



**PENCIPTAAN FILM 3D ANIMASI PENDEK TENTANG KARAKTER  
TOPENG MALANG BERGENRE ADVENTURE DENGAN TEKNIK  
STYLIZED**



Oleh:  
**Agung Susetyo Widiyanto**  
**16510160018**

---

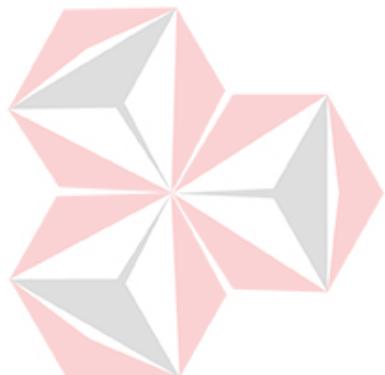
---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2020**

**PENCIPTAAN FILM 3D ANIMASI PENDEK TENTANG KARAKTER  
TOPENG MALANG BERGENRE ADVENTURE DENGAN TEKNIK  
STYLED**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Terapan Seni**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
Oleh:  
Nama : Agung Susetyo Widiyanto  
NIM : 16510160018

**Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2020**

## **Tugas Akhir**

# **PENCIPTAAN FILM 3D ANIMASI PENDEK TENTANG KARAKTER TOPENG MALANG BERGENRE ADVENTURE DENGAN TEKNIK STYLIZED**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
**Agung Suseptyo Widiyanto**  
**NIM :16510160018**

Telah diperiksa, dibahas, dan disetujui oleh Dewan Pembahas  
Pada : Selasa, 1 September 2020



### **Susunan Dewan Pembahas**

#### **Pembimbing :**

- I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.  
NIDN. 0711086702
- II. Novan Andrianto, M.I.Kom  
NIDN. 0717119003

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2020.09.03  
12:07:31 +07'00'

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2020.09.02  
14:40:35 +07'00'

#### **Pembahas :**

- Yunanto Tri Laksono, S.Pd.  
NIDN. 0704068505

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2020.09.02  
14:25:08 +07'00'

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

**Dr. Jusak**

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2020.09.04  
00:03:13 +07'00'

Universitas Dinamika

NIDN: 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika  
UNIVERSITAS DINAMIKA

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

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama : Agung Susetyo Widiyanto  
NIM : 16510160018  
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi  
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Judul karya : Penciptaan Film 3D Animasi Pendek tentang Karakter Topeng Malang bergenre *Adventure* dengan Teknik *Stylized*.

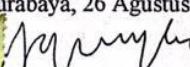
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika 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, 26 Agustus 2020

  
Agung Susetyo Widiyanto

NIM : 16510160018

## **LEMBAR MOTTO**

***“Kesempurnaan hanya milik Allah SWT, mendekatlah”***



## **PERSEMBAHAN**

Mahakarya Tugas Akhir ini Saya persesembahkan untuk:

1. Bapak Susilo Adiyono, Ibu Wahyuni Winastuti dan adik Bagus Gumilang yang telah mendidik, mendukung, serta membimbing saya untuk menjadi manusia yang berguna.
2. Universitas Dinamika Surabaya yang telah memberikan kesempatan dalam mendalami ilmu produksi film dan televisi serta animasi.
3. Pak Hardman selaku ketua program studi DIV Produksi Film dan Televisi sekaligus sebagai dosen pembimbing satu yang selalu memberikan masukan terhadap saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Pak Karsam selaku dosen yang selalu memberikan contoh semangat dan cekatan dalam menjadi mahasiswa yang lebih baik.
5. Pak Novan selaku pembimbing dua saya yang selalu memberikan referensi dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini
6. Pak Yunanto selaku pembahas dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Pak Thomas selaku ~~dosen~~ yang selalu menginspirasi saya dalam berkarya.
8. Mas Arco yang membimbing saya dan memotivasi saya lahir batin dalam pembuatan karya ini dari awal hingga akhir.
9. Teman teman saya angkatan 16 serta Smarihasta 41.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **ABSTRAK**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah menciptakan film 3D animasi bergenre *adventure* dengan teknik *stylized* tentang karakter Topeng Malang. Penciptaan animasi ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat masyarakat terutama anak-anak terhadap Topeng Malangan, terutama karakteristik dari setiap topeng. Topeng Malang adalah sebuah kesenian tradisional kuno dan menjadi aikon seni budaya kota Malang bahkan Provinsi Jawa Timur. Metode dalam penulisan ini menggunakan metode kualitatif, dengan melakukan teknik pengumpulan data berupa studi literatur, wawancara, dan observasi. Alur cerita dari film 3D animasi pendek ini menggunakan teknik *stylized* dan genre *adventure* yang dikombinasikan dengan beberapa topeng malang dan mempunyai karakter utama adalah anak-anak. Pembawaan topeng malang dalam bentuk visual 3D animasi menggunakan teknik *stylized* cenderung lebih kepada 3D kartun. Genre *adventure* yang terkenal dengan petualangan dan tantangan juga melengkapi jalan cerita tokoh utama. Hal ini penulis lakukan sebagai bentuk upaya untuk menarik minat masyarakat khususnya anak-anak untuk mengetahui informasi mengenai topeng malang khususnya karakteristik dari topeng tersebut.

**Kata Kunci:** Topeng Malang, 3D Animasi, Karakter, *Stylized*



## KATA PENGANTAR

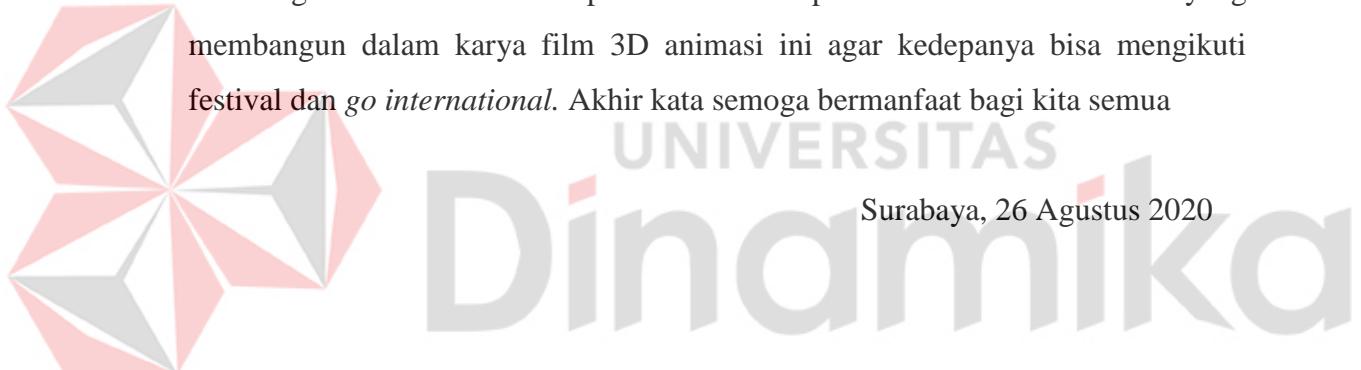
Segala puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, taufiq, dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir ini dengan judul **Penciptaan Film 3D Animasi Pendek tentang Karakter Topeng Malang Bergenre Adventure dengan Teknik stylized.**

