadi inspirasi bahwa perempuan memiliki hak seimbang dengan laki-laki namun dengan porsi yang berbeda. Ibunya Mery bekerja dibidang bahasa. Kesuksesan menurut Mery saat ia menjadi mahasiswa adalah menyelesaikan penelitian terakirnya tanpa ada masalah yang membekas, lalu saat mahasiswa pasca sarjana sambil bekerja adalah membuka bironya sendiri. Namun setelah Mery merasa semua cita-citanya tercapai, ia merasa sudah sampai puncak sehingga memutuskan untuk lanjut ke S3.

Dalam pengalaman Mery yang sebagai dosen, untuk membuat mahasiswanya semangat belajar dengan membuat mahasiswanya tetap bahagia. Terkadang memberi kuis yang berbeda dengan topik, dan sering kali mahasiswanya curhat lalui diberi solusi. Mahasiswa yang baik adalah mahasiswa yang punya tujuan dan ingin menggapainya.

Beberapa kesimpulan yang didapat melalui wawancara dengan Mery. Pertama, seorang ibu menjadi sebuah inspirasi dan motivasi untuk terus berusaha mencapai keinginan. Kedua, kesuksesan mahasiswa dapat diukur melalui seberapa besar usahanya untuk meraih tujuan yang diinginkan.

3.5.2 Observasi

Pada tahap ini, pengumpulan data diarahkan pada perjuangan ibu kepada anaknya yang adalah mahasiswa, semangat dan perjuangan mahasiswa. Data diperoleh melalui interaksi langsung kepada orang yang bersangkutan dengan topik. Pada proses observasi ini dimulai dengan mengidentifikasi target yang hendak diteliti sehingga memperoleh gambaran umum tentang penelitian.

Observasi pertama dilakukan kepada ibu saya yang bernama Susilorini. Beliau bekerja sebagai pegawai swasta di Bank BCA Tulungagung sekitar 25 tahun. Lalu beliau menambah usaha dengan membuka toko olahraga. Sudah sejak dulu beliau menjadi seorang ibu dan merangkup pula sebagai tulang punggung keluarga. Walaupun beliau memanggul dua peran sekaligus, beliau tetap tegar dengan motivasi agar anak-anaknya bahagia dan sukses suatu saat kelak. Sering kali wajah letih nampak dari raut wajahnya seputih kantong, namun dengan senyuman beliau membawakan makan malam untuk anak-anaknya. Sejak kecil setelah pulang kantor beliau tidak istirahat dengan mengurus anak-anaknya, menyiapkan makan malam, menyuapi, dan membantu belajar. Lalu pagi-pagi beliau memasak menyiapkan sarapan dan berangkat bekerja kembali.



Gambar 3.2. Observasi
(Sumber: Olahan Penulis)

Observasi kedua dilakukan kepada target mahasiswa. Berbagai macam latarbelakang mahasiswa yang berkuliah di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (IBISS) membuat mahasiswanya memiliki motivasi yang beragam. Ada mahasiswa yang bertahan hingga sekarang maupun ada yang sudah tidak kuliah karena kepentingan mereka masing-masing. Terdapat 2 jenis mahasiswa menurut tempat tinggalnya yaitu mahasiswa perantau dan non rantau.

Penulis ingin membahas mahasiswa perantauan yang tinggal jauh dari keluarganya di kampung halaman, biasanya mereka tinggal di kos, kontrak, apartemen, dan keluarga jauh. Mereka belajar menjadi orang yang mandiri, mengurus semua kepentingan sendiri. Dari segi perkuliahan ada mahasiswa rantau yang rajin dan malas. Namun yang sama dari mereka adalah rasa rindu yang amat besar kepada keluarga yang membuatnya terus berusaha demi keluarga pula. Semakin lama jarang bertemu maka semakin besar pula rasa sayang yang dipupuk.

Untuk membantu anaknya ditempat rantau ibu mahasiswa rantau tidak jemu-jemu berdoa untuk kesehatan dan perlindungan anaknya. Terlihat saat seorang ibu sering kali menelpon anaknya, menanyakan kabar, sudahkah makan, perkuliahan, dan hal-hal kecil lainnya. Walau mahasiswa rantau jarang sekali menghubungi terlebih dahulu. Jika pulang kampung ibunya selalu membawakan bekal kebutuhan anaknya yang sangat banyak untuk kembali ke tempat perantauanya.

Kesimpulan pada observasi ini dibagi menjadi 2 sudut pandang yang pertama dari ibu terhadap anaknya yang berkuliah, yang kedua dari mahasiswa terhadap ibunya. Kesimpulan pertama didapat bahwa seorang ibu mampu melawan batas umum pandangan orang lain mengenai perjuangan ibu. Seorang ibu selalu berusaha

keras bagaimanapun caranya untuk masa depan anaknya. Kesimpulan kedua yang didadapat adalah walau seorang mahasiswa rantau jauh dari keluarga namun perasaan tetap menyatu dan dapat membuat rasa rinduk menjadi motivasi positif untuk terus berjuang.

3.5.3 Literatur

Menurut website pengertiandefinisi.com literatur dapat diartikan sebagai sumber ataupun acuan yang digunakan dalam berbagai macam aktivitas di dunia pendidikan ataupun aktivitas lainnya. Literatur juga dapat diartikan sebagai rujukan yang digunakan untuk mendapatkan informasi tertentu. Literatur dapat berupa buku ataupun berbagai macam tulisan lainnya.

Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar to animate di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Menurut Agus Suheri dalam bukunya yang berjudul Animasi Multimedia Pembelajaran animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi menghasilkan ilusi pergerakkan dengan memaparkan atau menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi.

Animasi 3D adalah sebuah inovasi yang dihasilkan juga dari perkembangan teknologi dan komputer, sehingga membuat tampilan animasi menjadi lebih hidup dan nyata. Pembuatan sebuah film animasi 3D dibuat lebih kompleks dari film animasi 2D karena didalamnya memuat berbagai efek seperti efek pencahayaan dan lapisan-lapisan layer (<https://idseducation.com>).

Menurut Freud dalam skripsi (Abriantoro, 2018: 38), fantasi adalah khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Film fantasy memiliki setting, cerita, dan karakter yang bersifat imajinatif pula. Dalam film animasi menggunakan jenis fantasi gerak yaitu jenis fantasi yang seringkali muncul ketika seseorang menonton sinema film. Sehingga fantasi ini muncul dalam kesadaran penonton dan membawanya pada pemahaman tentang cerita film tersebut (Abriantoro, 2018: 16-17).

Dalam KBBI arti ibu adalah wanita yang telah melahirkan seseorang anak.

Arti ibu memiliki beberapa pengertian :

1. Ibu angkat wanita yang mengambil dan memelihara anak orang lain
2. Ibu mertua dari suami atau istri
3. Seseorang yang menganggap orang lain ibunya secara social

Dalam mendidik anak ibu dibagi menjadi 3 fungsi, yaitu :

1. Ibu sebagai pemenuh kebutuhan anak.
2. Ibu sebagai suri teladan bagi anak.
3. Ibu sebagai pemberi motivasi bagi kelangsungan kehidupan anak.

Dalam website <https://zikpetualangilmu.wordpress.com> setiap pribadi memiliki definisi tersendiri mengenai kesuksesan, dan tidak dapat memaksakan persepsi mengenai kata tersebut kepada orang lain, namun masih dapat dikomunikasikan. Contoh mahasiswa sukses adalah ketika selesai mengerjakan tugas sesuai target baik dari sisi waktu maupun isi tugas tersebut, saat itulah merasakan kepuasan dan kesuksesan. Ketika dalam organisasi, mendapatkan tugas untuk mengadakan kegiatan dan setelah berbulan-bulan berusaha, kegiatan tersebut berhasil dijalankan sesuai target, itulah yang dinamakan sukses sedang. Ketika

berhasil lulus dengan indeks prestasi kumulatif (IPK) *cumlaude* (<3.50) setelah bertahun-tahun berusaha semaksimal mungkin untuk mencapainya, itulah sukses besar.

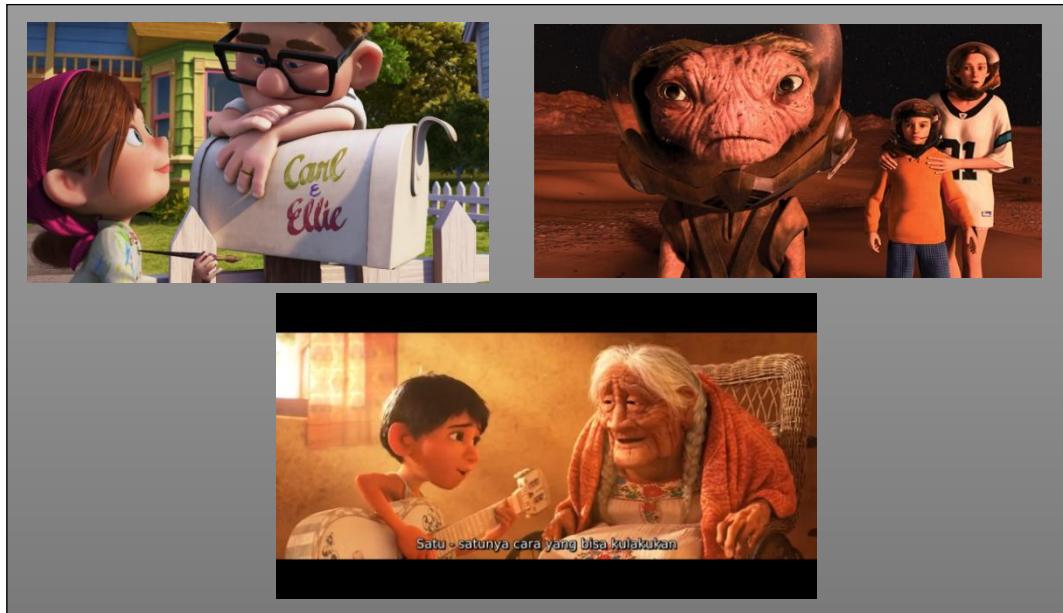
Kesimpulan yang didapat melalui studi literatur ini dibagi menjadi 4 topik yaitu; film animasi, genre fantasi, ibu, kesuksesan mahasiswa. Berikut penjabarannya:

1. Film animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan ilusi bahwa gambar terlihat bergerak dan hidup.
2. Genre film fantasi adalah genre film kayalan yang hanya ada dibenak namun sebenarnya tidak pernah ada.
3. Ibu adalah wanita yang telah melahirkan, membesarkan, dan mendidik seorang anak untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa selanjutnya.
4. Kesuksesan mahasiswa itu relatif dapat terpengaruh dari latar belakang dan juga waktu target capaiannya.

