



***MODELLING DAN ANIMATOR DALAM PEMBUATAN FILM  
BERGENRE ROMANCE MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION  
DAN ANIMASI BERJUDUL “DIMENSI LAIN”***

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi  
DIV Produksi Film dan Televisi**

**INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

**stikom**  
**SURABAYA**

**Oleh:**

**MUHAMMAD RISKI SYAHRULLAH**

**15510160037**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

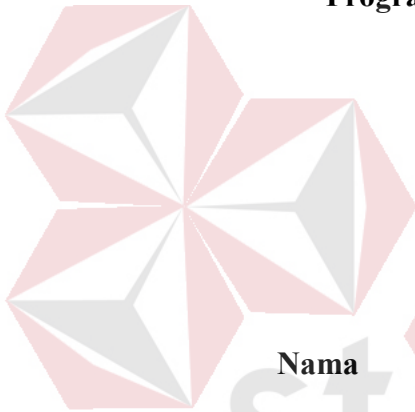
**2019**

***MODELLING DAN ANIMATOR DALAM PEMBUATAN FILM  
BERGENRE ROMANCE MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION DAN  
ANIMASI BERJUDUL "DIMENSI LAIN"***

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan**

**Program Sarjana Terapan Seni**



**Oleh:**

**Nama : MUHAMMAD RISKI SYAHRULLAH**

**NIM : 15.51016.0037**

**Program : DIV Produksi Film dan Televisi**

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

**2019**

**Tugas Akhir**

**MODELLING DAN ANIMATOR DALAM PEMBUATAN FILM  
BERGENRE *ROMANCE* MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE ACTION* DAN  
ANIMASI BERJUDUL “DIMENSI LAIN”**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**MUHAMMAD RISKI SYAHRULLAH**

NIM: 15.51016.0037

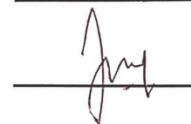
Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Sabtu, 24 Agustus 2019

**Susunan Dewan Pembahas**

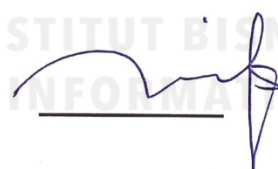
**Pembimbing :**

1. **Karsam, MA., Ph.D**  
NIDN. 0705076802
2. **Yunanto Tri Laksono, M.Pd.**  
NIDN. 07040688505



**Pembahas :**

- I. **Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS**  
NIDN. 0711086702



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



FAKULTAS TEKNOLOGI  
DAN INFORMATIKA

**Dr. Jusak**

NIDN 0708017101

**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika**

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

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

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

Nama : Muhammad Riski Syahrullah  
NIM : 15.51016.0037  
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi  
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Judul karya : *Modelling dan Animator dalam Pembuatan Film Bergenre Romance Menggunakan Teknik Live Action dan Animasi Berjudul "Dimensi Lain"*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 24 Agustus 2019



Muhammad Riski S  
NIM : 15.51016.0037



Scanned with  
CamScanner

## LEMBAR MOTTO



## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Saya persembahkan untuk orang-orang yang mengenal dan membantu saya.*

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

## ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film bergenre *Romance* menggunakan teknik *Live Action* dan animasi berjudul “Dimensi Lain”. Mengacu ide dan konsep dari sutradara yaitu menggabungkan film *Live Action* dan film Animasi maka penulis sebagai *Modelling* dan *Animator* akan membuat model karakter dan animasinya menjadi subjek utama pada film.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi literatur, observasi, dan studi eksisting.

Dalam film ini akan ditampilkan karakter modeling berupa remaja lelaki bernama Alvin yang nantinya karakter lelaki itu akan masuk ke dunia nyata untuk mengejar cinta pertamanya. Dalam film ini hasilnya merupakan gabungan karakter animasi dan video *Live Action*.

Dengan dibuatnya film pendek ini, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami tentang arti perjuangan cinta.

**Kata kunci:** Film Fiksi *Live Action Animated*, *Romance*, Animasi



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul *Modelling* dan *Animator* dalam Pembuatan Film Bergenre *Romance* Menggunakan Teknik gabungan *Live Action* dan Animasi Berjudul “Dimensi Lain” dapat penulis selesaikan.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun diperoleh selama proses penelitian dikerjakan dalam waktu yang relatif singkat.

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

1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Karsam, MA., Ph.D. selaku Wakil Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dan Dosen Pembimbing I.
5. Yunanto Tri Laksono M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. Selaku Kepala Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi dan Dosen Pembahas.
7. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi.



8. Teman-teman di Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

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

Surabaya, 24 Agustus 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan .....	1
1.2 Fokus Penciptaan .....	2
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan .....	2
1.4 Tujuan Penciptaan.....	3
1.5 Manfaat Penciptaan.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
2.1 Film .....	5
2.2 Genre.....	6
2.3 Film Animasi .....	7
A. Ide .....	7
B. Membuat Karakter .....	8
C. Membuat <i>Storyboard</i> .....	8
D. Membuat <i>Animatics</i> .....	9
E. Membuat <i>Background Layout</i> .....	10
F. Membuat <i>DopeSheet</i> .....	10
G. Membuat Animasi Kasar .....	11
H. <i>Clean Up</i> .....	11
I. <i>Inbetween</i> .....	11
J. Memberi Warna <i>Background</i> Secara Digital .....	11
K. Mewarnai Karakter Secara Digital.....	12
L. <i>Compositing</i> .....	12

2.4 Animasi 3D .....	12
A. Ide .....	13
B. Dokumentasi .....	13
C. <i>Storyboard</i> .....	13
D. <i>Dubbing</i> /Pengisian Suara .....	14
E. <i>Reel</i> .....	14
F. <i>Art Production</i> .....	14
G. <i>Modelling</i> .....	14
H. Animasi .....	14
I. <i>Render</i> .....	14
J. <i>Effect</i> .....	15
2.5 Animator dan Tugas Animator .....	15
2.6 <i>Modelling</i> .....	15
A. Karakter .....	16
B. Warna .....	16
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN</b> .....	18
3.1 Metode Penelitian .....	18
3.2 Objek Penelitian .....	19
3.3 Sumber Data .....	19
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	20
A. Karakter .....	20
B. <i>Modelling</i> .....	22
C. Animasi .....	23
3.5 Teknik Analisis Data .....	24
A. Menyajikan Data .....	24
3.6 Kesimpulan .....	25
<b>BAB IV PERANCANGAN KARYA</b> .....	26
4.1 Pra Produksi .....	27
A. Ide .....	27
B. Konsep .....	27
C. Desain Karakter .....	28
D. Management Produksi .....	29

4.2 Produksi .....	30
4.3 Pasca Produksi .....	30
<b>BAB V IMPLEMENTASI KARYA .....</b>	<b>34</b>
5.1 Produksi .....	34
A. <i>Modelling</i> 3D .....	34
B. <i>Ringging</i> .....	40
C. <i>Texture</i> /Pewarnaan .....	41
D. <i>Animating</i> .....	41
E. <i>Lighting</i> /Cahaya .....	43
F. <i>Rendering</i> .....	43
5.2 Pasca Produksi .....	44
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>46</b>
6.1 Kesimpulan .....	46
6.2 Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>BIODATA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>51</b>



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Karakter Miring $\frac{3}{4}$ .....	8
Gambar 2.2 Gambar <i>Animatics</i> .....	9
Gambar 2.3 DopeSheet .....	10
Gambar 2.4 Karakter Animasi Nussa.....	16
Gambar 3.1 Karakter Alvin.....	20
Gambar 3.2 Karakter Alvin.....	21
Gambar 3.3 Karakter Alvin.....	21
Gambar 4.1 Perancangan Karya.....	26
Gambar 4.2 Desain karakter Alvin.....	28
Gambar 4.3 Desain poster .....	31
Gambar 4.4 Desain logo”Dimensi Lain” .....	31
Gambar 4.5 Desain baju”Dimensi Lain” .....	32
Gambar 4.6 Desain mug”Dimensi Lain” .....	32
Gambar 4.7 Desain gantungan kunci”Dimensi Lain” .....	33
Gambar 4.8 Desain <i>sticker</i> ”Dimensi Lain” .....	33
Gambar 5.1 Pembuatan <i>Vertex</i> Karakter Alvin.....	35
Gambar 5.2 Pembuatan Hasil <i>Vertex Modelling</i> karakter Alvin.....	35
Gambar 5.3 Hasil 3D Karakter Alvin .....	36
Gambar 5.4 Pembuatan <i>Enviroment</i> Kota.....	36
Gambar 5.5 Pembuatan Enviroment Kota .....	37
Gambar 5.6 Pembuatan Enviroment Kota .....	37
Gambar 5.7 Hasil Pembuatan <i>Enviroment</i> Kota .....	38
Gambar 5.8 Hasil Pembuatan <i>Enviroment</i> Kota .....	38
Gambar 5.9 Hasil Pembuatan <i>Enviroment</i> Kota .....	39
Gambar 5.10 Pembuatan <i>Enviroment</i> di Ruang Tamu.....	39
Gambar 5.11 Hasil Pembuatan Enviroment Ruang Tamu .....	40
Gambar 5.12 Rigging Karakter Alvin.....	40
Gambar 5.13 Texture Karater Alvin .....	41

Gambar 5.14 Hasil Animasi Karakter .....	42
Gambar 5. 15 Hasil Animasi Karakter .....	42
Gambar 5. 16 Penataan Cahaya.....	43
Gambar 5. 17 Memilah File .....	44
Gambar 5. 18 Scene 1 .....	44
Gambar 5. 19 Scene 2 .....	45
Gambar 5. 20 Scene 3 .....	45
Gambar 5. 21 Scene 4 .....	45
Gambar 5. 22 Scene 5 .....	45



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 FGD (Focus Grup Discussion) Karakter Alvin.....	22
Tabel 3.2 Menyajikan Data .....	24
Tabel 4.1 Jadwal Kerja.....	29
Tabel 4.2 Anggaran Dana .....	29



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir .....	51
Lampiran 2 Kartu Seminar Tugas Akhir .....	52
Lampiran 3 Form Ujian Kolokium 1 .....	53
Lampiran 4 Sinopsis.....	54
Lampiran 5 Skenario .....	56
Lampiran 6 <i>Storyboard</i> .....	68





# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh 1 tim yang terdiri dari 3 mahasiswa, Penulis berperan sebagai *Modelling* dan *Animator*, satu mahasiswa berperan sebagai sutradara, dan satunya lagi berperan sebagai *editor* dalam pembuatan film ini.