Dalam laporan tugas akhir ini, semua data dan hasil tugas akhir ini tidak terlepas dari banyak pihak yang memberikan dukungan baik moral maupun materil. Maka dari itu penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Susilo Adiyono, Wahyuni Winastuti, Bagus Gumilang sebagai orang tua dan adik saya yang telah membantu tanpa lelah memberikan dukungan lahir batin dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Prof Dr. Budi Jatmiko, selaku rektor Universitas Dinamika.
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.
4. Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom, MOS, selaku Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika dan dosen pembimbing I.
5. Novan Andrianto, M.I.Kom, selaku dosen pembimbing II.
6. Thomas Hanandry Dewanto selaku dosen yang selalu menginspirasi saya dalam berkarya.
7. Karsam MA Ph.D., selaku dosen yang selalu memberikan contoh semangat dan cekatan untuk mahasiswa.
8. Yunanto Tri Laksono, M.Pd., selaku dosen pembahas dan dosen yang baik hati.
9. Bambang Hariadi M.Pd. selaku dosen wali.
10. Mas Arco Kurniawan sebagai senior teladan bagi saya yang selalu memberikan inspirasi dalam berkarya dan menyupport lahir batin.
11. Semua Angkatan 16 Salam Tenggeng terima kasih kalian mengajarkan apa itu kata solid

12. Achmad Hanim, Pramudhia Khansa, Anisa Nur Fitriah yang mendukung saya dalam keadaan terpuruk semoga Allah memberikan ganjaran setimpal.
13. Rahmad Abu Bakar, Figa Altuno, Wahyudi yang selalu peduli terhadap teman.
14. Crew TA yang membantu jalanya pra produksi hingga pasca produksi kalian luar biasa dan professional.
15. Pakde Hawari yang selalu peduli terhadap juniornya
16. Smarihasta 41
17. Semua pihak yang mendukung memberikan motivasi dan doa sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

Kesempurnaan hanya milik Allah, demikian dari tugas akhir ini jika banyak kekurangan secara materi maupun hasil. Diharapkan untuk kritik dan saran yang membangun dalam karya film 3D animasi ini agar kedepanya bisa mengikuti festival dan *go international*. Akhir kata semoga bermanfaat bagi kita semua



Surabaya, 26 Agustus 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	x
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xiii
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	5
2.1 Film Pendek.....	5
2.2 Genre Adventure .....	5
2.3 Animasi .....	5
2.4 Animasi 3D.....	6
2.5 Teknik Stylized.....	6
2.6 Karakter Topeng Malang.....	7
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	10
3.1 Pendekatan Penelitian.....	10
3.2 Objek Penelitian .....	10
3.3 Lokasi .....	10
3.4 Sumber Data .....	11
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	11
3.6 Teknik Analisa Data.....	11
3.7 Alur Perancangan Karya .....	12
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	13
4.1 Hasil Pengumpulan Data .....	13



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



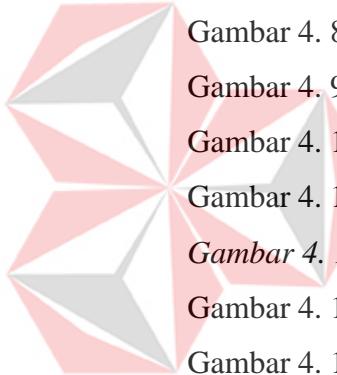
4.1.1 Wawancara .....	13
4.1.2 Studi Literatur.....	15
4.1.3 Observasi .....	17
4.2 Teknik Analisis Data.....	21
4.2.1 Reduksi Data .....	21
4.2.2 Penyajian Data .....	21
4.2.3 Kesimpulan .....	22
4.2.4 Deskripsi Keyword .....	23
4.3 Pra Produksi.....	23
4.3.1 Ide .....	23
4.3.2 Sinopsis.....	24
4.3.3 Storyline.....	24
4.3.4 Naskah .....	25
4.3.5 Concept Art.....	25
4.3.6 Perancangan Storyboard dan Storyboard Animation .....	25
4.3.7 Perancangan Sound Design .....	25
4.3.8 3D Modelling dan Texture.....	26
4.3.9 Rigging.....	26
4.3.10 Manajemen Produksi .....	26
4.4 Rancangan Produksi .....	28
4.4.1 Layout.....	28
4.4.2 Animation.....	29
4.5 Rancangan Pasca Produksi .....	29
4.5.1 Lighting .....	29
4.5.2 Render .....	30
4.5.3 Composite dan Editing .....	30
4.6 Pembahasan .....	31
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>32</b>
5.1 Kesimpulan.....	32
5.2 Saran .....	32

<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	33
<b>BIODATA</b>	35
<b>LAMPIRAN</b>	36



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Wawancara dengan Bu Ririn.....	14
Gambar 4. 2 Wawancara via Google Meet dengan Mas Arco.....	15
Gambar 4. 3 Macam-Macam Topeng Malang .....	18
Gambar 4. 4 Cuplikan Gambar Observasi genre adventure pada film animasi UP .....	18
Gambar 4. 5 Cuplikan Gambar Observasi genre adventure pada film animasi the boss baby .....	19
<i>Gambar 4. 6 Cuplikan Gambar Observasi teknik Stylized pada Trailer Game Valorant.....</i>	20
Gambar 4. 7 Cuplikan Gambar Observasi teknik Stylized pada Trailer Game Firewatch .....	20
Gambar 4. 8 Bagan pencarian Keyword .....	22
Gambar 4. 9 Asset Concept Art .....	25
Gambar 4. 10 Contoh Sound Design.....	26
Gambar 4. 11 Poster.....	28
<i>Gambar 4. 12 Proses penataan Layout .....</i>	29
Gambar 4. 13 Proses animasi .....	29
Gambar 4. 14 Proses Lighting.....	30
Gambar 4. 15 Proses Render.....	30
Gambar 4. 16 Proses Composite dan Editing .....	31



**UNIVERSITAS**  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

Gambar 4. 1 Wawancara dengan Bu Ririn.....	14
Gambar 4. 2 Wawancara via Google Meet dengan Mas Arco.....	15
Gambar 4. 3 Macam-Macam Topeng Malang .....	18
Gambar 4. 4 Cuplikan Gambar Observasi genre adventure pada film animasi UP .....	18
Gambar 4. 5 Cuplikan Gambar Observasi genre adventure pada film animasi the boss baby .....	19
<i>Gambar 4. 6 Cuplikan Gambar Observasi teknik Stylized pada Trailer Game Valorant.....</i>	20
Gambar 4. 7 Cuplikan Gambar Observasi teknik Stylized pada Trailer Game Firewatch .....	20
Gambar 4. 8 Bagan pencarian Keyword .....	22
Gambar 4. 9 Asset Concept Art .....	25
Gambar 4. 10 Contoh Sound Design.....	26
Gambar 4. 11 Poster.....	28
<i>Gambar 4. 12 Proses penataan Layout .....</i>	29
Gambar 4. 13 Proses animasi .....	29
Gambar 4. 14 Proses Lighting.....	30
Gambar 4. 15 Proses Render .....	30
Gambar 4. 16 Proses Composite dan Editing .....	31



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir .....	36
Lampiran 2 Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir.....	37
Lampiran 3 Naskah .....	38
Lampiran 4 Concept Art.....	40
Lampiran 5 Rigging .....	41
Lampiran 6 Texture.....	42



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah menciptakan film 3D animasi bergenre *adventure* tentang karakter Topeng Malang. Penciptaan animasi ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat masyarakat terutama anak-anak terhadap Topeng Malangan terutama karakteristik dari setiap topeng. Penelitian sebelumnya sudah terdapat 3D animasi yang dibuat namun hanya dalam bentuk video penjelasan bukan dalam bentuk film pendek. Dari penelitian yang dilakukan oleh Mustofa Kamal 2010 Topeng Malang dilihat dari kajian histori sosiologis. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ghozali 2015 menekankan pada penciptaan buku ilustrasi tari topeng panji malangan. Topeng Panji Malangan untuk mempopulerkan budaya tradisional kota Malang kepada remaja. Berbeda dengan penelitian yang akan diangkat kali ini, yang lebih menekankan pada karakter topeng malangan melalui media Film pendek 3D animasi dengan *stylized*.