3.5.4 Studi Eksisting

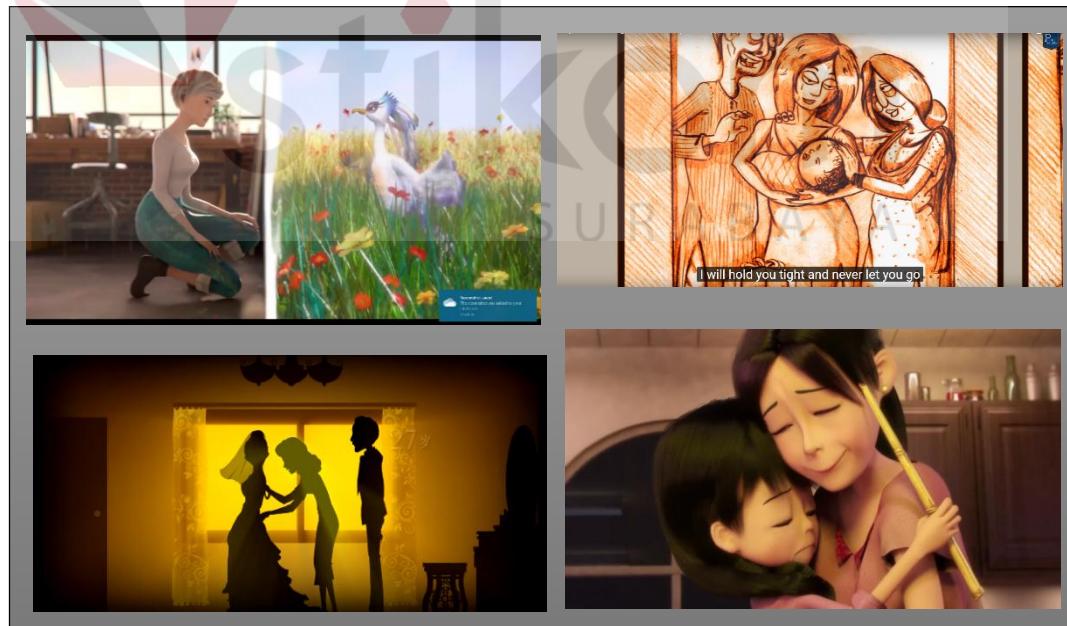
Kali ini penulis mempelajari beberapa film yang sudah ada untuk mencari data dalam hal pengembangan film dan cerita. Berikut beberapa film yang menjadi refrensi penulis dalam membuat Tugas Akhir ini :

Movie Up (2009) mendapatkan gambar bahwa cinta tidak dapat dipisahkan oleh waktu serta mengambil ide scene dan refrensi gambar, Mars Needs Moms (2011) menceritakan kasih sayang seorang ibu dan anak, Coco (2017) menceritakan tentang perjuangan tiap keluarga untuk kebahagiaan keluarganya.



Gambar 3.3. Cuplikan film UP, Mars Needs Moms, dan COCO
(Sumber: Olahan Penulis)

Melalui film pendek animasi seperti Farewell, Ma'am I am sorry, Aai (A Mother), A Mommy's Sacrifice. Melalui film pendek penulis mendapat penjelasan mengenai komposisi film pendek untuk menyampaikan pesan pada filmya.



Gambar 3.4. Film Farewell, Ma'am I am sorry, Aai, A Mommy's Sacrifice
(Sumber: Olahan Penulis)

Dari studi eksiting ini dapat disimpulkan bahwa film-film tersebut menampilkan ekspresi hati dari karakter untuk menyampaikan bahwa sangat besar kasih orang tua terlebih ibu terhadap anaknya. Pada film pendek hanya memiliki 1 sub plot yang disampaikan, yaitu cinta dari keluarga. Dalam penyampaianya, film pendek memiliki menggunakan penyampaian makna yang ‘tersirat’ atau tidak langsung yang membuat film pendek lebih menarik.

3.6 Teknik Analisa Data

Setelah mengumpulkan data, maka selanjutnya adalah proses menganalisa data. Data yang telah didapat dari berbagai sumber akan dikelompokkan berdasarkan sumber data yang diperoleh. Lalu diolah dengan mencari yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data.

3.6.1 Menyajikan Data

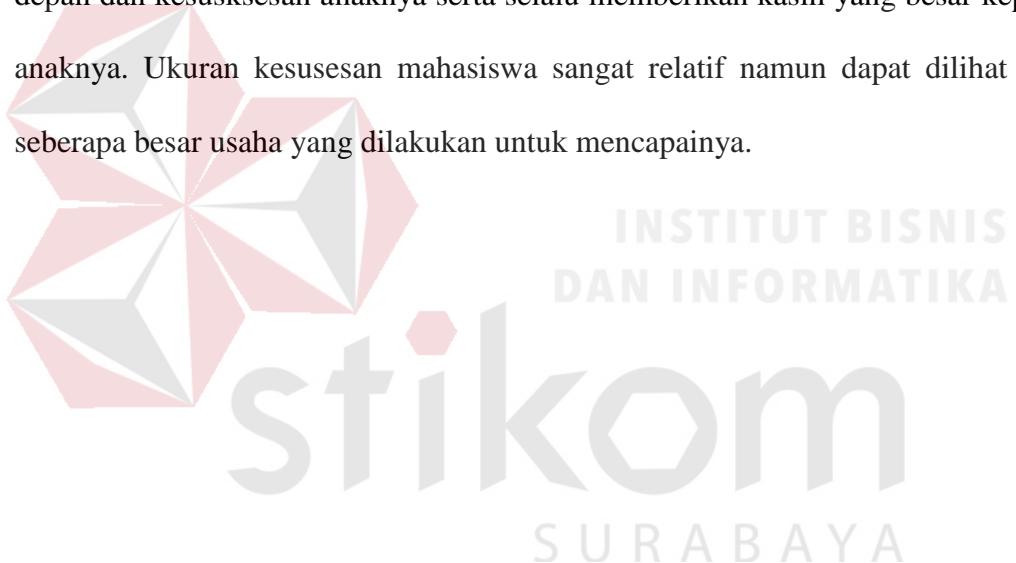
Tabel 3.1. Penyajian Data

Topik	Wawancara	Literatur	Eksisting
Film Animasi Pendek	<ul style="list-style-type: none"> - Karya audio visual yang menggabungkan berbagai pekerjaan seniman dan keilmuan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada target penontonnya. - Memiliki makna luas dan ambigu dengan penyelesaian yang pendek. 	<ul style="list-style-type: none"> - kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan ilusi bahwa gambar terlihat bergerak dan hidup. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar bergerak yang menjadi sebuah audio visual yang memiliki makna atau pesan didalamnya untuk disampaikan kepenonton. - Memiliki satu plot

Kesimpulan	Karya audio visual yang berupa gambar yang seolah hidup serta mengandung sebuah pesan untuk disampaikan kepada penonton.		
Genre <i>Fantasi</i>	-	<ul style="list-style-type: none"> - Khayalan. - Tidak benar-benar ada. - Film fantasy memiliki setting, cerita, dan karakter yang bersifat imajinatif pula. . 	<ul style="list-style-type: none"> - Terjadi di dunia yang imajinatif. Seperti masuk dunia gambar, dunia game. - Imajinasi dapat diterima oleh akal penonton.
Kesimpulan	Genre film yang penyampaiannya menggunakan imajinasi/khayalan namun tetap dapat diterima oleh akal penonton.		
Peran Ibu	<ul style="list-style-type: none"> - Menyayangi dan merawat anaknya. - Memperhatikan hingga hal kecil. - Menjadi motivasi - Selalu mendoakan anaknya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ibu sebagai pemuhan kebutuhan anak. - Ibu sebagai suri teladan bagi anak.. - Ibu sebagai pemberi motivasi bagi kelangsungan kehidupan anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat menyayangi anaknya hingga rela berkorban. - Hati nya sangat terluka jika anaknya mengalami musibah. - Kasih sayangnya sepanjang waktu.
Kesimpulan	Seorang ibu memiliki peran penting untuk masa depan anaknya serta selalu memberikan kasih yang besar kepada anaknya.		
Kesuksesan Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan masa studinya tanpa masalah. - Ingin mendapat pekerjaan setelah lulus sesuai keahlian. - Membahagiakan orang tua. - Ketika sudah mencapai tujuan yang diinginkan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki defisiensi masing-masing. - Mendapat IPK diatas 3.5. - Seimbang antara kegiatan organisasi dan perkuliahan. 	-
Kesimpulan	Ukuran kesuksesan mahasiswa sangat relatif namun dapat dilihat dari seberapa besar usaha yang dilakukan untuk mencapainya.		

3.6.2 Kesimpulan

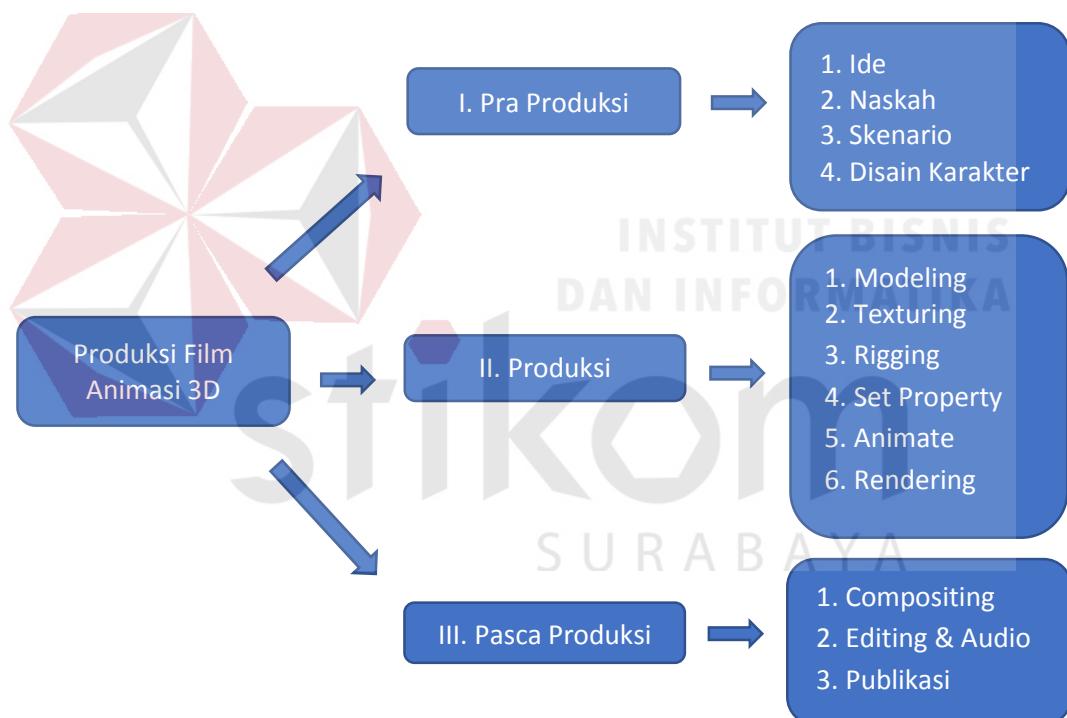
Berdasarkan kesimpulan dari seluruh data yang telah dianalisa, dapat disimpulkan bahwa pada Tugas Akhir ini akan menggunakan film animasi pendek animasi, dengan perngertian karya audio visual berupa gambar yang seolah hidup serta mengandung sebuah pesan untuk disampaikan kepada penontonya. Akan menggunakan genre film fantasi yang penyampaiannya menggunakan imajinasi/khayalan namun tetap dapat diterima oleh akal penonton animasi. Topik yang akan diangkat adalah seorang ibu yang memiliki peran penting demi masa depan dan kesuksesan anaknya serta selalu memberikan kasih yang besar kepada anaknya. Ukuran kesuksesan mahasiswa sangat relatif namun dapat dilihat dari seberapa besar usaha yang dilakukan untuk mencapainya.