Mengacu kepada ide dan konsep seorang sutradara tentang pembuatan film pendek bergenre *romance*, maka penulis sebagai *Modelling* dan *Animator* akan membuat model karakter dan animasinya agar terlihat menyatu dengan film, karakter modeling berupa remaja lelaki yang nantinya karakter lelaki itu akan masuk ke dunia nyata untuk mengejar cinta pertamanya.

Film ini sesuai dengan keinginan sutradara akan dibuat karakter lelaki remaja yang bernama Alvin memiliki sifat pemalu, karakter ini akan dibuat modelnya melalui aplikasi 3D dalam tahap *modelling*.

Menurut Larasati (<https://idseducation.com>) modeling adalah proses untuk menciptakan objek 3D yang ingin dituangkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objeknya. Pengertian lainnya adalah sebuah teknik dalam komputer grafis untuk memproduksi representasi digital dari suatu objek dalam tiga dimensi (baik benda mati maupun hidup).

Sebenarnya, konsep dasar dari 3D *Modelling* adalah pemodelan. Pemodelan adalah membentuk suatu benda-benda atau objek. Membuat dan mendesain objek tersebut sehingga terlihat seperti hidup. Nantinya kedua karakter yang sudah dibuat model 3d akan dianimasikan oleh seorang animator.

Menurut Dpikie (<https://pagidanroti.com>), bahwa 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 atau pun orang-orang yang membuat animasi, dan film animasi dengan proses memvisualkan tiruan-tiruan gerakan kedalam bentuk gambar agar terlihat bergerak dan dapat dinikmati oleh penonton.

Gambar yang diurutkan sehingga memberikan kesan (ilusi) gerak. Dengan berpegang teguh kepada prinsip-prinsip alamiah dan aspek-aspek film (*cinematography*), animator telah berhasil menciptakan suatu “kehidupan” tersendiri. Berkat animator, animasi dan film animasi telah berhasil membentuk imajinasi tersendiri yang khayal tapi realistik, masuk akal, bernalar, penuh gaya humor yang didramatisir sedemikian rupa.

Harapan penulis terciptanya karya Tugas Akhir ini adalah masyarakat lebih memahami perjuangan cinta.

## **1.2 Fokus Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas maka fokus penciptaan dalam Tugas Akhir ini, yaitu bagaimana cara membuat model karakter 3D dan menganimasikannya.

## **1.3 Ruang Lingkup Penciptaan**

Berdasarkan fokus penciptaan di atas, maka ruang lingkup yang akan penulis kerjakan di dalam produksi Tugas Akhir ini antara lain:

1. Membuat karakter 3D, yaitu Alvin.
2. Menggerakkan model animasi.
3. Membuat properti seperti aksesoris
4. Melakukan *rendering* agar menjadi video.

#### 1.4 Tujuan Penciptaan

Setelah mengetahui ruang lingkupnya, maka tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan model 3D Alvin lalu menganimasikannya Dalam Pembuatan Film Bergenre *Romance* Menggunakan Teknik gabungan *Live Action* dan Animasi Berjudul "DIMENSI LAIN"

#### 1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

##### 1. Manfaat bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa dalam Tugas Akhir ini, yaitu:

- a. Memahami tentang peran sebagai *modelling dan animator*.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan dalam berorganisasi.

##### 2. Manfaat bagi Lembaga

Manfaat bagi lembaga dalam Tugas Akhir ini, yaitu:

- a. Sebagai bahan kajian materi untuk mata kuliah yang berkaitan dengan film.
- b. Sebagai rujukan pembuatan film pendek bergenre *romance*.

### 3. Manfaat bagi Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat dalam Tugas Akhir ini, yaitu:

- a. Hasil film diharapkan mampu dipahami masyarakat tentang pembuatan film *live action* dengan gabungan animasi.
- b. Diharapkan masyarakat dapat memahami pesan yang terkandung dalam film pendek bergenre *romance*.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

Dalam membuat karya ini penulis menggunakan beberapa landasan teori untuk mendukung dalam Pembuatan Film Bergenre *Romance* Menggunakan Teknik Gabungan *Live Action* Dan Animasi Berjudul “Dimensi Lain”. Landasan teori yang digunakan antara lain film, film animasi, 3D, *romance*, *modelling*, karakter.

#### 2.1 Film

Secara harfiah, film (sinema) adalah *cinematographie* yang berasal dari kata *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* (cahaya), dan *graphie* atau *graphic* (tulisan, gambar, citra). Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya ditampilkan melalui media elektronik (<http://kajianpustaka.com>). menjelaskan bahwa film adalah bahasa visual memberikan bentuk nyata, dengan sifatnya yang nyata, bukan berarti tidak mampu menggambarkan detail persoalan, suasana hati dan latar belakang, akan tetapi memiliki karakteristik yang berbeda seperti seni yang memadukan antara gambar dan bunyi. Lalu ada juga film *Live Action* adalah film yang dimana ceritanya diadaptasi berdasarkan sebuah cerita dari komik, cerita dari manga ataupun cerita dari anime yang akan dibuat ulang kedalam layar lebar agar menjadi asli dan juga diperankan oleh aktor dan artis ternama ([www.idntimes.com](http://www.idntimes.com)).

## 2.2. Genre

*Genre* adalah pengambilan dari percobaan sebuah formula, ikon, motif, singkatnya sebuah elemen yang menampilkan pola umum dari sebuah film (Grant, 2012: 255). Beberapa jenis genre dalam web <https://idseducation.com> sebagai berikut:

### 1. Action

*Action* adalah cerita Memiliki energi yang tinggi, ada seorang pahlawan yang melawan orang-orang jahat.

### 2. Petualangan

Petualangan adalah cerita cenderung seru, dengan pengalaman yang baru dan visual yang menarik.

### 3. Komedi

Komedi adalah cerita memiliki plot yang *light*, didesain untuk membuat *audiens* tertawa dan terhibur.

### 4. Drama

Drama adalah biasanya menggunakan karakter realistis, pengaturan dan situasi kehidupan.

### 5. Horror

*Horror* adalah dirancang untuk menakut nakuti dan untuk memanggil ketakutan.

### 6. Romance

*Romance* adalah sebuah emosi yang memiliki sebuah ikatan ketertarikan dari makhluk hidup juga merupakan sebuah gambaran tentang hubungan, dan

mereka menunjukkan secara langsung perasaanya kepada penikmat karya (Ramsdell, 2012: 23).

#### 7. *Live Action*

*Live Action* adalah film yang dimana ceritanya diadaptasi berdasarkan sebuah cerita dari komik, cerita dari manga ataupun cerita dari anime yang akan dibuat ulang kedalam layar lebar agar menjadi asli dan juga diperankan oleh aktor dan artis ternama ([www.idntimes.com](http://www.idntimes.com)).

### 2.3 Film Animasi

Soeherman dan Halim (2008: 4) menyatakan film animasi merupakan sebuah tontonan visual, sangat menunjang penciptaan sebuah multimedia yang berkualitas. Hampir setiap harinya kita dapat melihat film animasi melalui TV, VCD, DVD dan bioskop, yang sebenarnya semua yang dilihat dalam sebuah film hanyalah sebuah ilusi mata dari sebuah animasi atau suatu objek yang digerakkan.

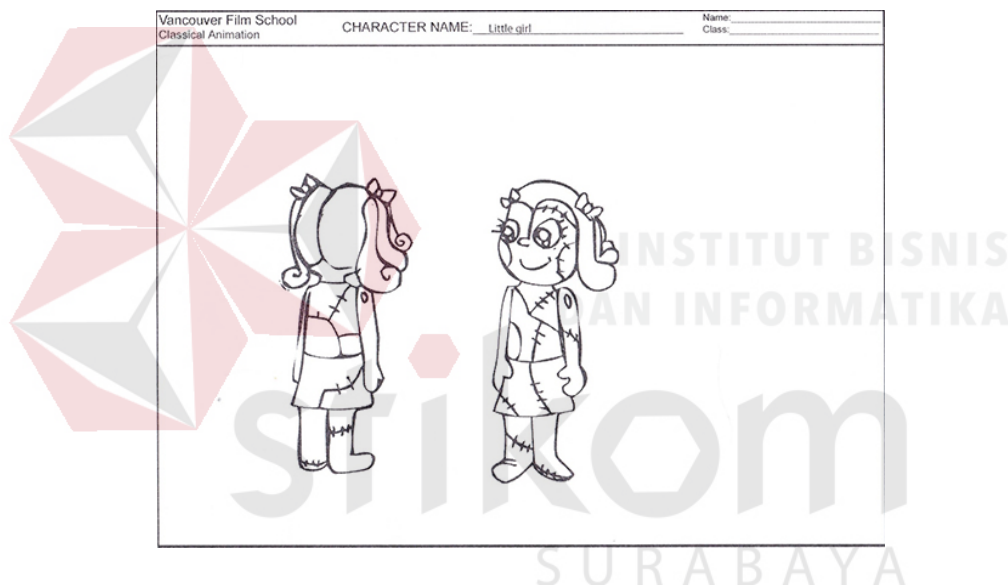
Menurut Dina dalam website <https://idseducation.com> menulis 12 cara membuat film animasi pendek yaitu:

#### A. Ide

Pertama-tama, kamu memerlukan sebuah cerita. cerita yang benar-benar bagus dan sesuai dengan apa yang ingin kamu sampaikan. Misalnya, menyampaikan cerita yang menyentuh hati anak-anaknya. Setelah kamu menemukan cerita yang ingin kamu sampaikan, buatlah *storyboard*. Kamu dapat membuat script atau memulai menggambar dengan kreativitasmu.