Menurut wawancara dengan bu Ririn selaku pemilik Rin Art yang tergabung dalam Paguyuban Pengrajin Topeng Kedungmonggo (PPTK) Topeng Malang adalah sebuah kesenian tradisional kuno dan menjadi ikon seni budaya kota Malang bahkan provinsi Jawa Timur. Itulah sebabnya, kesenian ini tidak dapat dipisahkan dari perjalanan sejarah kerajaan-kerajaan di Jawa Timur.

Topeng Malangan terdiri dari 78 figur, dimana terbagi dalam empat karakter utama yaitu panji, antagonis, abdi, dan binatang. Warna Topeng Malangan beraneka ragam dan masing-masing mendeskripsikan makna atau karakter tokoh yang berbeda-beda. Warna emas/putih melambangkan kesucian atau sifat setia, Warna merah melambangkan karakter pemberani, Warna kuning melambangkan kesenangan atau sifat ceria, Warna hijau melambangkan kesuburan atau kedamaian, dan Warna biru/hitam melambangkan sifat bijaksana. (Wulan, Amiuza, & Handajani, 2011). Dalam film pendek ini akan diambil 2 figur utama yaitu karakter panji atau protagonis, serta antagonis. Dari karakter tersebut penulis mengambil topeng Panji Asmorobangun, Dewi Sekartaji, Gunung Sari, Dewi Ragil Kuning, Klana Sewandana, dan Bapang. Hal tersebut dikarenakan ke 6 topeng tersebut merupakan topeng umum yang paling dikenal dalam cerita.

Pada perkembangannya, warisan budaya yang berpengaruh terhadap kesenian tradisional ini mulai ditinggalkan terutama generasi sekarang. Maka dari itu untuk melestarikan budaya ini diperlukan pengenalan yang menarik terhadap masyarakat, salah satunya melalui film pendek 3D animasi. Untuk menyelesaikan masalah ini, maka dibuatlah film 3D animasi sehingga bisa menarik dan memberikan informasi kepada masyarakat khususnya anak-anak

Film pendek merupakan salah satu sarana untuk menyampaikan informasi dari permasalahan di atas. Menurut Armantono menyatakan bahwa ide cerita yang terbaik untuk film pendek adalah ide cerita yang relatif sederhana. Ide cerita ini memusatkan pada konflik utama. (Armantono & RB, 2011)

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan (Purnasiwi & Kurniawan, 2013).. Perkembangan animasi di Indonesia sudah berkembang seperti munculnya animasi Nusa dan Rara,3D Meriah Mimpi, Kiko dan lain sebagainya.

3D animasi mampu menyampaikan konsep yang rumit menjadi mudah dimengerti. Selain itu animasi 3D terlihat realistik dan banyak elemen yang dapat digunakan kembali (*reusable*) (pramudia, apriyani, & Prasetyaningsih, 2016) . Sehingga pada pembuatan film pendek ini menggunakan 3D animasi agar mudah dimengerti serta menarik minat masyarakat khususnya anak-anak.

Untuk mendukung terciptanya 3D animasi yang menarik, salah satu teknik yang dapat digunakan yaitu *stylized*. Teknik ini sering digunakan untuk menggambarkan gaya seni yang memiliki lebih banyak fitur kartun daripada gaya semi-realistik yang biasanya menghasilkan gambar realis detail daripada gaya yang sederhana.

*Adventure* biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada. (Pratama, 2014) . Genre ini banyak diaplikasikan di dalam game yang memiliki banyak sekali rintangan di setiap level yang akan diselesaikan. Dalam cerita yang akan diciptakan berlatar belakang tokoh utama yang mencari setiap topeng yang

hilang dengan menghadapi musuh yang berbeda di setiap rintangannya. Hingga tantangan tersulit adalah mencari topeng terakhir yang hilang.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka untuk menyelesaikan masalah topeng malangan ini dengan menciptakan film pendek 3D animasi dengan genre *adventure* tentang karakter topeng malang. Film pendek ini sendiri merupakan salah satu media efektif yang mampu menyampaikan pesan melalui visual.

Harapan dari penciptaan tugas akhir ini adalah agar masyarakat khususnya anak-anak generasi sekarang dapat mengetahui Topeng Malang beserta karakter yang terdapat pada masing-masing topeng dan memiliki perhatian lebih agar kesenian tradisional Indonesia khususnya Jawa Timur ini tetap lestari.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan penelitian yaitu bagaimana memciptakan film pendek 3D Animasi tentang Karakter Topeng Malang Bergentre Adventure dengan Teknik *stylized*.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan film animasi pendek ini, maka pembahasan dibatasi pada:

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan film berbasis *stylized* dan Animasi.
2. Hanya memperkenalkan karakter topeng malangan.
3. Film pendek bergenre adventure berdurasi 5-15 menit.
4. Menampilkan 4 karakter topeng protagonis.
5. Menampilkan 2 karakter topeng antagonis.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini yaitu, menghasilkan Film 3D Animasi tentang Karakter Topeng Malang Bergentre Adventure dengan Teknik *stylized*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian karya ini adalah:

1. Meningkatkan kemampuan lebih dalam memproduksi film pendek.

2. Memberikan referensi dan teknik lebih mengenai stylized.
3. Dapat mengukur kemampuan peneliti sejauh mana mengenal budaya daerah khususnya topeng Malang.
4. Dapat memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai film pendek dengan teknik stylized dan 3D animasi.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Film Pendek**

Film Pendek adalah sebuah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi audio visual yang dibuat berdasarkan sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk dan ukuran melalui kimia, proses elektronik dan proses lainnya. (Nurmalawati & Majid, 2017). Film pendek ini termasuk kedalam film fiksi termasuk karya animasi yang memiliki durasi tayang tidak lebih dari 60 menit.

#### **2.2 Genre Adventure**

Genre *adventure* merupakan jenis film yang menitikberatkan pada sebuah alur petualangan yang sarat akan teka-teki dan tantangan dalam berbagai adegan film. Menurut (D'Ammassa, 2008) genre *adventure* adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang terjadi diluar kehidupan protagonis yang biasa, biasanya disertai bahaya, seringkali dengan tindakan fisik. Kisah-kisah petualangan hampir selalu bergerak cepat, dan alur cerita setidaknya sama pentingnya dengan karakterisasi, latar, dan elemen lain dari sebuah karya kreatif.

#### **2.3 Animasi**

Dalam kamus Bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar; “*to animate*” yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan , kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup.

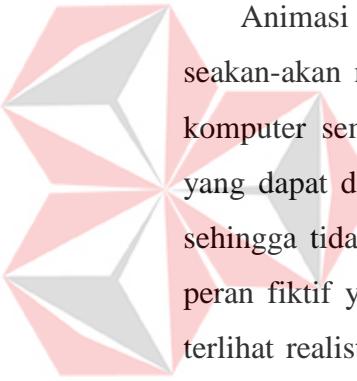
Roy Disney mengatakan bahwa animasi bukan sekedar berbicara pembuatan film nyata, tentang karakter nyata, tetapi bagaimana para penonton percaya bahwa itu adalah nyata dengan membuat ilusi-ilusi dari animasi tersebut. (Ruslan, 2016).