BAB IV

PERANCANGAN KARYA

Pada bab IV ini akan dijelaskan mengenai konsep dan pokok pikiran yang mengacu pada hasil penelitian bab III. Untuk membuat sebuah karya pada Tugas Akhir ini yang berupa film animasi 3D maka dibutuhkan struktur/tahap-tahap pengerjaan. Berikut gambar bagan perancangan karya dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.



Gambar 4.1. Bagan perancangan karya

(Sumber: Olahan Penulis)

4.1 Pra Produksi

Dalam pembuatan film animasi 3D dibutuhkan persiapan yang matang agar dalam proses pembuatan film dapat berjalan dengan baik. Oleh sebab itu penulis mempersiapkan konsep sebelum produksi film dimulai, seperti ide, cerita, naskah, skenario, dan karakter serta persiapan untuk memanajemennya. Berikut penjabarannya

4.4.1 Ide

Ide penulis terinspirasi dari rasa syukur karena masih diberi kesempatan untuk kuliah di tempat rantau hingga saat ini dengan besarnya dukungan dari seorang ibu. Namun yang menjadi keprihatinan adalah banyaknya mahasiswa yang *drop out* dan kurang memiliki perjuangan untuk belajar mencari pengalaman dalam dunia kampus. Oleh sebab itu penulis mendapat ide untuk membuat film pendek mengenai perjuangan seorang ibu untuk membuat anaknya sukses dan bagaimana mahasiswa mau berjuang. Dengan bumbu fantasi maka akan memperlihatkan bahwa sesuatu yang mustahil tetap dapat dicapai jika kita mau berjuang.

4.4.2 Konsep

Dalam film ini akan menggunakan konsep film pendek tanpa adanya narasi atau dialog oleh karakter. Semua *storytelling* akan disampaikan melalui premis atribut yang digunakan karakter, benda-benda disekitarnya (lingkungan), sifat karakter, adegan-adegan, dan *action* dengan lingkungan sekitarnya. Konflik yang harus dilalui protagonis adalah konflik internal dengan dirinya sendiri dan eksternal dengan karakter lain. Alur cerita akan disampaikan secara ‘tersirat’ dengan bahasa non verbal, yaitu mengganti bahasa verbal menjadi bahasa simbol-simbol.

4.4.3 Naskah

Naskah cerita dikembangkan dikembangkan dari ide. Lalu dimasukan masalah dan konflik yang dialami karakter. Berikut adalah naskah besar filmnya :

Rahagi adalah anak yang semangat yang memiliki keluarga seorang ibu bernama Amelia. Sejak kecil dia hanya hidup bersama ibunya di Tulungagung. Rahagi memiliki cita-cita untuk menjadi seorang pembuat robot. Dengan besar hati Rahagi dan Amelia memutuskan untuk menguliahkan Rahagi ke Stikom Surabaya agar Rahagi dapat belajar dan mencapai cita-citanya. Naas suatu hari saat Rahagi ditempat rantaunya Amelia meninggal.

Rahagi yang ditinggal satu-satunya keluarga mengalami *Post Traumatic Stress Disorder* di tempat rantaunya. Diamana Rahagi memblok seluruh ingatan bersama Amelia untuk menjaga pikirannya. Selesai sudah harapan Rahagi untuk meneruskan perjuangannya sebagai mahasiswa. Rahagi menjadi putus asa, malas, tidak terurus, anti sosial, gelap, berantakan, dan mengurung diri seperti di dalam penjara (sangat sepi). Sekarang tiap harinya dihabiskan dengan bermain game, melamun, dan bermalas-malasan.

Suatu malam yang berbadai dan hujan. Seketika petir menyambar dan terjadinya arus pada robot buatan Rahagi. Keesokan harinya robot bernama Arvis menyala dan membuat Rahagi sangat terkejut. Arvis adalah robot pembantu yang bertugas mengingatkan kegiatan, membantu pekerjaan, membersihkan, dll. Dengan adanya perilaku Arvis seperti mengingatkan bangun pagi, membuka cendela, bersih-bersih, dll, Rahagi sangat kesal karena mengingatkannya pada sosok ibunya. Memori memang dapat dilupakan namun rasa dalam hati Rahagi kepada ibunya mulai bangkit kembali melalui Arvis. Semakin lama Rahagi semakin kesal dengan tingkah laku Arvis yang mengganggu dan berisik serta karena mengingatkannya pada Amelia.

Malam haripun tiba saat Rahagi bermain game Arvis kembali mengganggu dan sotak membuat Rahagi marah. Lalu menyiram Arvis dengan air yang ada di gelas. Arvis pun rusak dan tidak dapat menyala. Setelah Arvis rusak Rahagi bermain terus sampai ketiduran dikursi.

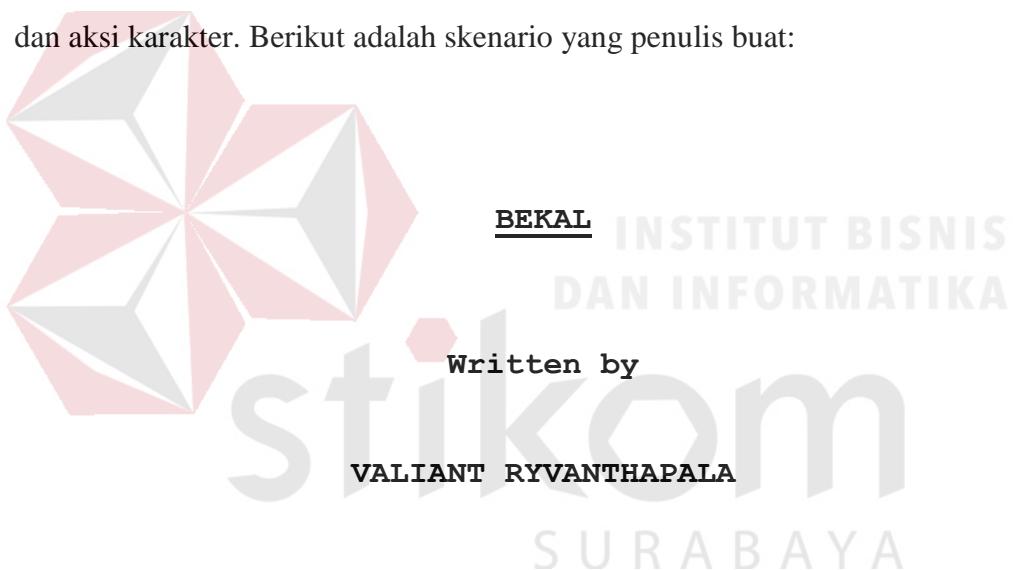
Setelah selesai bermain Rahagi menyesali perbuatanya pada Arvis yang selalu menemani dan mengingatkannya. Saat tidur Amelia datang dan mengingatkan Rahagi pada ibunya tentang kenangan manis saat Amelia dan Rahagi bersama. Rahagi mengingat semua kenangan saat ibunya menjadi pahlawanya mulai dari kecil.

Setelah bangun dari mimpiya Rahagi kembali menyadari kesepian yang ia rasakan. Ia mengingat bahwa ibunya telah tiada. Rahagi melihat foto Amelia dengan sedih. Namun pada saat itu Amelia hadir kembali untuk membantu Rahagi. Amelia berusaha membuat Rahagi untuk memperbaiki Arvis agar dapat menjadi tema dan membantu Rahagi dalam berjuang mencapai cita-citanya. Setelah perasaan semangat Rahagi kembali dan mau memperbaiki Arvis, Ameliapun pergi.

Haripun mulai siang dan waktunya Rahagi kembali berkuliah. Rahagi mulai bersiap menuju kampus dengan semangat berkuliah kembali, dan sebelum berangkat Arvis memberinya semangat.

4.4.4 Skenario

Penjelasan lebih lanjut setelah naskah. Dengan menambahkan angle shoot dan aksi karakter. Berikut adalah skenario yang penulis buat:



Address valiant.ryvanthapala@gmail.com
Phone Number 087881801825

SCEEN 1

INT. KAMAR KOS / SIANG

Ruangan yang disinari matahari dari luar cendela.

CAMERA MOVING

Dari cendela - ke bawah - bergerak lurus ke pojok - rotation ke Ragi sampai lantai & terlihatlah Arvis. Piala, piala olah raga, sertifikat ketua dewan mahasiswa, medali, foto pidato. Sampai disudut meja 1 bingkai foto yg tertutup. Dibawah meja piala, sebuah robot bundar jatuh yang rusak dan mati serta peralatan mekanik yang berserakan.

Sampai pada view Ragi. Tidur - Gerak - Menghempas HP - Hp jatuh "Tak! - Tangan rahagi menggelantung dari kasur.

CUT TO:

RAHAGI

Tampak samping kasur close up wajah Ragi. Berkedip-kedip ngantuk & malas

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak bawah kasur. Muncul kepala perlahan-lahan melihat ke hp yang jatuh

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak atas kasur. Kepala Rahagi masuk ke kasur lagi. Terlihat HP yang nyala-mati tanggal Senin 11 Februari 2019, pukul 10.00. Fokus HP. Lalu fokus Rahagi lagi yang sedikit terkena cahaya matahari dari cendela dan melirik kesumber cahaya.

FADE OUT.

View kamera: Melihat kecendela-mengulurkan tangan dan menutup kamera

FADE IN:

SCEEN 2

INT. KOS RAHAGI / MALAM KAMAR KOS YANG KOSONG. MIMPI

Gelap beberapa detik". Tharrrr!!

Tampak depan Rahagi melihatkan kaca & lemari. Rahagi terkejut bangun kaget, menengok kiri. Suara halilintar menyambar Kamar menjadi gelap terang dan terdengar suara petir menyambar dan hujan.

CUT TO:

Tampak samping kasur melihatkan kecendela dan Arvis. Cahaya petir dan hujan menyala-nyala. Rahagi menurunkan kaki dari kasur.

CUT TO:

RAHAGI

Tampak dari depan pintu KM Rahagi berjalan ke arah KM. Membuka pintu KM.