## B. Membuat karakter

Mulailah untuk mendesain karakter untuk filmmu. Seorang *animator* telah mengembangkan karakternya dalam rotasi 3/4. Artinya, karaktermu hanya bisa miring 3/4 ke kanan atau ke kiri (seperti gambar di bawah ini). Atau kamu bisa menggambar karaktermu dari beberapa sudut pandang sehingga penonton dapat melihat karaktermu secara keseluruhan.



Gambar 2.1 Karakter Miring  $\frac{3}{4}$

(Sumber: Google.com)

## C. Membuat *Storyboard*

*Storyboard* tak harus dalam bentuk yang sangat realis, tetapi sebaiknya kamu menggambar semua langkah kunci. Hal ini untuk memudahkan jalanmu selama proses pembuatan berlangsung. Setelah kamu menyelesaikan semua panel, pastikan untuk memberi label dan mengorganisasi dengan baik. Kemudian *scan*, sehingga kamu dapat mengubahnya dalam format *digital*. Selesai *scan*, pindahkan dalam program editing Premiere Pro (karena program ini dapat bekerja sangat





### E. Membuat *Background Layout*

### **G. Membuat Animasi Kasar**

Setelah mengatur timing, kamu bisa memulai proses selanjutnya. Gunakan pose kunci yang sudah kamu gambar di *storyboard*. Tulislah di *dopesheet* mu berapa banyak proses perpindahan gerakan pada karaktermu. Cobalah untuk meletakkan karaktermu dilayer terpisah.

### **H. Clean Up**

Setelah kamu merasa puas dengan animasimu, kamu bisa mulai membersihkan *line art*. Kamu butuh untuk memilih jenis garis apa yang ingin kamu gunakan. Ada berbagai jenis *lineart* yang bisa kamu pilih. Normal *lines* memiliki ketebalan yang sama, *roughlines* membuat kartunmu terlihat seperti sedang menari. Membersihkan kartun kasar bisa menjadi pekerjaan yang membosankan, tetapi ketika kamu melakukannya akan membuat proses pewarnaan lebih mudah.

### **I. Inbetween**

*Inbetween* (Proses perpindahan gerakan) sangat penting untuk membuat gerak kartun terlihat lebih halus.

### **J. Memberi Warna *Background* Secara Digital**

*Background* perlu ditambahkan dibelakang karaktermu dengan menggunakan tinta. Kamu bisa mewarna dengan cara kuno yaitu dengan cat atau krayon atau bisa juga dengan menggunakan photoshop. *Background* yang dibuat dengan campuran dari krayon, cat air dan photoshop.

## K. Mewarnai Karakter Secara Digital

Ketika kamu memasuki langkah ini, semua karakter telah melalui proses *clean up*, *inbetweening* dan siap untuk diwarnai. Dalam pembuatan film kartunnya kali ini Femma menggunakan scanner khusus untuk mengscan gambarnya dan menggunakan software *Toon Boom* untuk mewarnai karakternya. Program ini sangat mudah digunakan.

## L. Compositing

*Compositing* adalah sebuah proses mengkombinasikan semua elemen dalam satu *scene*. Dalam langkah ini kamu masih bisa menggunakan *software Toon Boom* atau menggunakan program lain yang kamu tahu. *Last*, sekarang saatnya kamu menggabungkan seluruh film dan membuatnya menjadi satu alur cerita.

## 2.4 Animasi 3D

Animasi adalah kumpulan gambar yang digerakkan sehingga dapat bergerak dengan cepat secara berkelanjutan antara satu dengan lainnya (Yudistira & Adjie, 2007), dalam pengertian buku “*Panduan Praktis Adobe Flash CS4 untuk Pembuatan Animasi Interaktif*” (P & Sulistiyani, 2010: 152) animasi 3D adalah bagian dari suatu desain objek yang sering digunakan untuk menciptakan sebuah karya agar menarik dan interaktif. 3D atau tiga dimensi merupakan gambaran yang memiliki volume dan dapat dilihat dari berbagai sisi.

Jadi animasi 3D merupakan kumpulan gambar-gambar memiliki volume dan dapat dilihat dari segala sisi yang digerakkan dengan cepat secara berkelanjutan antara satu dengan lainnya untuk menciptakan karya yang menarik dan interaktif.

Dalam buku “*buku Understanding Motion Capture for Computer Animation*” (Menache, 2011: 2) dijelaskan teknik animasi adalah sebuah proses perekaman gerakan langsung dan mengartikannya ke dalam data matematik supaya dapat digunakan dan digabungkan ke dalam sebuah modelling 3D untuk mewakili performa gerakan asli.

Di dalam website <https://idseducation.com/articles/cara-membuat-film-animasi-3d/> ada 10 cara dalam pembuatan film animasi 3D yaitu:

#### **A. Ide**

Siapun yang memiliki ide cerita untuk film animasi dalam sebuah rumah produksi, kita umpamakan di sini Pixar. Dapat membuat presentasi bagi beberapa kelompok produksi untuk melihat apakah ide cerita tersebut akan disukai oleh penonton. Ini juga menentukan apakah ide tersebut akan diadaptasi dalam sebuah film atau tidak.

#### **B. Dokumentasi**

Ide yang telah dipresentasikan tersebut kemudian didokumentasikan untuk dikembangkan lebih lanjut oleh para team produksi.

#### **C. Storyboard**

Ide cerita yang telah dikembangkan akan dituangkan dalam *storyboard* yang merupakan buku komik gambar tangan dari film yang akan diproduksi. Pada awalnya *storyboard* merupakan kumpulan dari kertas gambar yang berisi rangkaian-rangkaian kejadian dalam sebuah produksi film animasi. Kemudian *storyboard* ini akan digunakan sebagai kerangka dasar oleh sutradara tentang bagaimana sebuah film seharusnya berjalan.

#### **D. Dubbing/pengisian suara**

Setelah *storyboard* siap, maka langkah selanjutnya adalah dengan mengisi *dubbing* untuk para tokoh animasinya kemudian menyisipkan dalam gulungan *storyboard*.

#### **E. Reel**

Membuat *reel*, yang merupakan sebuah video untuk membantu mengurutkan *storyboard* sehingga terciptalah sebuah jalan cerita.

#### **F. Art Production**

Pada tahap kali ini, art production bertugas untuk memoles cerita dan karakter berdasarkan *storyboard*, dan panduan lainnya.

#### **G. Modelling**

Step kali ini adalah step yang terbilang paling sulit karena karakter, dan setting akan dipindai dalam model 3D langsung.

#### **H. Animasi**

Setelah karakter dan set yang dipindai dalam 3D, saatnya membuat koreografi cerita dalam bentuk 3D menggunakan kamera virtual untuk menghasilkan emosi yang baik.

#### **I. Render**

*Render data*, merupakan proses dimana semua setting, warna dan penokohan diterjemahkan dalam *frame* tunggal. Proses ini membutuhkan *software* dengan kualitas tinggi dan waktu yang lama.

### **J. Effect**

Selesai *Render*, tahap terakhir yang harus dilakukan adalah menambahkan efek musik.

## **2.5 Animator dan Tugas Animator**

*Animator* adalah seseorang yang ada dibalik pembuatan sebuah karya animasi atau kartun khususnya membuat berbagai perubahan ekspresi karakter sesuai dialog, akting, dan sebagainya (Yulianti, 2008: 24). Yektiningsih, (2010: 74) menjelaskan bahwa *animator* adalah kemampuannya membuat konsep visualisasi sebuah gagasan untuk kemudian dituang dalam gambar-gambar animasi.

Kesimpulannya *animator* adalah seseorang yang ada dibalik pembuatan sebuah karya animasi atau kartun dengan kemampuannya membuat konsep visualisasi perubahan ekspresi karakter dalam gambar-gambar animasi.

*Animator* memiliki beberapa tugas dengan tahapan sebagai berikut:

1. Membuat urutan animasi untuk sebuah scene sesuai urutan *key frame*nya.
2. Menganimasikan karakter yang telah *modelling*.
3. Membuat gerakan-gerakan dasar seperti berjalan dan berlari.
4. Melakukan rendering setelah animasi sesuai urutan scene yang telah dilist.

## **2.6 Modelling**

*Modelling* adalah suatu subjek untuk mengartikan anggapan dan hasil yang tidak pasti dan tidak unik (Weihed, 2015: 85), juga penggambaran desain karakter sesuai dengan rancangan.

### A. Karakter

Karakter adalah sebuah tokoh di dalam film atau karya cerita yang idenya dari seorang sutradara dan didesain oleh *modeller* lalu ditambahkan detail-detail seperti pakain aksesoris dan sifatnya merupakan kuminasi dari kebiasaan yang dihasilkan dari pilihan etik, perilaku, dan sikap yang dimiliki individu yang merupakan moral prima walaupun tidak seorang pun mengetahuinya agar sesuai dengan ketentuan dari film, sebuah karakter biasanya akan berbeda-beda dengan karakter lainnya untuk memberikan ciri khas masing-masing maka harus ada konsep yang sudah matang (Yaumi, 2014: 7).