Dalam animasi terdapat komponen pokok dan dapat dikatakan sebagai subjek yang mulai, sedang, atau telah bergerak. Komponen- komponen ini adalah sebagai berikut :

1. *Timing* dan *Spacing*

2. *Key (Pose to Pose)*
3. Kontak
4. Gestur
5. Garis Aksi
6. Fleksibilitas
7. *Lipsync* atau Gerak Mulut
8. Efek
9. Antisipasi, Aksi, dan Reaksi
10. Metamorfosis
11. *Point of View*

#### 2.4 Animasi 3D



Animasi 3D dapat menggambarkan tampilan-tampilan hampir realistik atau seakan-akan nyata dan tidak dapat dilihat mana asli atau hanya buatan melalui komputer semata. Pada dasarnya, kekuatan animasi 3D mempunyai perspektif yang dapat disesuaikan dan diolah oleh animator sesuai kebutuhan animasinya, sehingga tidak perlu terlalu seperti penggunaan peran asli digabungkan dengan peran fiktif yang dibuat dari 3D subjek. Hanya saja di dalam animasi 3D agar terlihat realistik dibutuhkan kemampuan lebih dalam *modeling object, texturing, rigging, lighting, animate, serta rendering*.

#### 2.5 Teknik Stylized

*Stylized* merupakan gaya di mana bebas bermain dengan bentuk dan warna, melebih-lebihkan atau menghapus detail untuk meningkatkan tampilan dan nuansa ke segala arah tampilan. Teknik ini paling sering digunakan untuk menggambarkan gaya seni yang memiliki banyak fitur kartun daripada gaya semi-realistik yang detail. Sehingga teknik ini merupakan bentuk penyederhanaan dalam bentuk garis, warna, pola, detail, *surface detail, functionality* dan yang menghubungkan objek dalam *scene*. Grafik dari *stylized* sangat bervariasi, tidak ada satupun pedoman dalam menciptakan seni dalam gaya ini. (Aava, 2017).

## 2.6 Karakter Topeng Malang

Topeng Malang adalah sebuah kesenian tradisional kuno dan menjadi aikon seni budaya kota Malang bahkan Provinsi Jawa Timur. Itulah sebabnya, kesenian ini tak dapat dipisahkan dari perjalanan sejarah kerajaan-kerajaan di Jawa Timur. Dalam catatan sejarah, topeng telah dikenal semenjak zaman kerajaan tertua di Jatim yaitu Kerajaan Gajayana (760 Masehi) yang berlokasi di sekitar kota Malang. Jaman dahulu topeng hanya dipakai untuk pementasan tari pada acara-acara tertentu saja. Perkembangan selanjutnya topeng bukan hanya dipakai untuk menari saja, tapi topeng juga dibutuhkan untuk benda hias maupun souvenir.

Topeng Malang memiliki pengelompokan watak atau karakter . Dalam karakter Topeng Malang dibedakan menjadi 3 yaitu, topeng protagonis, topeng antagonis, topeng gecul atau lucu.

Menurut Ririn selaku pemilik Rin Art yang tergabung ke dalam Paguyuhan Pengrajin Topeng Kedungmonggo (PPTK) dalam karakter topeng protagonis memiliki ciri-ciri tersendiri seperti bentuk mata gabahan dan kelipan. Alis mata memiliki bentuk nanggal sepisan, bentuk bibir terdapat 3 yaitu delima mletek, delima pecah, jambe cigar ketangkep. Untuk bentuk kumis yaitu kumis kucing anjlok.



*Gambar 2. 1 Topeng Dewi Sekartaji*  
Sumber : malangtimes.com



*Gambar 2. 2 Topeng Gunung Sari (kiri) Topeng Panji Asmoro Bangun (kanan)*  
Sumber : Rin Art



*Gambar 2. 3 Topeng Dewi Ragil Kuning*  
Sumber : topengmalang.com

Sementara untuk karakter antagonis memiliki ciri-ciri tersendiri seperti bentuk mata kedelen, telengan, dan dondongan. Alis mata memiliki bentuk blarak sineret, kadal melet, dan kuwel. Untuk bentuk bibir terdapat 4 yaitu delima mletek, delima pecah, jambe cigar setangkep, dan singo barong mangap. Selain itu terdapat bentuk kumis seperti nunggeng, bundelan, serta jlaprang.



Gambar 2. 4 Topeng Klana Sewandana (kiri) Topeng Bapang (Kanan)  
Sumber : Rin Art

Tokoh-tokoh sentral pada wayang topeng malang dalam berbagai jenis lakon yang disajikan terdiri: Gunungsari dan Panji Asmarabangun, sebagai tokoh putra *alus* (halus) yang memiliki watak baik. Klana Sewandana sebagai tokoh *kasar* (gagah) yang memiliki watak tidak bertanggung jawab, dan Dewi Sekartaji yang menjadi topik dalam semua repertoar lakon wayang topeng malang. (Hidajat, 2014)

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Dalam tugas akhir ini, penulis menggunakan metode kualitatif, mengumpulkan data dengan wawancara . studi literatur, serta observasi. Oleh karena itu, untuk dapat mengumpulkan data kualitatif dengan baik, peneliti harus tahu apa yang dicari, asal mulanya, dan hubungannya dengan yang lain yang tidak terlepas dari konteksnya (Yusuf , 2014).

Metode pendekatan yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini bertujuan untuk untuk menganalisa karakter topeng malang, teknik *stylized*, genre *adventure*, dan animasi.

#### **3.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian yang menjadi pembahasan utama dalam film pendek ini yaitu karakter Topeng Malang. Tidak semua jenis topeng malang diteliti oleh penulis karena dapat memperlebar pokok bahasan. Dari semua jenis topeng penulis memilih 4 topeng protagonis dan 2 topeng antagonis yang akan lebih lanjut diteliti mengenai karakter dari topeng tersebut yang dikemas dengan genre *adventure* dengan teknik *stylized* dan 3D animasi.

#### **3.3 Lokasi**

Tempat yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah Rin Art yang terletak di Jl. Prajurit Slamet, Kedungmonggo, Karangpandan, Kec. Pakisaji, Malang, Jawa Timur untuk mengetahui karakter dari topeng malang.

#### **3.4 Sumber Data**

Dari data yang didapat penulis nantinya akan dipertanggung jawabkan dan akurat. Data yang didapat penulis pada laporan tugas akhir ini didapat dari wawancara terhadap ahli di bidang masing-masing. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian untuk laporan tugas akhir ini. Penulis juga melakukan studi literatur untuk mendapatkan kebenaran data. Studi

literatur didapatkan dari buku, jurnal, serta artikel *online*. Selain metode tersebut penulis juga melakukan observasi partisipasi pasif yaitu mengunjungi Rin Art Malang Mask Art Studio Asmorobangun untuk memperhatikan macam-macam topeng malang dan karakternya. Untuk animasi, penulis melakukan studi komparasi sebagai acuan penulis dalam pembuatan film 3D animasi.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