CUT TO:

SCEEN 3

INT. KAMAR MANDI / MALAM

RAHAGI

Tampak samping. Rahagi pipis. Namun view kelaminya tertutup ciduk mandi. Duk!! Kreek kreek.. Suara terdengar diluar

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak bawah Rahagi. Rahagi menoleh kepintu KM. Rahagi kembali melihat kebawah sambil ekspresi bingung

Nginggg... nguing-nguing (suara robot menyala). Rahagi keluar.

CUT TO:

SCEEN 4

INT. KAMAR KOS / MALAM

RAHAGI

Tampak depan pintu KM. Nyurr.. Ceklik..! (suara kloset disiram & pintu terbuka) Rahagi membuka pintu. Pelan-pelan mengeluarkan kepalanya dari KM mengintip kesumber suara.

CUT TO:

AMELIA

View mata Rahagi. "Ngungg-ngungg.. Cekrek-cekrek bip-bip-bip.." (suara semakin keras karena terdengar langsung). Tharr!! (diiringi kilat seisi ruangan terlihat). Siluete Amelia mengotak-atik Arvis.

CUT TO:

RAHAGI

Tampak close up wajah Ragi. Menyipitkan mata dan melongo. sedikit memajukan kepala

CUT TO:

AMELIA

View mata Ragi. Amelia mengangkat tangan sebahu menggenggam obeng. Amelia menoleh ke Rahagi dengan mata bersinar - tersenyum.

CUT TO:

RAHAGI

View Medium tubuh Ragi. "Aaahhh!!" Rahagi lari keluar kamar kos. Lari keluar - tiba" jatuh ke bawah kegelap. AAARRGHHH...

CUT TO:

SCEEN 5

EXT. RUANG GELAP DIBAWAH KOS

RAHAGI

Tampak samping, seluruh tubuh Ragi. Menghadap bawah - bergerak gerak - membalikan badan menghadap ke atas - mengulurkan tangan.

RAHAGI (CONT'D)

View mata Rahagi melihat pintu kos yang mengeluarkan cahaya. Ragi semakin terjatuh menjauhi sumber cahaya. Mengulurkan tanganya. "Ibuuu.. Tolonggg!!!!".

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

View close up wajah Ragi. "AAARRRGHHH" Matanya terpejam takut - semakin zoom ke high close up mata dan pindah tempat, kamera stay seukuran wajah ===

SCEEN 6

INT. KOS RAHAGI / SORE

Tampak atas tubuh Rahagi kamera tetap tapi Rahagi jatuh ke lantai. Gedebuk! Rahagi jatuh dari kasur. Desebelah kepalanya ada Arvis berdiri.

RAHAGI

"Awww.." Sambil memegang punggungung.

CUT TO:

Tampak samping melihatkan setengah kanan tubuh Arvis dan wajah Rahagi.

RAHAGI (CONT'D)

Setelah mengelus punggung. Tiba-tiba Rahagi mendengar ada suara disampingnya dan menoleh perlaahan ke Arvis yang berbicara. Dengan wajah bingung.

ARVIS

"Waktu makan siang. Waktu makan siang. Waktu makan siang" Tangan kanan naik turun.

CUT TO:

RAHAGI

Medium shoot kirinya Arvis. Memperlihatkan Rahagi dan Arvis full body, namun tampak depan Rahagi. Rahagi bangun duduk bersender ke kasur dengan kaget - mulai melihat - bingung.

CUT TO:

ARVIS

View mata Ragi melihatkan Arvis ngomong terus.

DISSOLVE TO:

SCENE 7

INT. KOS RAHAGI / MALAM FLASH BACK

AMELIA

View mata Ragi Tampak meja Dimeja makan dan 2 tangan Ragi, sudah ada banyak makanan "Dimakan, Gi! Mumpung ibu disini" Sambil meletakan makanan terakhir ke atas meja.

Kamera melihat makanan itu dan perlahan melihatkan Amelia yang berwarna gelap dan matanya bercahaya.

SCEEN 8 kemabali ke ralita

BACK TO:

RAHAGI

Tampak samping Rahagi dan Arvis "Haaa!" Rahagi berteriak sambil menendang Arvis.

CUT TO:

ARVIS

Tampak samping, Arvis menggelinding dan membentur meja pc. Lampu Arvis berkedip-kedip.

CUT TO:

RAHAGI

Tampak depan wajah Ragi. "hiihh" menggerang pusing sambil memegan kepala. Menggeleng-gelengkan kepala. Perlahan berdiri.

CUT TO:

ARVIS

Tampak depan. Arvis kembali bangun, terbang dan kembali mengucap "waktu makan malam. Waktu makan malam" sambil terbang menuju Ragi.

CUT TO:

RAHAGI

Tampak depan Rahagi bagian wajah, belakangnya Arvis yang mengikuti dan mengangkat-angkat tangan dan bilang "Waktu makan malam 2x" tambah keras. Sambil menghampiri Ragi. Dengan ekspresi agak jengkel Ragi melirik. mengenggam tangan jengkel.

CUT TO:

Ragi mengambil 1 bungkus pop mie.



CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Melempar pop mie ke samping

CUT TO:

Sudut pandang mata Arvis. Pop mie yang melayang mendekati kamera.



CUT TO:

Layar mati dan tertulis BUKK!!

CUT TO:

SCEEN 9

Satu shoot dari mata elang. Move perlahan kebawah, melihatkan 1.Ragi dari kamar mandi - menyingkirkan arvis yg angkat" tangan didepanya dengan kaki
 2.Ragi bermain PC. Menggunakan Headset - Arvis angkat" tangan
 3.Ragi main HP di kasur - Arvis angkat" tangan - ditutupin selimut

SCEEN 10

KOS RAHAGI / MALAM

FADE IN.

Srrruupp.. Tampak samping rahagi menonton Film didepan komputer sambil mengangkat mangkok makan mie instan. Mangkok ditaruh. Ragi ingin berdiri.

CUT TO:

ARVIS

Tampak depan wajah Ragi & Arvis "Minum-Minum! Minum Minum!" Sambil memberikan gelas ke Ragi.

RAHAGI

Melihatnya. Mengambilnya dengan tanganya - duduk kembali.

CUT TO:

Tampak kanan Rahagi dan membelakangi Arvis. Rahagi minum - Arvis hanya diam - Arvis tiba-tiba bunyi "Waktu Tidur, Besok Kuliah Besok Kuliah!"

RAHAGI (CONT'D)

Kaget Tersedak - meletakan gelas - Mengerutkan dahi melihat ke Arvis.

CUT TO:

RAHAGI & ARVIS

Tampak samping kiri Ragi agak keatas, melihatkan pula Arvis. Arvis tetap ngomong - Ragi masih menggenggam gelas dengan gemetar - Menyiram Arvis dengan gelas itu.

CUT TO:

ARVIS

Close up Arvis. Naik turun 2x. "Zzt, wak wak tu ti ti durrr" suara konslet. Arvis tergeletak & mati.

CUT TO:

Tampak samping kiri Rahagi. Rahagi melihat ke kiri - menarik nafas - melihat ke Monitor.

FADE IN.

Jam yang berada diatas PC. Jam menandakan pukul 03.19.

CUT TO:

RAHAGI

Tampak depan wajah Ragi, melihatkan PC dari belakang. Wajah yang tersinar monitor "Hoaamm.." lalu cahaya monitor mati. Rahagi melihat kesamping arah Arvis beberapa detik.

CUT TO:

View mata Rahagi Arvis yg mati.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak bawah Ragi. Ragi menengok Arvis beberapa detik. Lalu menghampiri. Atau mendekati kamera.

CUT TO:

ARVIS

Ragi menghapus air pada Arvis dengan selimut.

CUT TO:

Medium shot. Ragi meletakan Arvis lagi. Lalu berbaring dan tidur disebelah Arvis.

FADE OUT.

Melihatkan rahagi tidur dan arvis yg mati. Kamera move dari bawah Ragi keatas, posisi tidur Ragi menjauhi pandangan Arvis. Sampai pada Arvis, Arvis menyala 1x dan menyala terang.

CUT TO:

RAHAGI

Sudut pandang kepala Ragi. Dengan background Arvis yang menyala. Kemudian ada sebuah tangan. Memegang tangan Ragi dan mengangkat keatas.

CUT TO:

Tampak samping tubuh Ragi. Ragi melayang dengan tangan diatas.

SCEEN 11

FADE IN: MASUK DUNIA PUTIH TERANG

RAHAGI (CONT'D)

Buk! huu.. Suara tangisan. Tampak depan Ragi duduk. Menoleh-noleh.

CUT TO:

RAHAGI KECIL

Huu huu.. Duduk & menangis. Sebuah tangan mengelus kepalanya. Ragi menegakan kepala. Tangan dgn sapu tangan mengusap pipinya.

CUT TO:

RAHAGI KECIL (CONT'D)

Tampak samping kiri. Belakangnya agak jauh ada Ragi besar melihat. Amelia memberikan mainan robot. Ragi kecil mengambilnya melihat. Mengangkat tangan "yee!". Memeluk Amelia.

CUT TO:

RAHAGI

Duduk melihat dari jauh. Tiba-tiba didepan tubuhnya Ragi anak" berlari melewatinya. Ragi asli menolehnya.

CUT TO:

RAHAGI ANAK

Menghampiri kamera melihatkan bahu & kepala Amelia. Ragi melihatkan pialanya sambil tersenyum. Amelia membela pipi Ragi. Tangan Amelia mau merangkul..

CUT TO:

RAHAGI ANAK (CONT'D)

Tampak sampingnya Ragi Asli. Berlajan dengan Amelia memegang pundak Ragi Anak. "Hei!" Ragi asli memanggil tapi terus berlajan menjauh.

CUT TO:

RAHAGI

Tampak samping Ragi. Muka sedih, menghela nafas. Tatapan tanpa harapan "Bu".

CUT TO:

RAHAGI ANAK

Sudut pandang Ragi asli. Berlanjut berjalan, tiba" Amelia berhenti sesaat. Menoleh ke arah Ragi Asli.

CUT TO:

SCEEN 12

INT. KAMAR KOS / SUBUH

Melihatkan atas kamar Ragi.