Gambar 2.4 Karakter Animasi Nussa  
(Sumber: Google)

### B. Warna

Warna adalah cahaya yang merupakan suatu energi, dulunya para ilmuwan banyak menemukan bukti bahwa ada pengaruh nyata warna terhadap aspek psikologi manusia yang akan memberikan reaksi ketika terungkap warna-warna



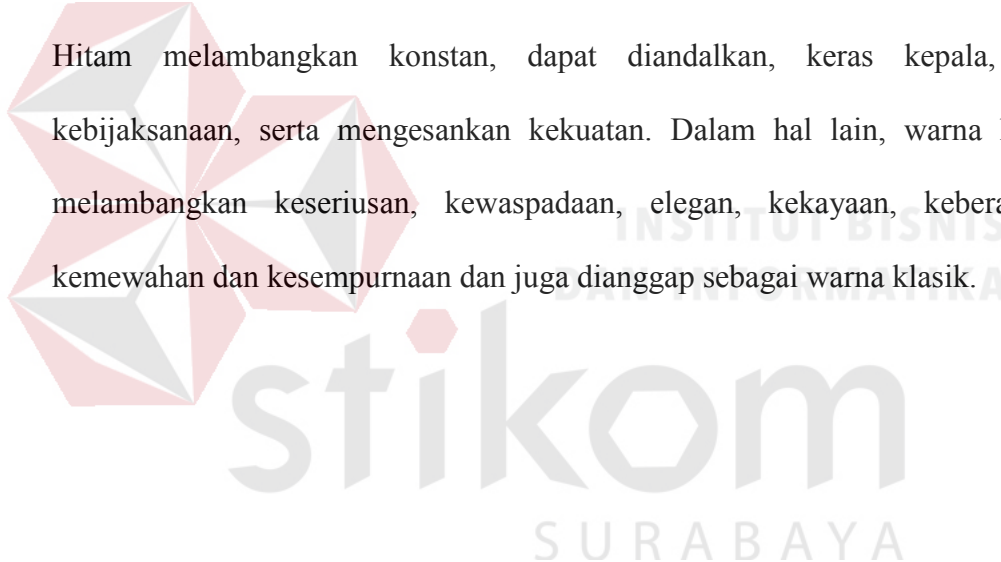
tertentu dan juga dapat menstimulasi, membangkitkan gairah, menekan, menenangkan, dan menciptakan kesan hangat dan dingin (Isroi, 2005: 47).

#### 1. Merah

Warna merah adalah warna yang beraura kuat, memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan. Dalam psikologi warna merah memberi arti sebuah simbol keberanian, kekuatan dan energi, melambangkan kegembiraan.

#### 2. Hitam

Hitam melambangkan konstan, dapat diandalkan, keras kepala, dan kebijaksanaan, serta mengesankan kekuatan. Dalam hal lain, warna hitam melambangkan keseriusan, kewaspadaan, elegan, kekayaan, keberanian, kemewahan dan kesempurnaan dan juga dianggap sebagai warna klasik.



### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENCIPTAAN**

Pada Bab Ini penulis akan menjelaskan metode penciptaan yang digunakan dalam Pembuatan Film Bergenre *Romance* Menggunakan Teknik Gabungan *Live Action* Dan Animasi Berjudul “Dimensi Lain” sebagai *modelling* dan *Animator*.

#### **3.1 Metodologi Penelitian**

Dalam buku “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” (Anggito & Setiawan, 2018: 7) penelitian dalam bahasa Inggris disebut dengan *research*, dilihat dari susunan katanya terdiri atas dua kata, yaitu “re” yang berarti melakukan kembali atau pengulangan dan “search” yang berarti melihat, mengamati atau mencari, sehingga *research* dapat diartikan sebagai beberapa kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan petunjuk baru yang lebih terperinci, lebih teliti, mendetail dari suatu hal yang diteliti.

Menurut Anggito dia mengutip penjelasan dari Denzin dan Lincoln (1994) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi juga dilakukan dengan segala metode yang ada. Atau pun menurut Erickson (1968). Penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampaknya terhadap kehidupan mereka (Anggito & Setiawan, 2018: 7). Jadi penelitian kualitatif adalah mencari, mengamati data secara alamiah untuk menemukan gambaran kegiatan yang dilakukan serta dampaknya. Penulis

mencari data tersebut yang berhubungan dengan animasi dan *modelling* untuk memperkuat dasar penelitian tersebut, maka metode yang penulis gunakan adalah metode kualitatif.

### 3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam karya Tugas Akhir ini yaitu ada 2 yang pertama tentang model karakter dengan genre *romance*, lalu yang kedua adalah animasi yang mendukung film.

### 3.3 Sumber Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dari studi literatur atau beberapa buku, observasi dan studi eksisting. Studi *eksisting* oleh penulis yang mengacu pada pemodelan (*modelling*) dan penganimasian (animasi) mengambil referensi dari film animasi 3D, referensi model yang digunakan studi *eksisting* yaitu film animasi berjudul “*Wreck-it Ralph*” yang mana model dari karakter tersebut terlihat halus dan memiliki kedalaman karakter, lalu referensi penganimasian (animasi) yang digunakan studi eksisting yaitu film animasi 3D berjudul “*Looney Tunes*” yang memiliki gerakan animasi yang menggelikan agar anak-anak selalu tertawa saat melihat berbagai adegan. Studi literatur sangat diperlukan supaya menemukan keaslian data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya.

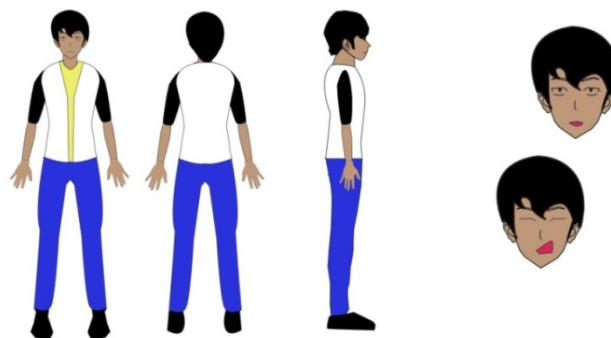
### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data adalah sekumpulan fakta yang diperoleh melalui pengamatan dan percobaan mengenai objek yang diteliti dengan rancangan penelitian yang telah ditentukan (Fittrah & Luthfiyah 2017: 30). Sedangkan dalam penelitian ini pengumpulan data yang penulis lakukan menggunakan cara antara lain: wawancara, studi literatur, observasi dan studi *eksisting*.

#### A. Karakter

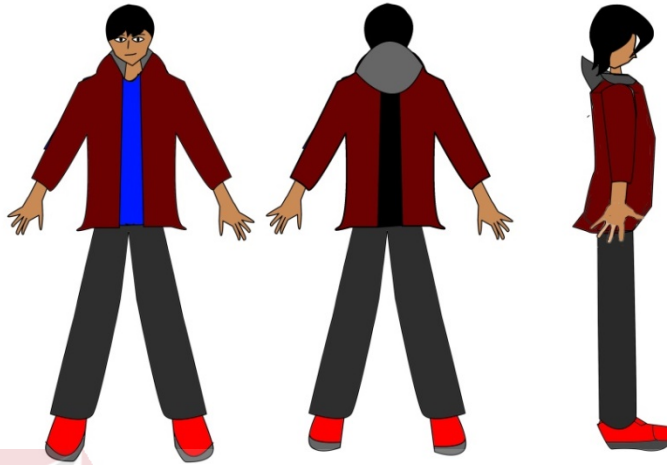
Pada pembuatan karakter, penulis menggunakan cara FGD (*Forum Grup Discussion*). FGD (*Forum Grup Discussion*) secara sederhana dapat didefinisikan sebagai suatu diskusi yang dilakukan secara sistematis dan terarah mengenai suatu isu atau masalah tertentu. Irwanto (2006: 1-2) mendefinisikan FGD (*Forum Grup Discussion*) adalah suatu proses pengumpulan data dan informasi yang sistematis mengenai suatu permasalahan tertentu yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok. Berikut FGD (*Forum Grup Discussion*) dari karakter Alvin:

##### 1. Karakter Alvin



Gambar 3.1 Karakter Alvin  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 2. Karakter Alvin



Gambar 3.2 Karakter Alvin  
(Sumber: Olahan Penulis)

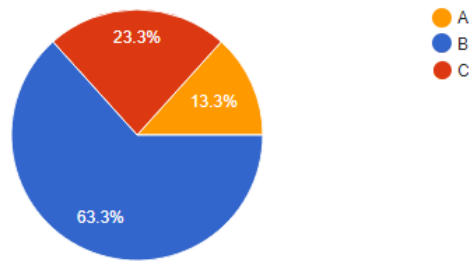
## 3. Karakter Alvin



Gambar 3.3 Karakter Alvin  
(Sumber: Olahan Penulis)

### Karakter 1

30 responses



Karakter Alvin sebagai karakter tokoh utama/*main character* dalam sebuah cerita.

Jadi kesimpulan dari karakter FGD di atas dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 FGD (*Forum Grup Discussion*) Karakter Alvin

Desain Karakter	A	B	C	Total Responden	Suara Terbanyak
Alvin	7	19	4	30	B

(Sumber: Olahan Penulis)

Desain karakter Alvin yang paling banyak dipilih adalah B. Gambar yang dipilih akan dilanjut di bab IV.

### B. *Modelling*

Dalam proses *modelling* karakter penulis menggunakan studi literatur bersumber dari 3 buku sebagai acuan pembuatan karakter Alvin sebagai berikut:

#### a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan acuan/sumber rujukan dalam suatu kegiatan ilmiah atau karya tulis. Dalam pembahasan ini penulis telah menggunakan 3

sumber dari buku maupun jurnal untuk menyimpulkan topik pembahasan dalam pemodelan dan penganimasian.

1) Buku *[digital] Modelling* (Vaughan, 2012: 4).