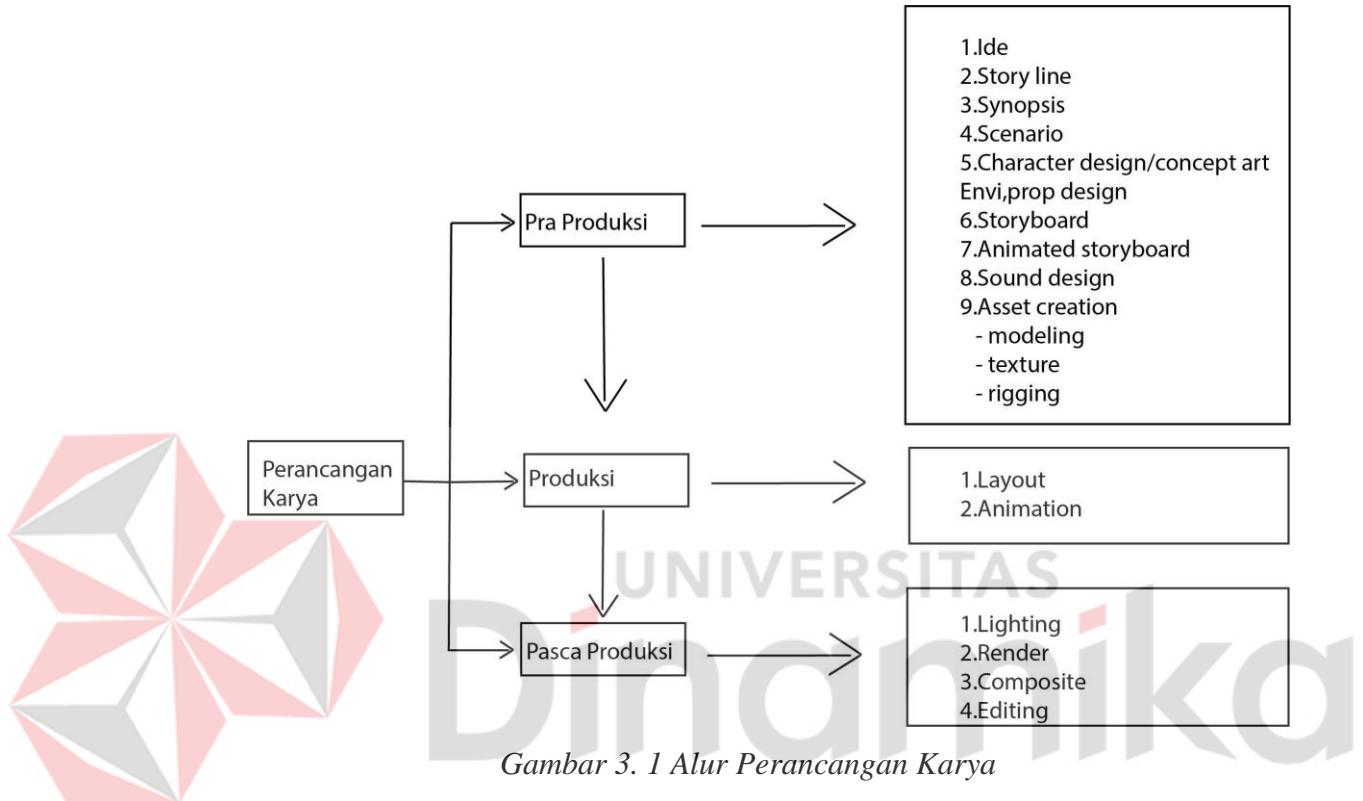
Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memberikan riset yang bagus pada khalayak umum. Data yang dikumpulkan berupa wawancara kepada orang yang ahli dalam bidang topeng malang, serta 3D animasi. Sedangkan untuk observasi sendiri dilakukan di Pakisaji kota Malang untuk mengetahui karakter,bentuk fisik dan yang berkaitan dengan topeng Malang dan pada genre *adventure* . Untuk studi literatur mengambil dari buku atau jurnal yang berkaitan dengan ketiga topik yang dibahas yaitu genre *adventure*, serta 3D animasi. Dalam komparasi film dan film pendek juga diambil beberapa seperti *UP*, *The boss baby*, dan *Ian*.

### **3.6 Teknik Analisa Data**

Sumber data yang akan dikumpulkan berasal dari buku atau studi literatur untuk menemukan keaslian dan kevalidan data dari literatur sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan narasumber sesuai keahlian dibidangnya untuk mendapat pemaparan yang kredibel sesuai dengan topik.

Berdasarkan data yang dihimpun dan diolah di atas maka bisa disimpulkan bahwa tugas akhir ini adalah menghasilkan film pendek 3D animasi bergenre *adventure* mengenai karakter topeng malang dengan teknik *stylized*.

### 3.7 Alur Perancangan Karya



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Pengumpulan Data**

##### **4.1.1 Wawancara**

###### **1. Wawancara Topeng Malang**

Wawancara dilakukan terhadap ibu Ririn selaku pemilik Rin Art yang tergabung dalam Paguyuban Pengrajin Topeng Kedungmonggo. Dalam wawancara tersebut bu Ririn menjelaskan mengenai karakter topeng malang keseluruhan dibagi menjadi 3 yaitu, protagonis, antagonis, dan gecul. Protagonis merupakan tokoh utama yang baik, antagonis merupakan tokoh yang jahat dan gecul merupakan tokoh selingan atau karakter lucu karena menurut beliau hidup itu tidak selalu tegang jadi harus diselingi dengan gecul. Selain itu juga ada tambahan karakter topeng binatang. Jika ditarik lebih jauh lagi karakteristik topeng ini bukan manusia maupun bukan wayang. Seperti contoh pada hidung lancip bukan seperti manusia maupun seperti wayang kulit. Tokoh binatang merupakan tokoh pilihan bisa dipakai atau tidak dalam cerita dan tergantung pada cerita apa yang dibawakan. Penggambaran karakter topeng malang tergambar dari alis,bentuk mata, bentuk bibir, serta bentuk kumis. Dari karakter protagonis terdapat bentuk mata gabahan dan kelipan.Bentuk alis yaitu nanggal sepisan, bentuk bibir delima mletek,delima pecah, serta jambe sigar ketangkep.Untuk bentuk kumis kucing anjlok. Untuk tokoh antagonis memiliki mata kedelen, telengan, dan dondongan.. Bentuk alis seperti blarak sineret, kadal melet , serta kuwel. Untuk bentuk bibir delima mletek, delima pecah, jambe sigar ketangkep, singo barong mangap. Untuk bentuk kumis terdapat bentuk nunggeng, bundelan, dan njlaprang. Karakter antagonis sendiri lebih terkesan *energetic* dalam pembawaan dalam cerita ketimbang karakter protagonis yang cenderung lebih tenang. Untuk warna sendiri dalam topeng terdapat warna merah, putih, kuning, serta hijau. Warna merah melambangkan sifat Dalam kreasi pembuatan topeng malang kita dibebaskan untuk berkreasi sesuai dengan patokan yang sudah ada. Tokoh yang sering muncul untuk kategori protagonis yaitu Panji Asmorobangun,

Dewi Sekartaji, Gunung Sari, dan Dewi Ragil Kuning. Sementara untuk tokoh antagonis muncul Klana Sewandana, dan Bapang.

Dalam wawancara ini penulis menarik kesimpulan dalam menentukan kata kunci dan kata-kata yang sering muncul adalah *characteristic, protagonist, antagonist, shape*.