CUT TO:

RAHAGI

Tampak samping agak luas melihatkan ruang kos. Ragi mendudukan diri.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

View mata Ragi. Melihatkan Arvis mati disebelahnya. Melihat ke ruang yg sangat sepi. Melihat ke arah piala-piala. Kamera berdiri, menghampiri 1 piala. Ada obeng disudut meja. Mengambil piala itu. Melihatkan sebentar.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak wajah Ragi dari agak bawah. Wajah sedih - mengembalikan piala

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak bawah dari sudut pandang meja melihatkan Ragi. Ragi menghampiri dengan jalan sedih ke kamera dan mengambil pigura yang jatuh tertutup.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak dari samping kasur. Rahagi berdiri memlihat foto - duduk bersender di kasur - melihat bingkai dengan sedih. Tampak diatas meja ada kain transparan melayang.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak atas ragi kelihatan belakang kepalanya. Ragi membelai foto - Air matanya satuh 2 tetes. Pigura dengan foto Hitam putih Amelia setengah badan dengan senyuman yang sangat keibuan.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak samping Ragi ke kasur sedikit di bawahnya meja. Ragi menangis dan memeluk pigura itu. "Tak!" Solder jatuh.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak samping rahagi kelihatn sedikit kepala. Ragi mengangkat kapala menoleh ke solder.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Sudut pandang mata Ragi. Mengangkat pigura didadanya. Melihat foto Amelia, melirik ke Arvis.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampilan zoom dekat. Meletakan pigura ke meja kembali dengan berdiri.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak setengah tubuh Ragi. Mengambil solder.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Sudut pandang mata Ragi. Duduk memandang Arvis dan menggenggam solder.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Sudut pandang melihatkan kepala belakang Ragi. Cahaya menghampiri tangan Amelia mengampiri tangan Ragi yang memegang solder. Diangkatnya perlahan.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Sudut pandang Ragi. Mengangkat tangan tanpa tangan Amelia. Melihat Arvis. Mau menggenggam soldernya.

CUT TO:

AMELIA

Sudut pandang medium sebelah belakang kiri Ragi, melihatkan Amelia setelah dari tangannya. Amelia

bersinar & senyum menggenggamkan tanganya ke tangan Ragi dan diikuti Ragi menggenggam soldernya.

CUT TO:

AMELIA (CONT'D)

Tampak samping Ragi & Amelia. Ragi mengepalkan Solder ke dadanya sambil mengusap air matanya. Amelia menggenggam kepala Ragi

CUT TO:

AMELIA (CONT'D)

Tampak zoom dekat kepala Amelia & Ragi dari sisi kanan Ragi. Ragi mengusap hidung & Amelia mencium dahi Ragi.

CUT TO:

AMELIA (CONT'D)

Sudut pandang mata Amelia. Kamera naik keatas. Tangan Amelia di kepala Ragi menjauh dan membelai pipi Ragi. Kamera semakin keatas.

CUT TO:

AMELIA (CONT'D)

Sudut pandang belakang Ragi agak ke atas. Melihatkan Amelia setelah membelai - melayang - tersenyum - melambaikan tangan - semakin menerang. Kamera mengikuti Amelia dengan semakin zoom out agar terlihat luas. Cahaya putih semua - turun salju putih bercahaya.

FADE OUT. DARI PUTIH

RAHAGI

Sudut pandang atas kebawah. Butiran salju turun perlahan menyinari ruang. Rahagi mendekat ke arvis memegangnya & melihat lihat lalu memegang ke Arvis.

SCEEN 13

FADE OUT. KE PUTIH

INT. KAMAR KOS / PAGI

Sudut pandang view dari tempat makan. Ada mangkok mie terbuka. Gyurr.. Klek, Duk Duk.. Sruuttt.. Ragi jalan menuju pintu keluar membawa tas.

CUT TO:

RAHAGI

View tampak samping. Didepan pintu, terdiam sebentar. Menengok kearah kamera.

CUT TO:

View foto Amelia tampak terang kena cahaya. Kamera menjauh semakin. Tiba" Arvis bunyi "Bip bip!"

CUT TO:

ARVIS

Tampak belakang Arvis melihatkan Rahagi dari jaug "Semangat Kuliah! Semangat! Semangat!" terlihat bagian atas Arvis. Bunyi sambil mengangkat-angkat 2 tangan

CUT TO:

RAHAGI

Melihatkan wajah Rahagi yang jadi senyum – Memalingkan ke pintu.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)
View tangan Ragi. Mau memegang ganggang pintu.

CUT TO:

RAHAGI (CONT'D)

Tampak belakang Rahagi seluruh badan. Membuka pintu. Keluar cahaya bersumber dari pintu. Saat pintu terbuka semua.

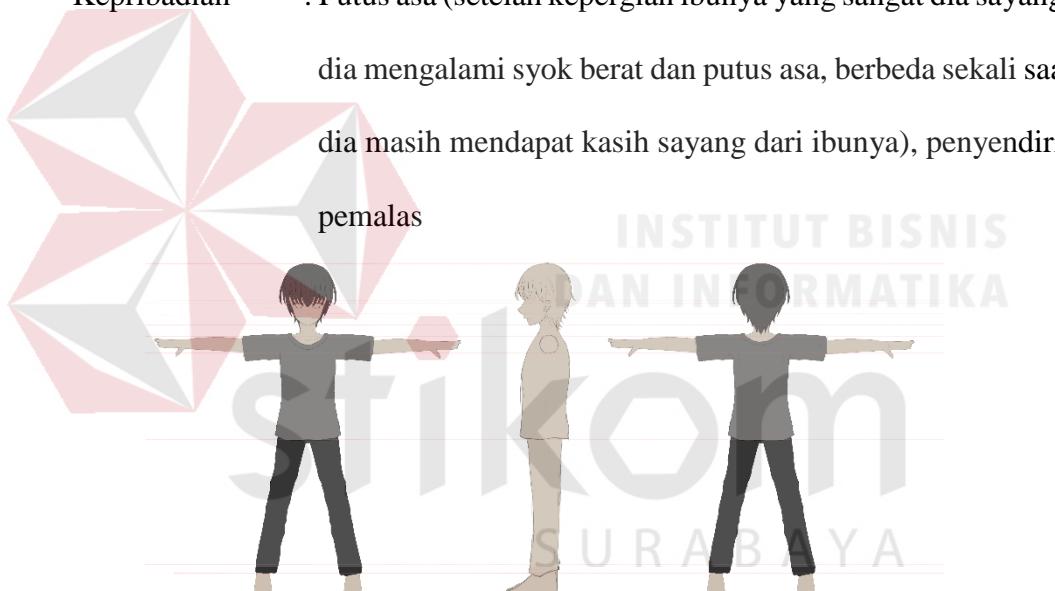
FADE OUT. PUTIH SEMUA

CRADIT TITLE

4.4.5 Disain Karakter

Disain karakter diawali dengan penggambaran bentuk dan sifat.

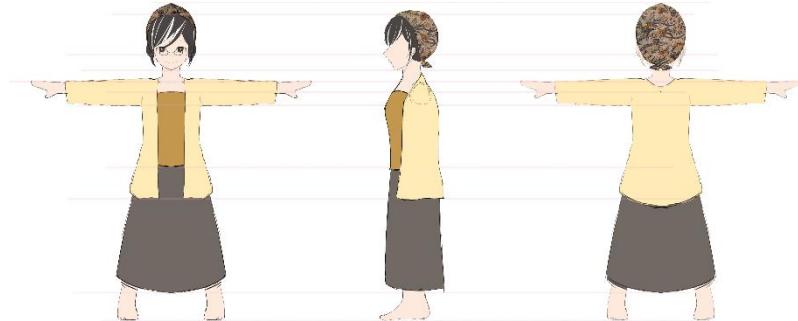
1. Nama : Rahagi (Bersinar)
Umur : 21 tahun
Fisik : Kurus, badan tidak tegak / pundak menurun
Wajah : Mata sayu pandangan tidak focus / mengawang, mata tidak fokus, alis naik, rambut berantakan
Warna : Warna pudar
Kepribadian : Putus asa (setelah kepergian ibunya yang sangat dia sayangi dia mengalami syok berat dan putus asa, berbeda sekali saat dia masih mendapat kasih sayang dari ibunya), penyendiri, pemalas



Gambar 4.2 Disain karakter Rahagi
Sumber : Olahan penulis

2. Nama : Amelia (Pekerja Keras & rajin)
Umur : 45
Fisik : Ibu
Wajah : menggunakan kaca mata,
Kepribadian : Cerdas, pekerja keras, keras kepala, tegas

Penampilan : Disain baju kebaya, Penutup rambut batik, warna cerah



Gambar 4.3 Disain karakter Amelia
Sumber : Olahan penulis

4.4.6 Management Produksi

Berikut adalah hal-hal yang juga harus dipersiapkan dalam manajemen produksi.

1. Sarana prasarana

Tabel 4.1 Alat-alat kebutuhan

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	PC core i7	1 buah
2.	Mouse	1 buah
3.	Keyboard	1 buah
4.	Monitor	1 buah
5.	Sound	1 buah
6.	Meja	1 buah
7.	Kursi	1 buah
8.	Pen tablet	1 buah

2. Anggaran dana

Tabel 4.2 Total dana

NO	URAIAN	UNIT	SATUAN	RP/UNIT	TOTAL (RP)
PENGELUARAN					
PRA PRODUKSI					
1	Komputer	1	Set	Rp 22.500.000,-	Rp 22.500.000,-
2	Konsumsi dan fee kru	2	orang	Rp 800.000,-	Rp 800.000,-
Total Pengeluaran Pra Produksi					Rp 23.300.000,-
PRODUKSI					
	-	-	-	-	-
Total Pengeluaran Produksi					-
POST PRODUKSI					
1	<i>Marchandise</i> + cetak items	Aneka macam	-	Rp 1.000.000,-	Rp 1.000.000,-
2	Biaya pameran	1	Mahasiswa	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-
Total Pengeluaran Post Produksi					Rp 2.500.000,-
TOTAL PENGELUARAN					Rp 25.800.000,-

3. Jadwal kerja

Tabel 4.3 Total biaya

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab ini dijelaskan mengenai penerapan unsur-unsur yang sudah disusun pada bab IV terhadap pengembangan Tugas Akhir ini.

6.1 Produksi

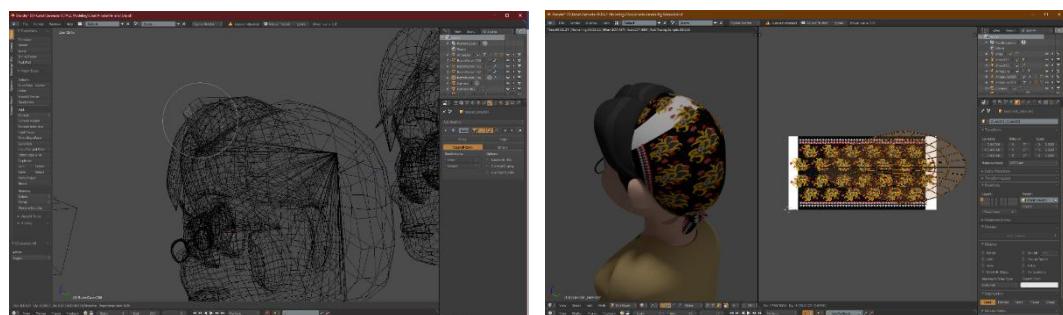
Merupakan tahap penggerjaan seluruh animasi yang memiliki 6 tahap yang akan dijelaskan yaitu *Modeling, Texturing, Rigging, Set Property, Animate, Rendering*.