“Proses membuat gambaran matematis dalam objek 3 dimensi.”

2) Buku *Character Animation Fundamental* (Robert, 2011: 106).

“*Modelling* itu tidak mudah, bisa jadi sangat rumit, *modelling* bagaikan membuat karakter seperti mobil balap yang semua kendalinya dipotong agar mudah dikendalikan.”

3) Jurnal Perancangan dan Pembuatan 3D *Modelling* Dengan Teknik *Cel Shading* (Kurniawan and Fitriana 2016).

“Pemodelan dilakukan dengan teknik *polygon*, karena *polygon* merupakan jenis yang sering digunakan untuk pemodelan seperti manusia, tumbuhan, hewan, dan lain-lain.”

Jadi kesimpulan dari ketiga buku di atas, pemodelan/*modelling* merupakan proses membuat gambar dalam 3 dimensi seperti membuat suatu karakter yang dipotong kendalinya supaya mudah dikendalikan dengan menggunakan *polygon*.

### C. Animasi

Dalam proses animasi penulis merujuk pada studi literatur menggunakan 3 acuan buku sebagai berikut:

#### a. Studi Literatur

1) Buku *Computer Animation Complete* (Parent, 2010: 289).

“Merekam beberapa kali secara bergantian yang dinamakan *keyframe* dalam sebuah *timeline*.”

2) Buku *Computer Animation Algorithm and Techniques* (Parent, 2012: 1).

“Memproduksi sebuah gambar yang dimaksud untuk membuat persepsi gerakan.”

3) Buku *How to Cheat in 3Ds Max* (Bousquet, 2010: 135).

“Animasi adalah dimana keseruan yang sebenarnya datang. Dengan Animasi kamu dapat menggerakkan sebuah objek/model sesukamu.”

Kesimpulan dari ketiga buku di atas, penganimasian/animasi merupakan merekam suatu gambar secara bergantian untuk memberi nyawa pada sebuah objek/model agar lebih terkesan saat melihat gambar yang digerakkan.

### 3.5 Teknik Analisa Data

Data yang sudah terkumpul, selanjutnya adalah menganalisa data yang sudah diperoleh. Data tersebut akan dikelompokkan berdasarkan sumber yang didapat.

#### A. Menyajikan Data

Tabel 3.2 Menyajikan Data

Topik	Studi Literatur	Wawancara/FGD	Kesimpulan
<i>Modelling</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambaran objek 3 dimensi</li> <li>- Bagaikan kendali mobil balap yang dipotong agar lebih mudah</li> <li>-Pemodelan dengan teknik <i>polygon</i></li> </ul>	- Karakter Alvin yang dipilih: B	-Karakter Alvin terpilih desain B sesuai gambaran objek 3 dimensi
Penganimasian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merekam gambar</li> <li>- Membuat persepsi gerakan</li> <li>- Menggerakkan sebuah model.</li> </ul>	-	-Persepsi gerakan yang direkam

(Sumber: Olahan Penulis)



### 3.6 Kesimpulan

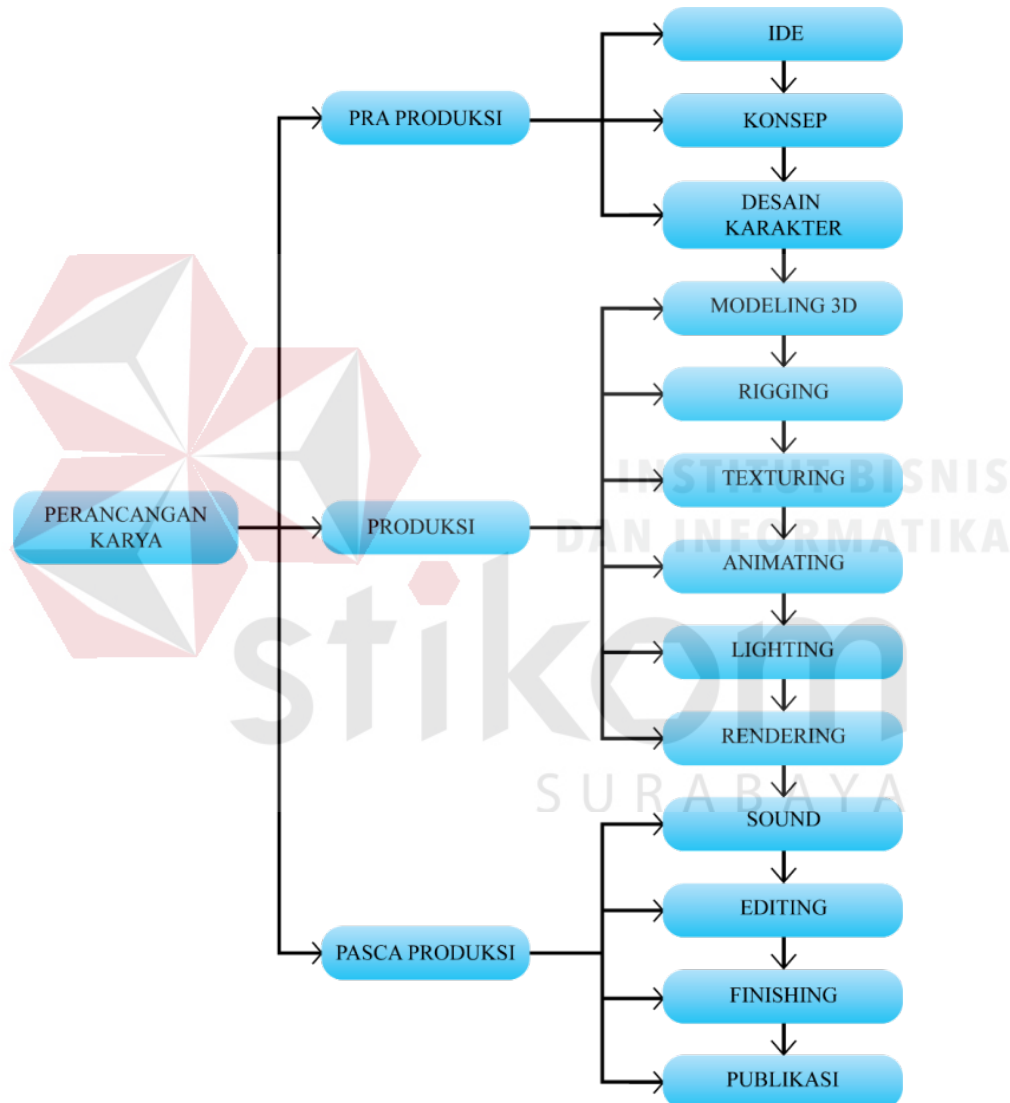
Berdasarkan data yang dijelaskan di atas, penulis sebagai pembuat model dan menganimasikannya bisa menjelaskan bahwa film animasi berjudul “DIMENSI LAIN”, akan dibuat karakter yang dipilih menggunakan FGD (*Forum Grup Discussion*) bernama Alvin dalam bentuk 3 dimensi menggunakan teknik *polygon*. Sedangkan menganimasikannya dengan mengatur persepsi gerakan dengan model 3d, lalu gambar direkam secara berurutan menjadi sebuah video.



## BAB IV

### PERANCANGAN KARYA

Dalam bab IV ini dijelaskan konsep perancangan karya yang terkait dengan bab III, perancangan karya penulis digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Perancangan Karya  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4.1 Pra Produksi

Merupakan tahap awal pembuatan film Live Action maupun animasi yang pengerjaannya dimulai dari ide hingga manajemen produksi berikut adalah proses pra produksi yang dikerjakan oleh penulis.

##### A. Ide

Ide dalam pembuatan film animasi 3D ini mengacu kepada ketertarikan seorang sutradara yang berkeinginan membuat film animasi bergenre *romance*, maka penulis sebagai seorang *modeler* membuat karakter dari film animasi 3D. Sutradara menginginkan seorang karakter laki-laki. Karakter pemeran utama atau disebut sebagai lakon dalam cerita ini bernama Alvin, seorang laki-laki yang tiba-tiba berpindah ke dimensi lain, lalu bertemu dengan cinta pandangan pertamanya. Karakter perempuan yang bernama Rena sebagai karakter *live action* dalam cerita film animasi berjudul "DIMENSI LAIN".

##### B. Konsep

Film animasi bergenre *romance* ini memiliki sebuah konsep animasi dan karakter sebagai berikut:

Konsep karakter dalam film animasi berjudul "DIMENSI LAIN" adalah sebagai berikut:

##### 1. Karakter

###### a. Alvin (*main character*/tokoh utama)

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

Sifat: pemalu, introvert.

Pakaian: celana panjang, baju berkerah, menggunakan jaket hoodie (pakaian dominan berwarna merah) dan sepatu berwarna hitam.

## 2. Warna

### a. Merah

Warna merah adalah warna yang beraura kuat, memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan. Dalam psikologi warna merah memberi arti sebuah simbol keberanian, kekuatan dan energi, melambangkan kegembiraan.

### b. Hitam

Hitam melambangkan konstan, dapat diandalkan, keras kepala, dan kebijaksanaan, serta mengesankan kekuatan. Dalam hal lain, warna hitam melambangkan keseriusan, kewaspadaan, elegan, kekayaan, keberanian, kemewahan dan kesempurnaan dan juga dianggap sebagai warna klasik.

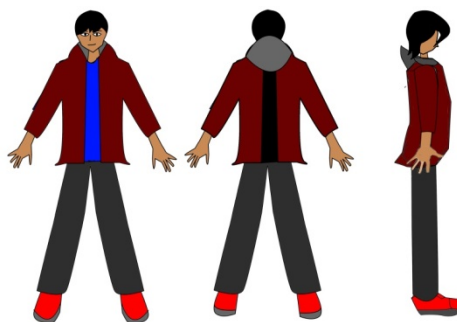
## 3. Modelling

Desain dari 3d modellingnya menyesuaikan karakter dari *live action*nya yaitu seorang laki laki bernama Alvin sesuai dengan konsep karakternya.