Gambar 4. 1 Wawancara dengan Bu Ririn

Sumber : Olahan Penulis



## 2. Wawancara 3D animasi dan Teknik *Stylized*

Untuk wawancara mengenai 3D animasi dan teknik *stylized* penulis melakukan wawancara dengan salah satu praktisi 3D modeling artis mas Arco Kurniawan dari Infinite Studio Batam. Wawancara dilakukan secara online melalui aplikasi *google meet*. Dalam wawancara ini mas Arco menjelaskan bahwa 3D animasi memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan dengan *live shoot*. Animasi memiliki kelebihan dapat menampilkan visual yang tidak mungkin dilakukan oleh *live shoot*. Dalam animasi sendiri lebih menonjolkan sebuah kelebihan dari segi visual, audio, dan cerita yang lebih terkesan emosional. Untuk teknik *stylized* mas Arco menjelaskan jenis teknik ini banyak digunakan dalam karakter game. Dalam *stylized* mas Arco mengelompokkan menjadi *hard stylized* dan *smooth stylized*. Dalam pembuatan teknik ini belum ada hal pakem untuk membuatnya karena kita dibebaskan untuk membuat teknik ini berbeda dengan *realism*.

Dalam wawancara ini penulis menarik kesimpulan dalam menentukan kata kunci dan kata-kata yang sering muncul teknik *stylized* dan 3D animasi adalah *3D, animation, visual, exaggerated , style, free dimension.*



Gambar 4. 2 Wawancara via Google Meet dengan Mas Arco

Sumber : Olahan Penulis

#### 4.1.2 Studi Literatur

##### 1.Topeng Malang

Studi literatur untuk topeng malang dilakukan dengan mempelajari jurnal Wulan, A., Amiuza, C. B., & Handajani, R. P. (2011) berjudul *Semiotika Rupa Topeng Malangan (Studi Kasus: Dusun Kedungmonggo, Kec. Pakisaji, Kabupaten Malang)* jurnal RUAS, dijelaskan bahwa:

Karakter tokoh yang berbeda-beda. Warna emas/putih melambangkan kesucian atau sifat setia, Warna merah melambangkan karakter pemberani, Warna kuning melambangkan kesenangan atau sifat ceria, Warna hijau melambangkan kesuburan atau kedamaian, dan Warna biru/hitam melambangkan sifat bijaksana. Dari analisis jurnal tersebut muncul nama Panji Asmorobangun, Raden Gunung sari, Dewi Sekartaji untuk tokoh protagonis dan Bapang dan Klana sebagai tokoh antagonis.

Jurnal dari Robby Hidayat (2014) yang berjudul *Transformasi Nilai Lokal Yang Diekspresikan Wayang Topeng Malang Sebagai Sumber Pendidikan Karakter*, dijelaskan bahwa: Gunungsari dan Panji Asmarabangun, sebagai tokoh putra *alus* (halus) yang memiliki watak baik. Klana Sewandana sebagai tokoh *kasar* (gagah) yang memiliki watak tidak bertanggung jawab, dan Dewi Sekartaji yang menjadi topik dalam semua repertoar lakon Wayang Topeng Malang.

Dari studi literatur mengenai topeng malang ini penulis mendapatkan kesimpulan kata kunci dan kata-kata yang sering muncul yaitu *color, characteristic*.

## 2. 3D Animasi

Untuk studi literatur mengenai 3D animasi penulis mempelajari buku dari Arief Ruslan (2016) yang berjudul *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Dari buku tersebut dijelaskan bahwa animasi yaitu seakan-akan membuat benda mati menjadi hidup. 3D animasi terlihat lebih realistik ketimbang jenis animasi lainnya. Animasi 3D memiliki subjek dilihat 360 derajat secara keseluruhan, tanpa perlu digambarkan satu per satu. Selain itu dalam pembuatan 3D animasi harus memperhatikan 12 prinsip.

Dari studi literatur mengenai 3D animasi ini penulis mendapatkan kesimpulan kata kunci dan kata-kata yang sering muncul yaitu: *3D, animation, realist, dimension*.

## 3. Genre Adventure

Selanjutnya studi literatur mengenai genre *adventure* penulis mempelajari buku D Ammasa (2008) yang berjudul *Encyclopedia of Adventure Fiction Facts on File Library of World Literature*. Dari buku dijelaskan bahwa kisah-kisah *adventure* hampir selalu bergerak cepat, dan alur cerita setidaknya sama pentingnya dengan karakterisasi, latar, dan elemen lain dari sebuah karya kreatif. *Adventure* identik dengan tantangan dan rintangan dari tiap adegan.

Dari studi literatur mengenai genre *adventure* penulis mendapatkan kesimpulan kata kunci dan kata-kata yang sering muncul yaitu: *Challenge, Characteristic*.

#### 4. Teknik *Stylized*

Studi literatur mengenai teknik *stylized* penulis mempelajari artikel jurnal 80.lv Kim Aava (2017) berjudul realistic-vs-stylized-technique-overview bahwa *stylized* merupakan gaya yang berbeda dari gaya realis lebih cenderung ke kartun dan melebih-lebihkan dan bervariasi. Selain itu Aava mengatakan bahwa terdapat 2 gaya *stylized* yaitu *over-exaggerated stylization* dan *minimalistic stylization*.

Dari studi literatur mengenai teknik *stylized* penulis mendapatkan kesimpulan kata kunci yaitu : *exaggerated, unrealistic shape*.

##### 4.1.3 Observasi

###### 1. Topeng Malang

Setelah penulis melakukan wawancara dan studi literatur, tahapan selanjutnya adalah observasi. Observasi dilakukan di Rin Art yang terletak di Jl. Prajurit Slamet, Kedungmonggo, Karangpandan, Kec. Pakisaji, Malang, Jawa Timur. Penulis mengobservasi macam-macam koleksi topeng malang. Dari macam-macam jenis topeng malang tersebut penulis melihat langsung ciri-ciri dari topeng protagonis, antagonis, gecul dan binatang. Bagian pembeda yang paling terlihat adalah dari warna topeng tersebut. Untuk karakter protagonis lebih banyak berwarna putih, hijau serta kuning. Untuk kategori antagonis didominasi oleh warna merah. Selain itu terdapat ciri-ciri lain pada topeng yaitu pada mata, alis, mulut, dan kumis. Untuk kategori protagonis lebih bercirikan bentuk mata gabahan, alis nanggal sepisan, bentuk bibir delima mlethek, bentuk kumis kucing anjlok. Ciri-ciri tersebut terdapat pada topeng Panji Asmorobangun, Dewi Sekartaji, Gunungsari, serta Dewi Ragil Kuning. Untuk antagonis lebih bercirikan bentuk mata kedelen, alis kuwel, bentuk bibir delima mlethek dan singo barong mangap, kumis nunggeng dan njlaprang. Ciri-ciri tersebut terdapat pada topeng Bapang dan Klana. Dari observasi tersebut penulis mendapatkan kata kunci yaitu: *shape, color*.



Gambar 4. 3 Macam-Macam Topeng Malang

## 2. Genre Adventure

Untuk genre *adventure* penulis melakukan observasi terhadap beberapa film animasi yang bergenre adventure



Gambar 4. 4 Cuplikan Gambar Observasi genre adventure pada film animasi UP



Gambar 4. 5 Cuplikan Gambar Observasi genre adventure pada film animasi *the boss baby*

Hampir semua film animasi memiliki genre *adventure* seperti film *UP* (gambar 4.4) dan *The Boss Baby* (gambar 4.5). Dalam film animasi *UP* penulis mengobservasi adegan di mana dalam film animasi tersebut identik dengan tantangan dan rintangan dari setiap adegan. Karakter utama harus melewati tantangan dan rintangan yang disebabkan oleh tujuan yang akan dicapai. Selain rintangan, terdapat juga teka-teki dari adegan yang muncul untuk dipecahkan karakter utama dalam mencapai tujuannya. Seringkali karakter utama dalam keadaan bahaya karena terdapat musuh yang menginginkan benda dari karakter utama hingga menggunakan serangan fisik. Dalam film animasi *the Boss Baby* terdapat karakterisasi yang menarik dan kreatif karena membuat bayi dapat berbicara seperti anak-anak dan berakting layaknya anak-anak juga. Dalam film animasi ini terdapat juga tantangan dan rintangan yang harus dipecahkan oleh tokoh utama untuk mencapai tujuannya. Latar tempat juga dapat berubah kreatif sesuai dengan tantangan yang diterima oleh karakter utama.