Berikut dokumentasinya:

6.1.1 *Modeling dan Texturing*

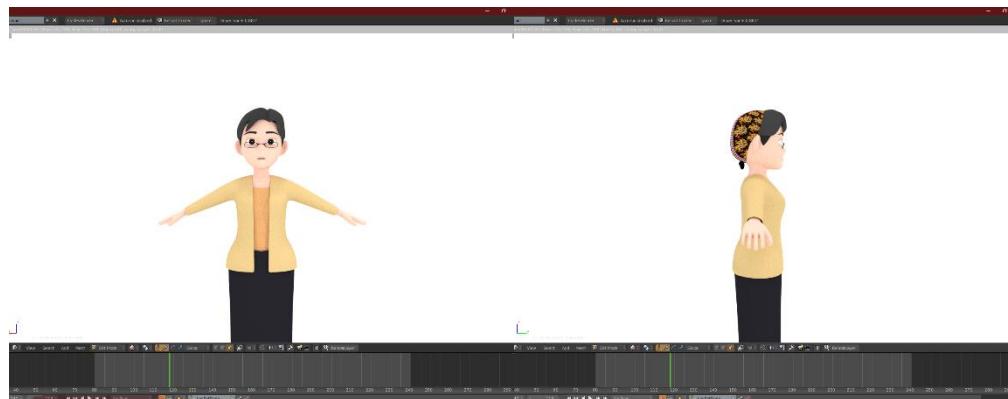
Dalam dunia animasi 3D semua benda harus dibentuk atau dibuat ulang untuk ditampilkan kefilm nantinya. Setelah mendapatkan disain 2D untuk karakter maka setelah itu dimodelah dalam model karakter 3D. Begitu juga dengan benda-benda yang mendukung sekitarnya. Penulis menggunakan software Blender versi 2.79.

Setelah model berbentuk sesuai keinginan selanjutnya adalah pemberian warna. Pewarnaan dapat dilakukan dengan menempelkan gambar maupun langsung mewarnainya.



Gambar 5.1 *Modeling dan texsturing* karakter Amelia
Sumber : Olahan penulis

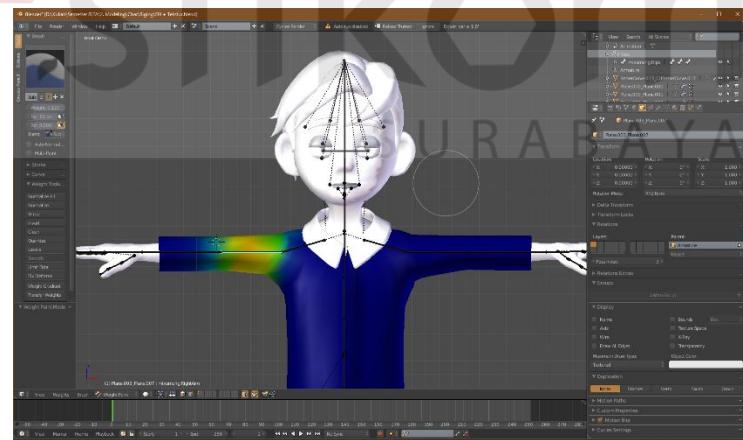
Setelah proses *modeling* dan *texturing* karakter Amelia, dapat diperlihatkan pada gambar *screenshot* di bawah ini. Gambar yang diambil tampang depan dan samping untuk memperlihatkan model 3 dimensinya.



Gambar 5.2 Hasil *modeling* Amelia
Sumber : Olahan penulis

6.1.2 Rigging

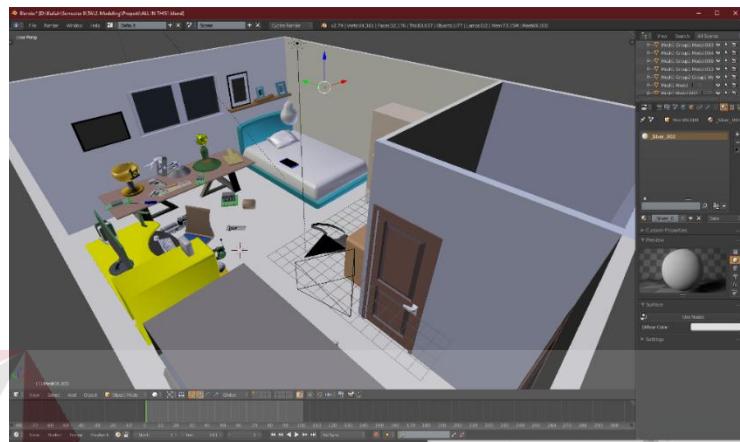
Setelah teksturing langkah selanjutnya adalah memasukan tulang/*bone* kepada karakter agar karakter dapat digerakan dalam proses selanjutnya.



Gambar 5.3 Rigging karakter Rahagi
Sumber : Olahan penulis

6.1.3 Set Property

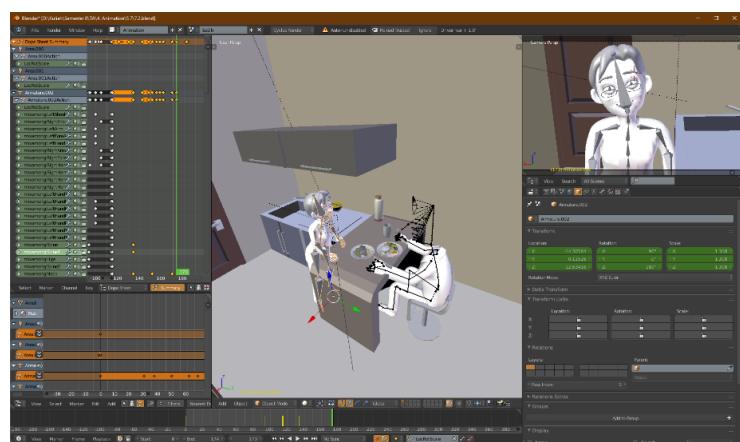
Setelah karakter siap untuk digerakan. Maka langkah selanjutnya adalah menata lokasi yang akan dibuat animasi. Penataan ini dipisahkan berdasarkan *scene* agar lebih mudah dalam penganimasian selanjutnya.



Gambar 5.4 *Set property*
Sumber : Olahan penulis

6.1.4 Animate

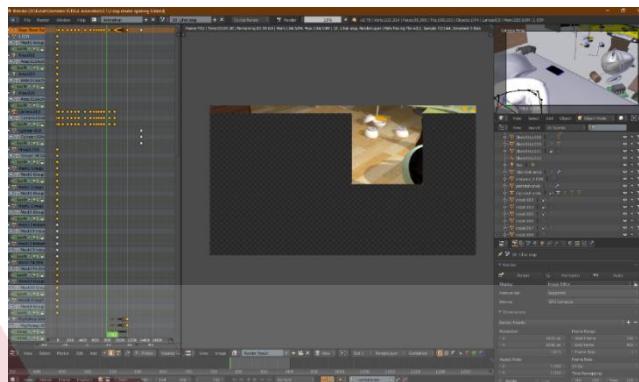
Setelah semua model, tempat, dan karakter siap. Selanjutnya berpindah ke mode animasi. Dalam mode ini seluruh objek yang ada digerakan. Seperti menggerakan karakter, benda, cahaya, dan kamera sesuai skenario yang telah dibuat. Tahap ini adalah tahap terlama dalam proses produksi.



Gambar 5.5 *Animate*
Sumber : Olahan penulis

6.1.5 *Rendering*

Tahap akhir dari proses produksi adalah rendering. Proses yang membutuhkan spesifikasi komputer tinggi untuk mempercepat prosesnya. Rendering adalah proses pengambilan gambar yang sudah ditangkap oleh kamera. Kemudian disimpan dalam *driver* berupa vidio-vidio final *per shoot*.



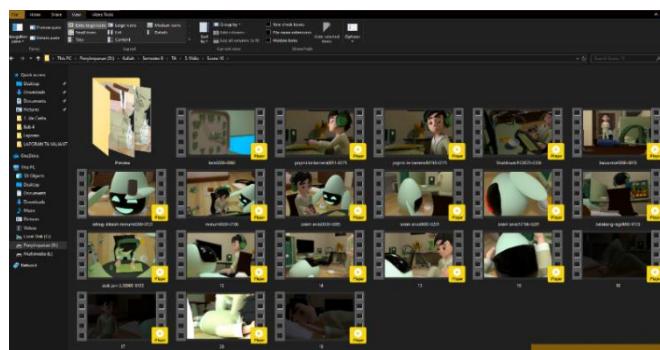
Gambar 5.6 Proses *randering*
Sumber : Olahan penulis

6.2 Pasca Produksi

Setelah seluruh proses randering tiap shoot, vidio-vidio tersebut akan dikumpulkan pada tiap *folder scene* untuk mempermudah tahap selanjutnya.

6.2.1 *Compositing*

Langkah selanjutnya adalah masuk pada tahan penggabungan seluruh shoot.



Gambar 5.7 File hasil *render* yang telah dipilah dan dikelompokan
Sumber : Olahan penulis



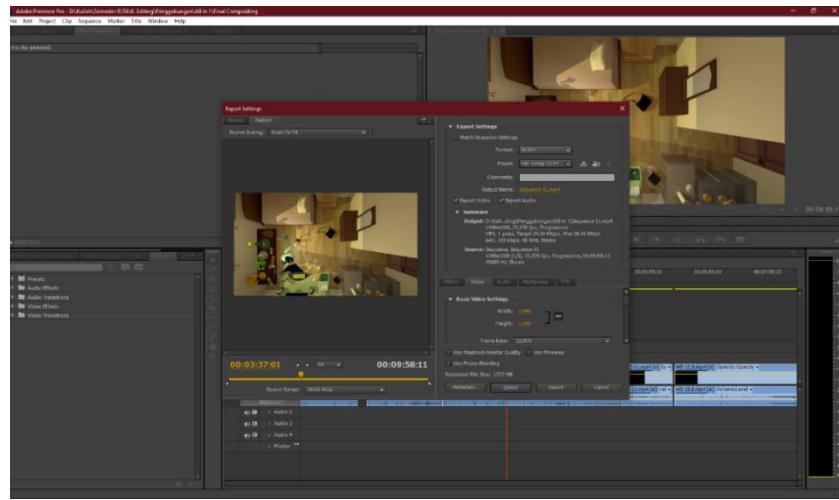
Gambar 5.8 Penggabungan dan penataan gambar
Sumber : Olahan penulis

6.2.2 *Editing* dan Audio

Selanjutnya adalah proses pengeditan dan penambahan audio. Penambahan *effect*, dan transisi agar film lebih menarik.