### C. Desain Karakter

Desain karakter ini di bawah ini adalah hasil dari suara terbanyak melalui FGD (*Forum Group Discussion*), yang penulis buat adalah sebagai berikut:

#### 1. Alvin (*main character*/tokoh utama)



Gambar 4.2 Desain Karakter Alvin  
(Sumber: Olahan Penulis)

### D. Management Produksi

Dalam pembahasan ini akan menjelaskan proses dan peralatan apa saja yang dibutuhkan oleh penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir pembuatan karakter model 3D serta menganimasikannya dalam film animasi 3D berjudul “DIMENSI LAIN”. Berikut penjelasan yang akan dijabarkan melalui tabel di bawah ini

Tabel 4.1 Jadwal Kerja

No	Kegiatan	Februari		Maret				April				Mei				Juni			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ide dan Konsep																		
2	Menyusun Proposal																		
3	Pra Produksi																		
4	Produksi																		
5	Pasca Produksi																		
6	Final Edit + Rendering																		
7	Publikasi																		

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 4.2 Anggaran Dana

No	Barang	Harga	Catatan
1	Pra Produksi	Rp1.000.000	
2	Penyewaan Alat	Rp3.500.000	
3	Harga Crew dan Labour	Rp3.000.000	
4	Harga Talent	Rp1.500.000	
5	Produksi	Rp2.000.000	
6	Pasca Produksi	Rp500.00	
7	<i>Merchandise</i>	Rp1.500.000	
8	Publikasi	Rp2.000.000	
Total		Rp15.000.000	

(Sumber: Olahan Penulis)

## 4.2 Produksi

Pada proses pembuatan Film Animasi 3D Bergenre *Romance* Berjudul “DIMENSI LAIN”, penulis sebagai *modelling* dan *animator* bekerja penuh saat proses produksi membuat karakter/objek 3D dan menganimasikannya sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat oleh sutradara saat pra produksi. Kegiatan lebih rinci akan dijelaskan di bab V.

## 4.3 Pasca Produksi

Sebelum dijadikan film, pada tahap ini adalah tahap terakhir dari proses produksi. Pada tahap pasca produksi, proses yang akan dikerjakan penulis adalah sebagai berikut:

### A. *Render*

Pada proses *Render* akan dikerjakan penuh oleh seorang editor sekaligus pemberian efek dan *sound/music* sebagai sentuhan akhir dari film animasi 3D ini. Dalam tahap ini, penulis bertindak sebagai menyusun/mengatur urutan *scene-scene* animasi yang sudah di*Render* oleh penulis, agar dapat mempermudah editor.

### B. Desain Publikasi

Setelah melakukan proses produksi, nantinya dilanjutkan oleh *Editor* untuk mendesain poster, cover DVD, label DVD, desain baju, mug dan pin sebagai berikut:



Gambar 4.3 Gambar “Desain Poster”

Gambar 4.4 Desain Logo “Dimensi Lain”

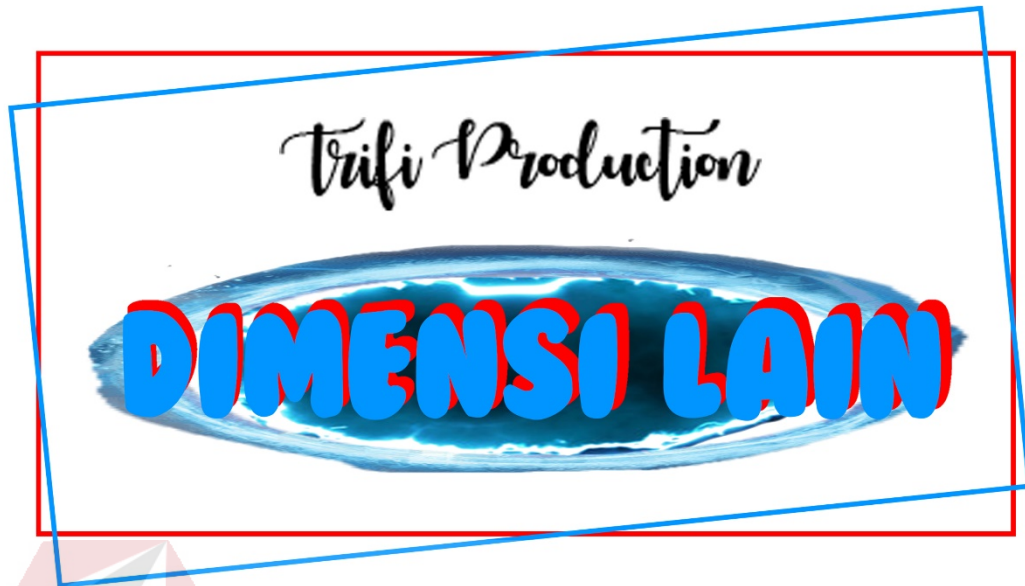


Gambar 4.5 Desain Baju “Dimensi Lain”



Gambar 4.6 Desain MUG “Dimensi Lain”





Gambar 4.7 Desain Gantungan Kunci “Dimensi Lain”



Gambar 4.8 Desain Sticker “Dimensi Lain”

## BAB V

### IMPLEMENTASI KARYA

Dalam bab V ini, penulis sebagai *modelling* dan *animator* akan menjelaskan beberapa perancangan yang digunakan dalam proses Pembuatan Film Bergenre *Romance* Menggunakan Teknik Gabungan *Live Action* Dan Animasi Berjudul “DIMENSI LAIN”

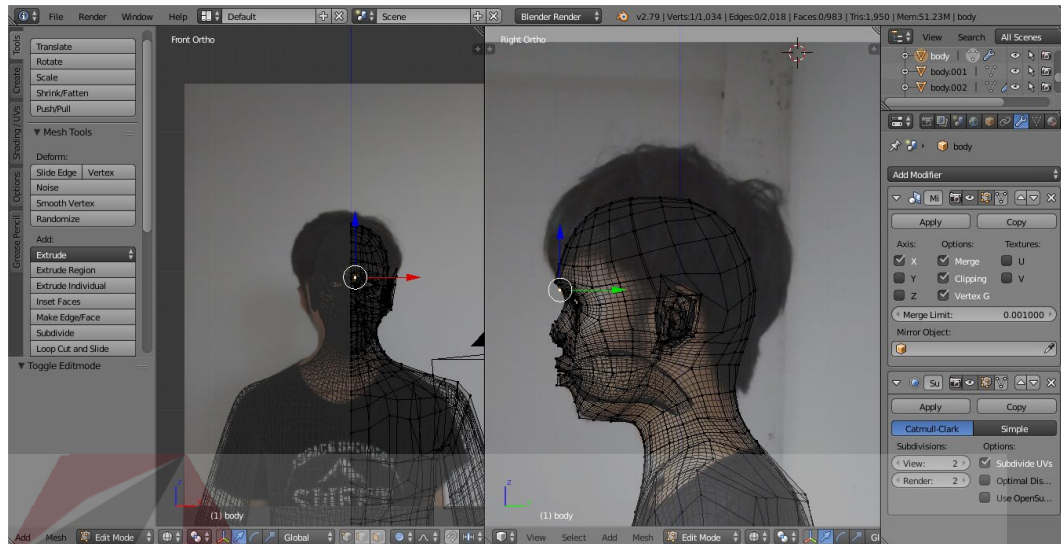
#### 5.1 Produksi

Tahap pembuatan film setelah pra produksi yaitu proses produksi, selanjutnya semua pengerjaan yang dikerjakan oleh sutradara dilanjutkan oleh penulis sebagai seorang *modelling* dan *animator* pada saat proses produksi. Adapun kegiatan saat proses produksi yang dilakukan oleh penulis antara lain:

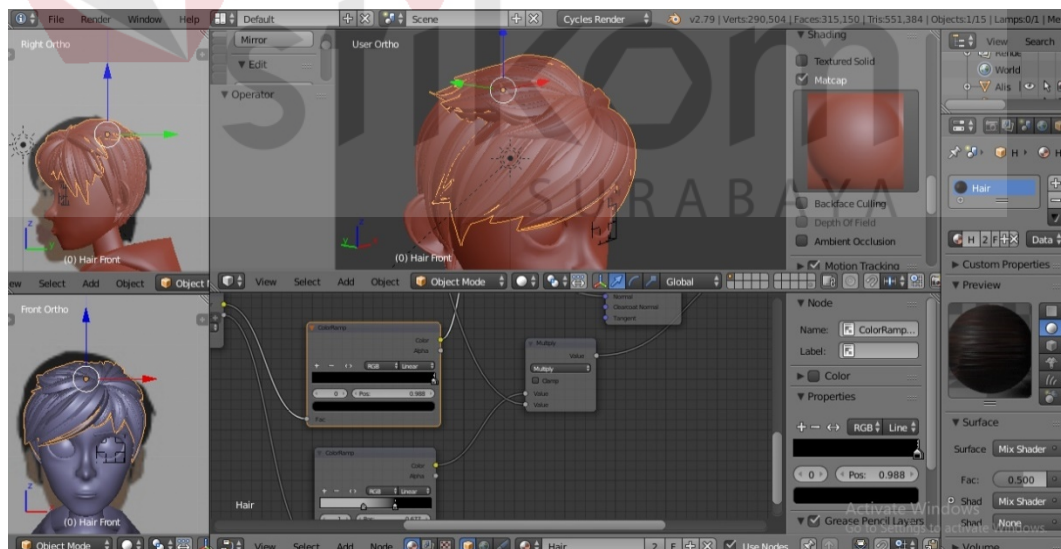
##### A. *Modelling* 3D

*Modelling* 3D ini merujuk pada keinginan sutradara dalam pembuatan film animasi 3D. Penulis berperan sebagai *modelling*, dimana semua sketsa 2D karakter akan dijadikan objek 3D dalam pembuatan film animasi 3D. Dalam pembuatan karakter 3D, ada 2 sketsa yang harus diperhatikan, yaitu tampak depan dan tampak samping agar terciptanya *volume* dalam karakter. Berikut beberapa karakter yang akan dijadikan objek 3D, yaitu:

## 1. Modelling 3D karakter Alvin



Gambar 5.1 Pembuatan *Vertex* karakter Alvin  
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 5.2 Pembuatan Hasil *Vertex Modelling* karakter Alvin  
(Sumber: Olahan Penulis)

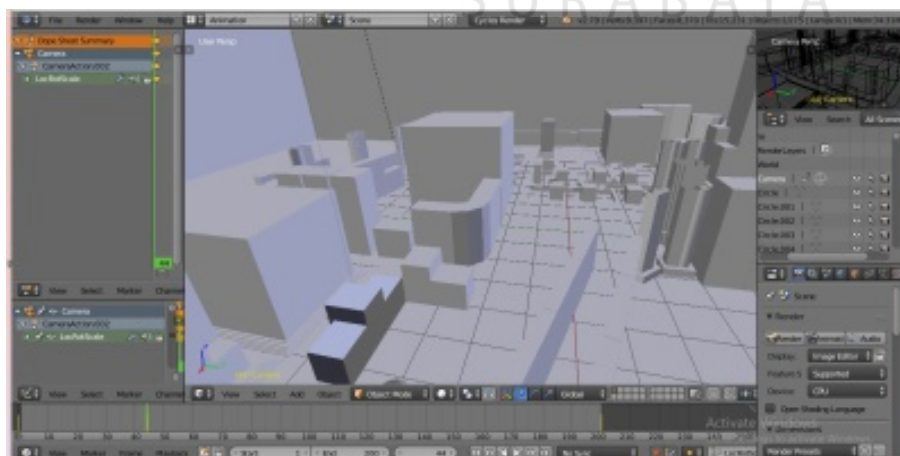


Gambar 5.3 Hasil 3D Karakter Alvin

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah membuat karakter 3D, dilanjut dengan proses pembuatan *background*. Sutradara menginginkan 2 tempat untuk mendukung alur cerita, yaitu di dalam ruang tamu dan pemandangan perkotaan. Maka, penulis membuat *background* tempat seperti gambar berikut:

## 2. Background/Environment kota

Gambar 5.4 Pembuatan *Enviroment Kota*

(Sumber: Olahan Penulis)







Gambar 5.7 Hasil Pembuatan *Enviroment* Kota

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.8 Hasil Pembuatan *Enviroment* Kota

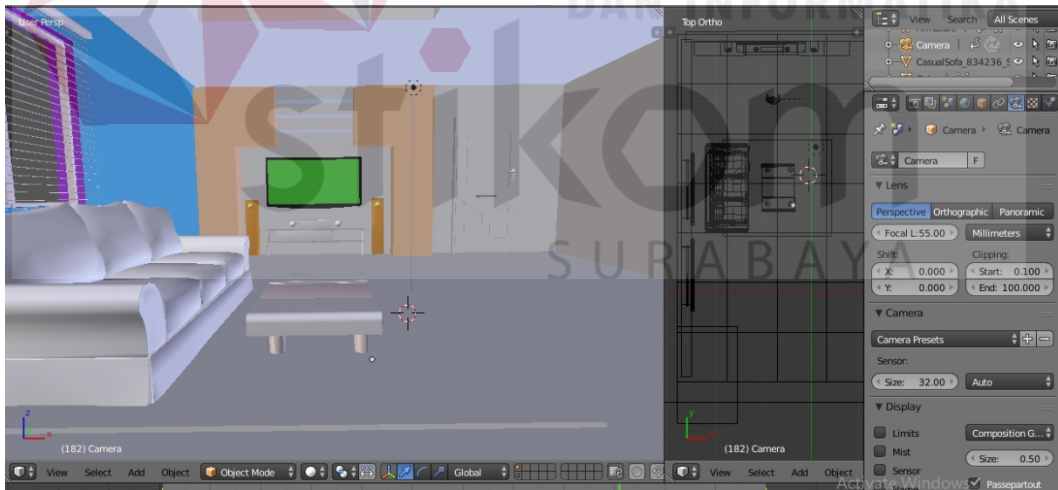
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.9 Hasil Pembuatan *Enviroment* Kota

(Sumber: Olahan Penulis)

### 3. *Background/Environment* di ruang tamu



Gambar 5.10 Pembuatan *Enviroment* di Ruang Tamu

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.11 Hasil Pembuatan *Enviroment* Ruang Tamu  
(Sumber: Olahan Penulis)

## B. Rigging

Tahap selanjutnya dari proses modeling 3D yaitu *rigging*. Saat karakter sudah dijadikan model 3D, agar bisa digerakkan harus diberi tulang seperti gambar 5.12 berikut:



Gambar 5.12 *Rigging* Karakter Alvin  
(Sumber: Olahan Penulis)



### C. Texturing/Pewarnaan

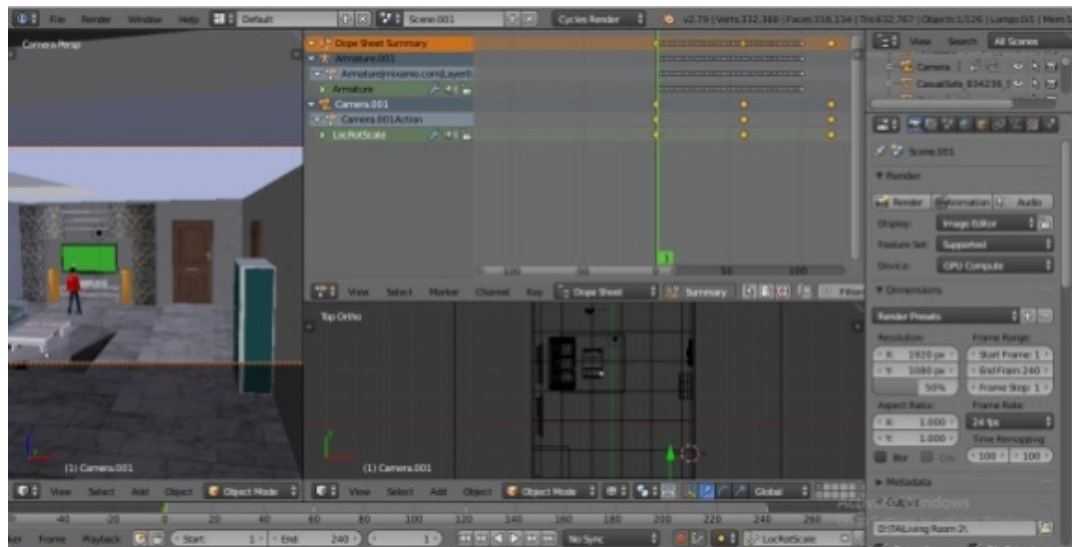
Setelah proses pemberian tulang, agar karakter terlihat menarik diberilah pewarnaan/*texture*. Seperti pembahasan di bab II, pewarnaan karakter lebih dominan berwarna merah dan biru karena sesuai dengan tema dalam cerita. Gambar 5.13 berikut adalah *texturing* karakter Alvin.



Gambar 5.13 *Texture* Karater Alvin  
(Sumber: Olahan Penulis)

### D. Animating

Saat semua karakter maupun objek 3D yang sudah diberi tulang/*rigging* dan diberi tekstur/warna, tahap selanjutnya adalah menganimasikannya. Disinilah peran penulis sebagai seorang animator untuk menggerakkan karakter yang sudah diberi tulang, agar karakter yang sudah dijadikan 3D terlihat seperti hidup. Berikut adalah gambaran proses menganimasikannya:



Gambar 5.14 Hasil Animasi Karakter

(Sumber: Olahan Penulis)

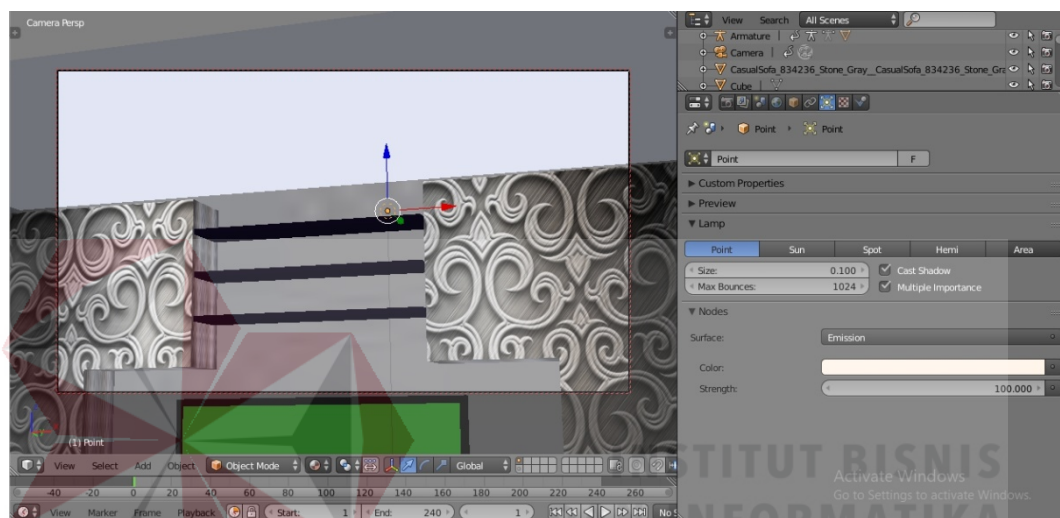


Gambar 5.15 Hasil Animasi Karakter

(Sumber: Olahan Penulis)