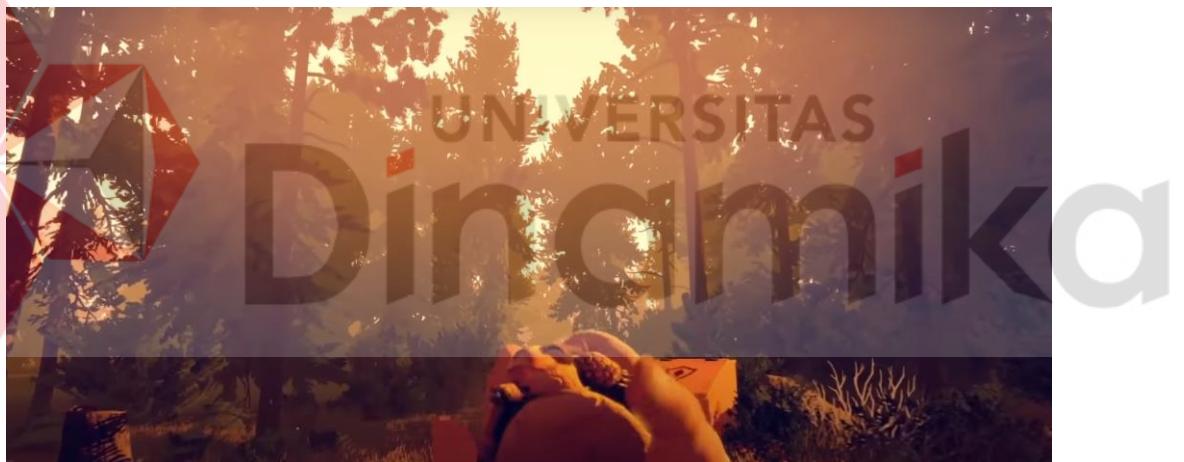
Dari hasil observasi ke dua film animasi tersebut maka kata kunci yang dapat diambil yaitu *clue, Challenge, Characteristic, Purpose*.

### 3. Teknik *Stylized*

Untuk teknik *stylized* penulis melakukan observasi terhadap beberapa trailer game.



Gambar 4. 6 Cuplikan Gambar Observasi teknik *Stylized* pada Trailer Game



Gambar 4. 7 Cuplikan Gambar Observasi teknik *Stylized* pada Trailer Game *Firewatch*

Pada trailer game *Valorant* (Gambar 4.6) penulis mengobservasi teknik *stylized* yang terlihat lebih seperti kartun dan melebih-lebihkan. *Stylized* jenis ini biasanya dinamakan *Over-exaggerated Stylization*. Terlihat bentuk karakter dan latar dari cuplikan gambar tersebut lebih menambahkan bentuk lebih tidak seperti nyata dan bayangan dari kedua objek tersebut juga sama tidak seperti nyata. Pada trailer game *Firewatch* (Gambar 4.7) penulis mengobservasi teknik *stylized* yang terlihat sangat minimalis cenderung masih seperti nyata. *Stylized* jenis ini biasanya dinamakan *Minimalistic Stylization*. Pada cuplikan gambar tersebut bisa dilihat

tidak ada tambahan detail dari setiap objek sehingga terlihat *flat* dan minimum dari objek tersebut.

Dari hasil observasi ke dua trailer game tersebut maka kata kunci yang dapat diambil yaitu *exaggerated,unrealistic, minimalist shape*.

## 4.2 Teknik Analisis Data

### 4.2.1 Reduksi Data

1. Topeng Malang : *shape,color,characteristic.*
2. 3D Animasi : *3D,animation,dimension*
3. Genre Adventure : *challenge,characteristic*
4. Teknik *Stylized* : *exaggerated,unrealistic,shape*

### 4.2.2 Penyajian Data

Tabel 4. 1 Pengumpulan Keyword Topeng Malang

WAWANCARA	<i>characteristic, protagonist, antagonist, shape.</i>
STUDI LITERATUR	<i>color, characteristic.</i>
OBSERVASI	<i>shape, color.</i>
KEYWORD	<i>shape,color,characteristic.</i>

Tabel 4. 2 Pengumpulan Keyword 3D Animasi

WAWANCARA	<i>3D, animation, visual, dimension</i>
STUDI LITERATUR	<i>3D, animation, realist, dimension</i>
KEYWORD	<i>3D,animation,dimension</i>

Tabel 4. 3 Pengumpulan Keyword genre Adventure

STUDI LITERATUR	<i>challenge,characteristic</i>
OBSERVASI	<i>clue,challenge,characteristic, goal.</i>
KEYWORD	<i>challenge,characteristic</i>

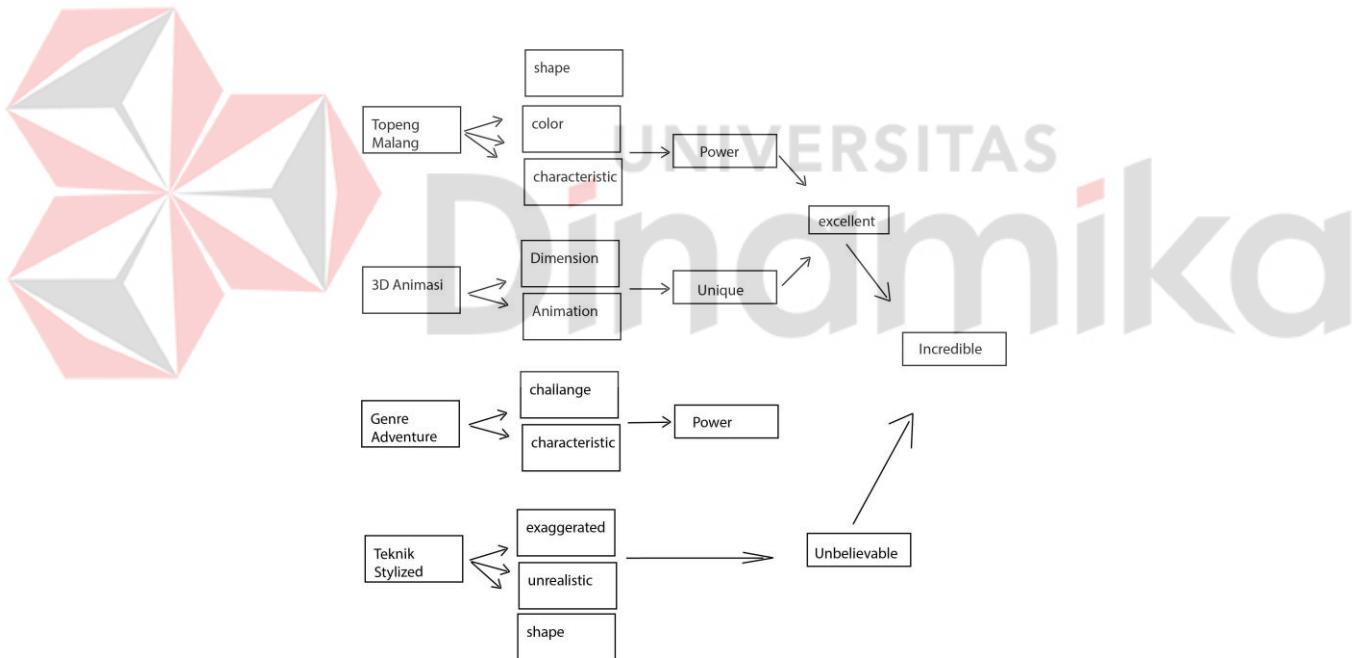
Tabel 4. 4 Pengumpulan Keyword teknik *Stylized*