Gambar 5.9 Proses *editing* dan penambahan audio
Sumber : Olahan penulis



Gambar 5.10 *Render* seluruh vidio dan audio
Sumber : Olahan penulis

6.2.3 Publikasi

Tahap terakhir dari pembuatan film adalah publikasi agar karya yang telah dibuat dapat tersampaikan ke penonton. Publikasi dilakukan dengan berbagai cara seperti poster, cover DVD, label DVD, pameran dan beberapa desain merchandise.



Gambar 5.11 Poster film
Sumber : Olahan penulis

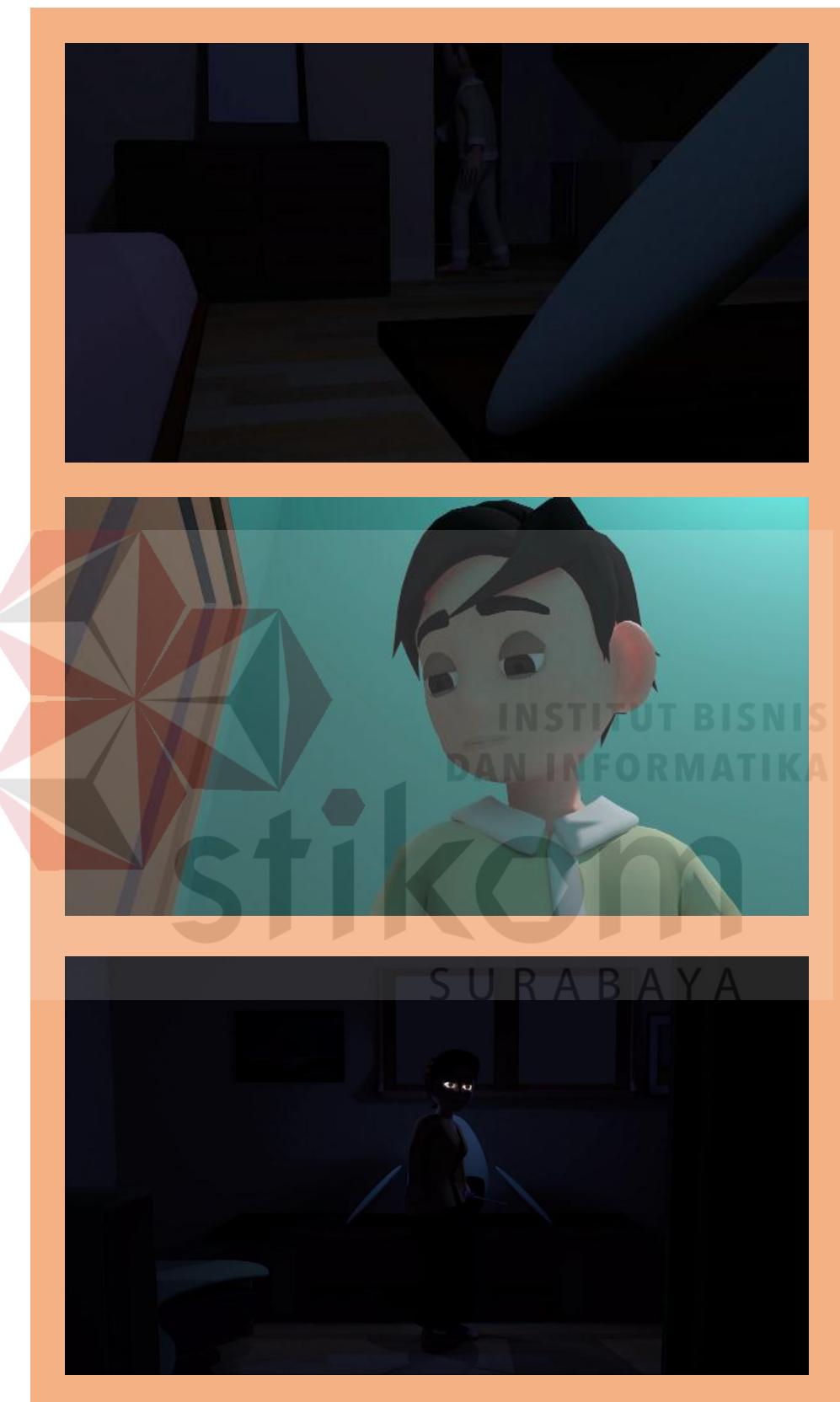


6.3 Screenshot Film

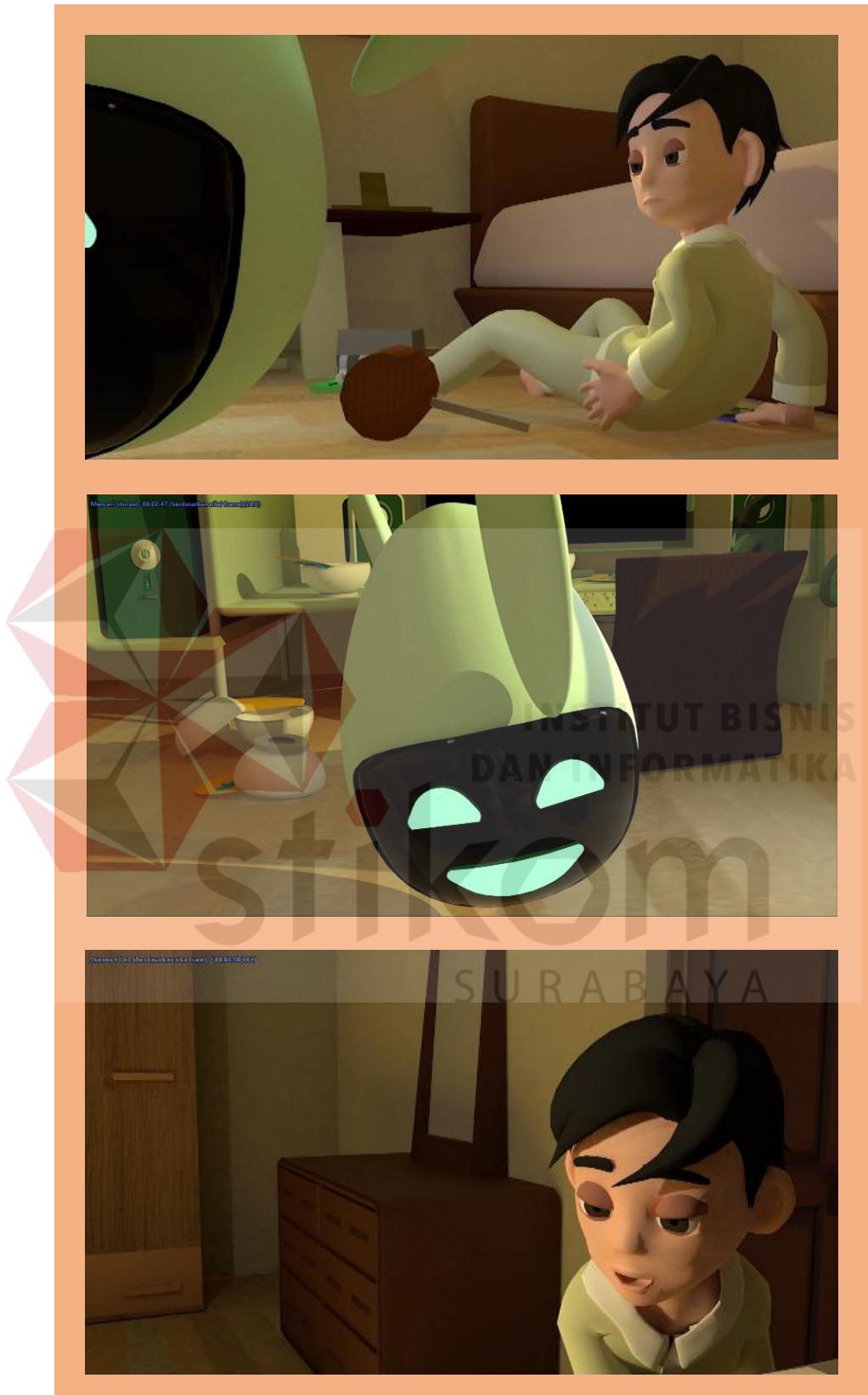
Berikut beberapa sampel *screenshot* film animasi 3D dalam Tugas Akhir ini:



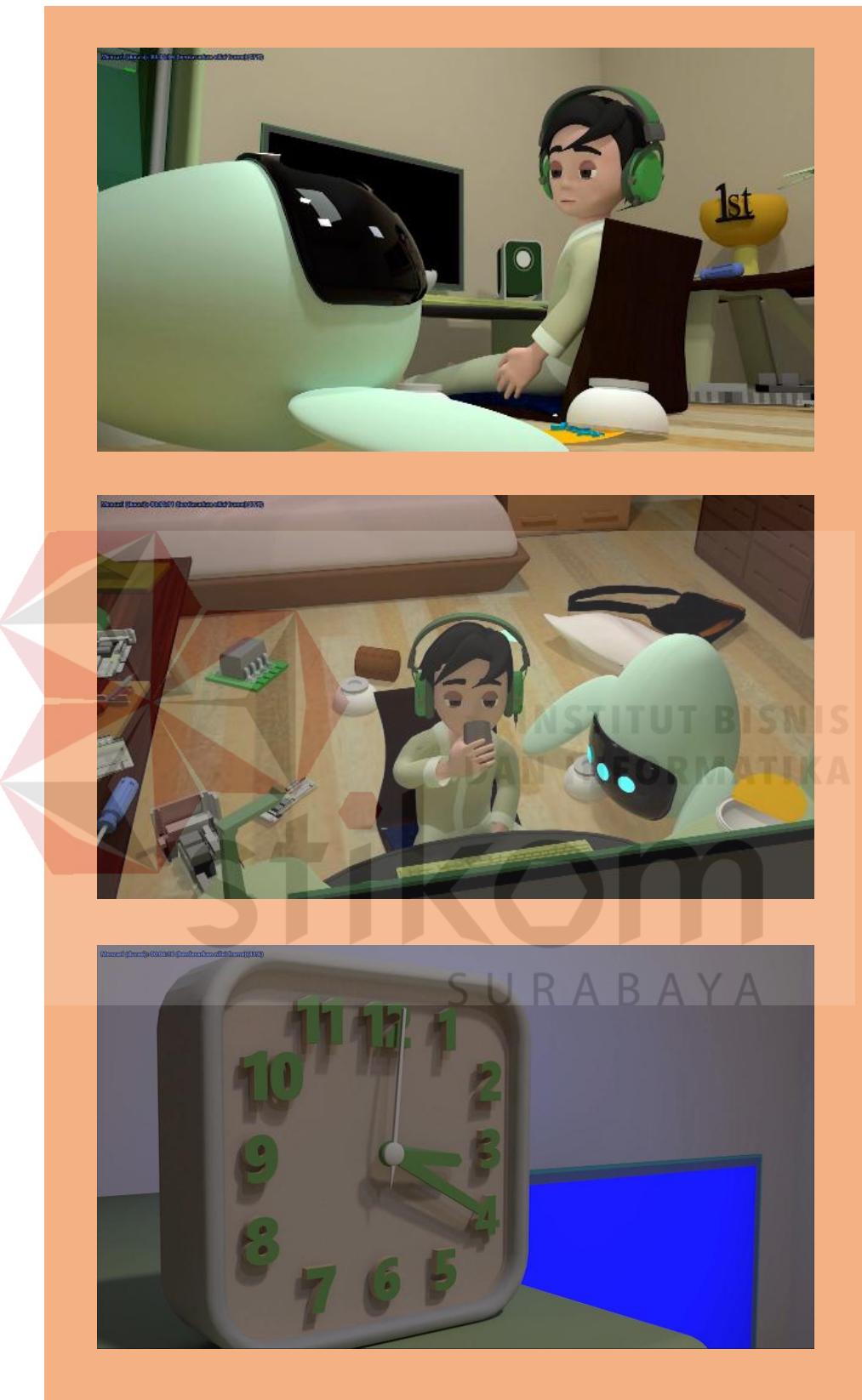
Gambar 5.13 Scene 1
Sumber : Olahan penulis