### E. *Lighting*/Pencahayaan

Setelah proses menganimasikan selesai, tahap berikutnya adalah penataan cahaya/*lighting*. Penataan cahaya ini sangat berpengaruh dalam pengambilan gambar, karena berfungsi untuk memberikan kesan menarik. Berikut adalah proses penggambaran penataan cahaya:



Gambar 5.16 Penataan Cahaya  
(Sumber: Olahan Penulis)

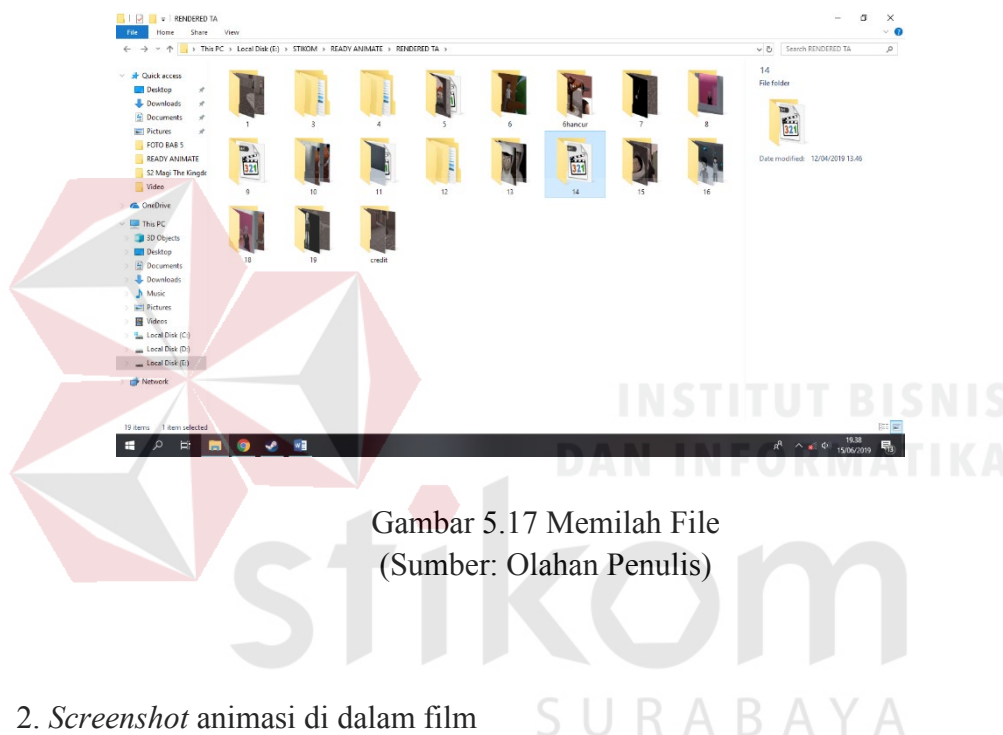
### F. *Rendering*

Tahap terakhir dari pembuatan animasi adalah proses *rendering*. Proses *rendering* ini merupakan penggabungan semua *environment*, karakter yang sudah dianimasikan dan ditekstur, penataan cahaya/*lighting* menjadi satu kesatuan yang *outputnya* berupa gambar maupun video. Dalam proses *rendering*, penulis menggunakan 2 (dua) komputer dan 3 (tiga) laptop untuk mempercepat pengerjaan, agar hasil yang sudah *dirender* berupa video maupun gambar segera dikerjakan oleh seorang *editor*.

## 5.2 Pasca Produksi

Setelah semua proses produksi selesai, penulis memilah-milah video yang acak dijadikan satu folder, dilanjutkan seorang *editor* dalam penataan video lalu mendesain berbagai macam *merchandise* yang akan dipublikasikan dan beberapa *screenshot* film animasi yang sudah jadi:

### 1. Proses memilah video/*scene*



Gambar 5.17 Memilah File  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 2. *Screenshot* animasi di dalam film



Gambar 5.18 Scene 1  
(Sumber: Olahan Penulis)





Gambar 5.19 Scene 2  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.20 Scene 3  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.21 Scene 4  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.22 Scene 5  
(Sumber: Olahan Penulis)

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan karya Tugas Akhir, maka penulis sebagai *modelling* dan *animator* dapat menyimpulkan dalam menyelesaikan film animasi 3D mempunyai 3 (tiga) tahapan, yaitu Pra Produksi yang meliputi ide, konsep, desain karakter dan manajemen produksi, Produksi meliputi *modeling* 3D, *rigging*, *texturing*, *animating*, *lighting* dan *rendering*, Pasca Produksi meliputi publikasi. Dengan teknik yang digunakan dalam film ini adalah model karakter *low poly*, dan teknik animasi yang digunakan adalah *tweened animation*, sangatlah membantu mempercepat pengerjaan yang total seluruhnya 3 bulan.

Dalam film animasi ini, model karakter 3D tidak begitu detail dan gerakan yang dihasilkan sangat terbatas dengan tujuan mempercepat waktu untuk membuat gerakan dan mempercepat proses *rendering* untuk model karakter *low poly*.

#### 6.2 Saran

Dari pengalaman penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, maka ada beberapa saran antara lain:

1. Model 3D yang dihasilkan agar lebih menarik setidaknya *high poly*.
2. Tekstur/pewarnaan supaya kelihatan seperti nyata harus lebih didetailkan.
3. Dalam membuat gerakan animasi agar lebih halus dengan kenyataan setidaknya ada alat bantu yang dinamakan *kinect*.

4. Kurangnya anggota dalam proses produksi, sehingga dalam pengerjaan produksi kurang efisien dan kurang maksimal.

5. Perlu adanya *backup* data, agar data tidak hilang dan jika ada revisi data mentahan masih ada.

Oleh karena itu, yang harus diperhatikan dalam pembuatan Tugas akhir yang berkelompok harus saling berkomunikasi, agar tidak terjadi miss komunikasi dan saling mengerti kekurangan masing-masing anggota. Dengan demikian kesimpulan dan saran dari penulis.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (t.thn.).
- Badriya, Y. (2018, Juli 10). *16 Tips Membuat Film Pendek Bagi Pemula*. Dipetik juli 26, 2019, dari <https://ilmuseni.com>: <https://ilmuseni.com/film/tips-membuat-film-pendek>.
- Dina. (2014, Maret 6). *CARA MEMBUAT FILM KARTUN PENDEK*. Dipetik Juli 26, 2019, dari <https://idseducation.com>: <https://idseducation.com>.
- Dpikie. (n.d.). *Pagi dan Roti*. Retrieved maret 20, 2019, from <https://pagidanroti.com>: <https://pagidanroti.com/animator-adalah/>.
- Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. Sukabumi: CV Jejak.
- Grant, B. K. (2012). *Film Genre Reader IV*. Texas: University of Texas Press.
- Hype. (2017, November 2). *IDN Times*. Dipetik Juni 30, 2019, dari [idntimes](https://www.idntimes.com): <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/rizal/10-perbedaan-anime-versi-kartun-vs-versi-live-action-1/full>.
- IDS. (2014, Mei 27). *CARA MEMBUAT FILM ANIMASI 3D*. Dipetik Juli 26, 2019, dari <https://idseducation.com>: <https://idseducation.com/articles/cara-membuat-film-animasi-3d/>.
- Isroi. (2005). *Trik Desain Presentasi Power Point+cd*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Larasati, A. E. (2018, September 19). *Internal Design School*. Retrieved Maret 20, 2019, from [idseducation.com](https://idseducation.com): <https://idseducation.com/articles/sekilas-tentang-3d-modelling-yang-perlu-kamu-tahu/>.
- Menache, A. (2011). *Understanding Motion Capture for Computer Animation*. Burlington: Elsevier Inc.
- P , H., & Sulistiyani, S. (2010). *Panduan Praktis Adobe Flash CS4 untuk Pembuatan Animasi Interaktif*. Semarang: Wahana Komputer.
- Ramsdell, K. (2012). *Romance Fiction: A Guide to the Genre*. California: Libraries Unlimited.
- Riadi, M. (2012, Oktober 14). *Pengertian, Sejarah dan Unsur-unsur Film*. Dipetik 4 3, 2019, dari [Kajian Pustaka.com](http://KajianPustaka.com): [www.kajianpustaka.com](http://www.kajianpustaka.com).



- School, I. I. (2015, Juli 13). *JENIS-JENIS GENRE FILM UTAMA*. Dipetik Juni 29, 2019, dari idseducation.com: <https://idseducation.com/articles/jenis-jenis-genre-film-utama/>.
- Soeherman, B., & Halim, C. (2008). *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Viarsitek. (2017, Agustus 25). *RAHASIA JASA DESAIN 3D DALAM MENGGAMBAR DESAIN INTERIOR*. Dipetik Juni 29, 2019, dari [www.viarsitek.com](https://www.viarsitek.com/rahasia-jasa-desain-3d-dalam-menggambar-desain-interior/): <https://www.viarsitek.com/rahasia-jasa-desain-3d-dalam-menggambar-desain-interior/>.
- Weihed, P. (2015). *3D, 4D and Predictive Modelling of Major Mineral Belts in Europe*. Switherland: Springer.
- Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar & Implementasi*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Yektiningsih, D. (2010). *Mengubah Ide menjadi Duit: Peluang Tanpa Batas pada Industri Kreatif*. Jakarta: PT Buku Kita.
- Yudistira, & Adjie, I. B. (2007). *Buku Latihan 3D Studio Max 9.0*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yuliastanti, A. (2008). *Bekerja sebagai Desainer Grafis*. Jakarta: Erlangga.