Gambar 5.14 *Scene 2*
Sumber : Olahan penulis



Gambar 5.15 Scene 3
Sumber : Olahan penulis



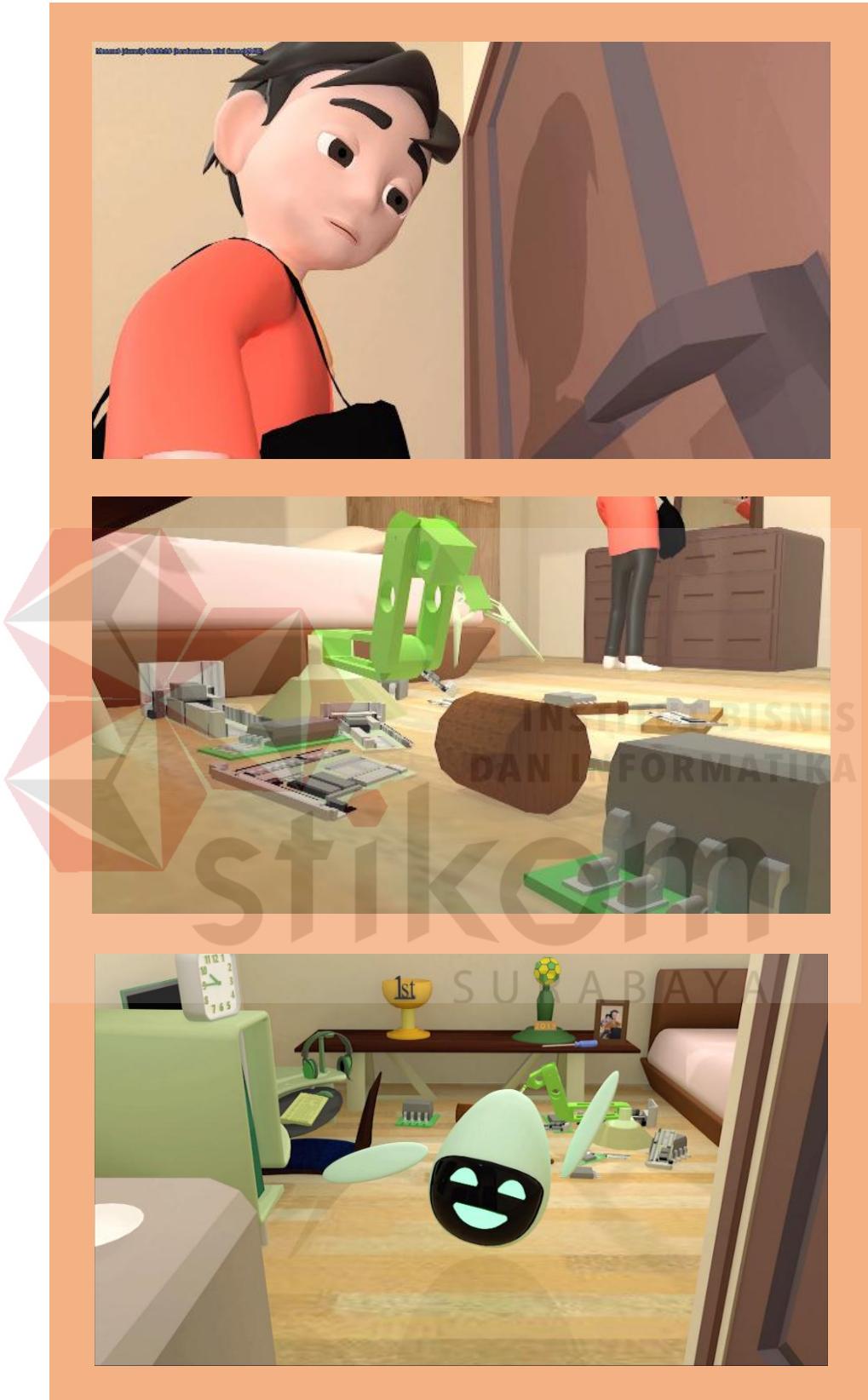
Gambar 5.16 Scene 4
Sumber : Olahan penulis



Gambar 5.17 Scene 5
Sumber : Olahan penulis



Gambar 5.18 Scene 6
Sumber : Olahan penulis



Gambar 5.19 Scene 7
Sumber : Olahan penulis

BAB VI

PENUTUPAN

6.1 Kesimpulan

Setelah proses penggerjaan Tugas Akhir ini selesai. Maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan film animasi 3D bergenre fantasi tentang pengaruh ibu terhadap kesuksesan anak sebagai mahasiswa rantau dapat dicapai dengan pencarian data mengenai animasi 3D, ibu, dan mahasiswa terlebih dahulu. Kemudian menjalankan 3 proses produksi film dengan bertahap. Mulai dari pra produksi yaitu proses perancangan, pembuatan ide, konsep, naskah, skenario, dan desain karakter. Selanjutnya adalah proses produksi, yaitu pembuatan *modeling*, *texturing*, *rigging*, *set property*, *animate*, dan *rendering*. Terakhir adalah proses pasca produksi, yaitu proses penggabungan/*editing*, penambahan audio, *finishing*, dan publikasi. Setelah proses di atas maka film animasi 3D yang dihasilkan berdurasi 10 menit.

6.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis saat mengerjakan Tugas Akhir ini, maka didapat saran penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Mempersiapkan waktu lebih banyak untuk *Animate*
2. Pengembangan ide serta riset terhadap obyek
3. Durasi film terlalu panjang tidak sesuai perkiraan

Masih banyak kekurangan pada pembuatan karya maupun dalam karya itu sendiri. Tugas Akhir ini masih terkendala masalah pengaturan waktu dalam penggerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca bahkan bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Abriantoro, W. Y. (2018). *Fantasi Pada Popularitas Tokoh Dilan dan Milea Dalam Film Dilan 1990 Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Erlangga, N. L. P. P. (2017). *Dukungan Sosial dari Teman Sebaya pada Mahasiswa Rantau yang Sedang Mengerjakan Tugas Akhir (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Fachrudin, D. (2011). *10 Pesan Tersembunyi dan 1 Pesan Rahasia*. Solo: Metagraf.
- Hakim, A. T. (2010). *Konsep Putus Asa Dalam Al-Qur'an (Metode Tematik, Telaah Psikologi Islami)*. Tulungagung: IAIN Tulungagung.
- Moleong, L. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Noor, J. (2011). *Metodelogi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah Edisi Pertama*. Jakarta: Prenda Media.
- Na'im, A. (2017). *Statistik Pendidikan Tinggi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Data dan Informasi Iptek Dikti.
- Suheri, A. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec Media Komputindo.

Sumber Internet.

- Ardiyansah. (2010, April 14). *12 Prinsip Animasi*. Retrieved from <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>.
- Astuti, K.R.P. (2017). E Journal Sosiatri Sosiologi. *Analisis Peran Ganda Ibu Dalam Keluarga Di Kelurahan Dadi Mulya Kota Samarinda*. 5 (4): 88-101. Retrieved from [http://ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/11/01_format_artikel_ejournal_mulai_hlm_genap-1%20-%20Copy%20\(11-09-17-12-31-37\)](http://ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/11/01_format_artikel_ejournal_mulai_hlm_genap-1%20-%20Copy%20(11-09-17-12-31-37).).
- Dapoeranimasi. (2018, Januari 3). *12 Prinsip Animasi*. Retrieved from <http://www.dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi/#comments>.
- Ina. (2017, mei 3). *20 Peran Ibu dalam Keluarga Menurut Psikologi*. Retrieved from <https://dosenpsikologi.com/peran-ibu-dalam-keluarga>.

- Izick. (2011, Mei 23). *Arti Sukses ala mahasiswa*. Retrieved from <https://zikpetualangilmu.wordpress.com/2011/05/23/arti-sukses-ala-mahasiswa/>.
- KBBI. (2018, Agustus 24). *KBBI Daring*. Retrieved from KBBI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/fiksi>.
- Laksana, Y. (2018, 1 3). *Mau Jadi Mahasiswa Sukses? Lakukan 8 Hal Ini Biar Bisa Cari Duit Nantinya*. Retrieved from [https://www.finansialku.com/mahasiswa-sukses-cari-duit/](https://www.finansialku.com:https://www.finansialku.com/mahasiswa-sukses-cari-duit/).
- Riadi, M. (2012, 11 21). *Definisi, fungsi dan bentuk keluarga*. Retrieved from <https://www.kajianpustaka.com/2012/11/definisi-fungsi-dan-bentuk-keluarga.html>.
- School, i. d. (2016, 11 25). *Memahami Lebih Dalam Pengertian Animasi 3d*. Retrieved from <https://idseducation.com/articles/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/>.
- School, i. d. (2013, 8 11). *Jenis-Jenis Animasi Berdasarkan Teknologinya*. Retrieved from <https://idseducation.com/articles/jenis-jenis-animasi-berdasarkan-teknologinya/>.
- Setiawan, S. (2014, 6 24). *10 Pengertian Keluarga Menurut Para Ahli Terlengkap*. Retrieved from <https://www.gurupendidikan.co.id/10-pengertian-keluarga-menurut-para-ahli-terlengkap/>.
- Suprapto, A. D. (2017, mei 16). *Proses Produksi Film Animasi 3d*. Retrieved from <http://www.artsofapple.com/2017/05/prosesproduksi-film-animasi-3d.html>.
- Syadia, F. (2017, 1 24). *Ini 7 Manfaat Membaca Novel Fiksi dan Fantasi*. Retrieved from <https://www.zetizen.com/show/7032/ini-7-manfaat-membaca-novel-fiksi-dan-fantasi>.
- Tundjung, V. (2013, 8 28). *Kunci Sukses Menjadi Mahasiswa*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/vibara/551f4a2e813311940b9df0ea/kunci-sukses-menjadi-mahasiswa?page=all>.