WAWANCARA	<i>exaggerated, style, free,</i>
-----------	----------------------------------

STUDI LITERATUR	<i>exaggerated,unrealistic,shape</i>
OBSERVASI	<i>exaggerated,unrealistic, minimalist,shape</i>
KEYWORD	<i>exaggerated,unrealistic,shape</i>

#### 4.2.3 Kesimpulan

Berdasarkan data yang didapatkan melalui wawancara, studi literatur, dan observasi, hasil data disajikan dalam bentuk *keyword* untuk mempermudah dalam melakukan proses perancangan karya. *Keyword* sendiri merupakan proses mencari persamaan kata dari tiap tiap data yang muncul hingga akhirnya mendapatkan *keyword* utama yaitu *Incredible*. Persamaan data tersebut berasal dari data yang sering muncul dari variable topeng malang, 3D animasi, genre *adventure*, dan teknik *stylized*. Dalam pembuatan karya nanti mengacu kepada hal yang sering



muncul dari semua variable yang dikemas

Gambar 4. 8 Bagan pencarian Keyword

#### 4.2.4 Deskripsi Keyword

*Keyword* utama yang didapatkan adalah *Incredible*. Menurut KBBI yang dalam bahasa Inggris *Incredible* merupakan kata sifat (*adjective*) yang memiliki arti luar biasa dan tidak masuk akal.

Setelah mendapatkan *keyword* utama *Incredible*, maka dalam proses pembuatan karya semua mengacu pada *keyword* utama *Incredible*.

### 4.3 Pra Produksi

Tahap pertama yaitu pra produksi meliputi pencarian ide cerita, sinopsis, storyline yang selanjutnya dilanjutkan menjadi naskah. Selanjutnya dilanjutkan dengan membuat *concept art* meliputi *character design, environment design* dan *property design*. Setelah *concept art* selesai dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* berdasarkan naskah yang sudah disusun. *Storyboard animation* yaitu *Storyboard* yang bergerak sesuai dengan adegan yang sudah dibreakdown tiap scenenya sehingga memudahkan animator dalam proses produksi. Pada saat yang bersamaan juga disusun *sound design* sebagai patokan dalam pembuatan *Storyboard animation*. Setelah semua asset 2D selesai, lanjut ke proses 3D modeling. 3D modeling terdapat pembuatan 3D karakter, *environment* dan *property*. Proses texture merupakan proses pemberian texture pada asset 3D sehingga terlihat berwarna sesuai dengan semua 3D asset. Setelah asset 3D di texture dilanjutkan dengan proses rigging yaitu pemberian tulang pada karakter 3D.

#### 4.3.1 Ide

Ide dari tugas akhir ini muncul dikarenakan kurangnya minat dari masyarakat khususnya anak-anak untuk melestarikan budaya khususnya topeng malang. Sehingga muncul ide untuk membuat film animasi 3D agar menarik minat masyarakat khususnya anak-anak.

### 4.3.2 Sinopsis

Pada tahap ini penulis membuat sinopsis sesuai dengan keyword yang sudah ditentukan

Tabel 4. 5 Sinopsis

Sinopsis
<p>Tyo, anak laki-laki dengan kondisi duduk di kursi roda dan tidak bisa berjalan. Keseharian Tyo yaitu bermain game di HP. Suatu ketika Tyo mendengar ada suara anak-anak bermain di taman. Tyo akhirnya keluar rumah dan mengamati mereka bermain. Bosan dengan bermain HP Tyo terdiam dan melihat ada seorang anak yang asik bermain dengan topengnya. Setelah bertemu anak tersebut Tyo memilih topeng yang akan digunakannya, tiba-tiba Tyo pindah ke dunia fantasi.</p>

### 4.3.3 Storyline

Setelah sinopsis dibuat dilanjutkan dengan membuat storyline yaitu *breakdown* dari sinopsis

Tabel 4. 6 Storyline

Storyline
<p>Tyo, anak laki-laki yang selalu di dalam kamar bermain game di Hpnya. anak ini sehari - hari selalu bermain game di atas kasur.</p>
<p>Saat mulai sore hari, Tyo mendengar lalu melihat anak - anak yang asik main di taman dari balik jendela. Tyo kesal dan balik bermain game. Pada akhirnya Tyo berfikir dan memutuskan untuk keluar kamar. Tyo akhirnya mengamatin anak - anak dari kejauhan di bawah pohon.</p>
<p>Salah satu anak di sana menghampiri dia dan mengajaknya bermain. Tyo malah pergi menjauh dari anak yang menghampirinya dengan muka kesal. Saat Tyo mulai bosen dengan permainannya, dia diam dan melihat ada seorang anak yang asik bermain dengan topeng yang di pakainya. anak itu menghilang dari pandangannya, lalu tiba - tiba muncul mengagetkannya dari belakangnya dan memberikan beberapa pilihan topeng padanya.</p>
<p>Tyo bingung dan penasaran. Akhirnya dia menaruh HPnya memilih salah satu dari topeng itu. Tyo tiba - tiba pindah ke dunia lain yaitu dunia Fantasy. Tyo berada di atas pesawat sci fi bersama dengan seorang pilot di belakangnya. Tyo melihat dari jendela pesawat ada teman - temannya yang datang. Munculah monster di depannya dan Tyo bersama teman - temannya siap maju melawan monster itu.</p>
<p>Cuplikan kebahagiaan Tyo yang asik menggunakan topeng bersama teman - temannya di taman.</p>

#### 4.3.4 Naskah

Setelah penyusunan storyline kemudian dikembangkan menjadi naskah yang sesuai dengan *keyword*.

#### 4.3.5 Concept Art

*Concept art* merupakan konsep dasar dari pembuatan karakter, *environment*, dan *property design* yang sesuai dengan *keyword*.



Gambar 4. 9 Asset Concept Art

#### 4.3.6 Perancangan Storyboard dan Storyboard Animation

Tahapan selanjutnya yaitu menyusun rancangan visual dalam bentuk sketsa tiap scene asset *design* dan naskah yang disebut *Storyboard* dan *Storyboard animation*. Hasil dari *Storyboard* dan *Storyboard animation*.

#### 4.3.7 Perancangan Sound Design

Pembuatan sound design bertujuan untuk mengisi *background music*, serta *sound effect* yang dimasukkan ke dalam *Storyboard animation* sebagai patokan para animator dalam proses produksi nantinya.



*Gambar 4. 10 Contoh Sound Design*

Sumber : <https://flypaper.soundfly.com/produce/what-is-sound-design/>

#### 4.3.8 3D Modelling dan Texture

Setelah pembuatan asset *concept art* 2D dilanjutkan dengan pembuatan 3D asset berupa karakter, *environment*, dan *property*. Setelah pembuatan 3D asset selesai dilanjutkan dengan proses memberikan *texture* pada karakter. Asset 3D dapat dilihat di lampiran.

#### 4.3.9 Rigging

*Rigging* merupakan proses pemberian tulang kepada karakter sehingga karakter dapat digerakkan menjadi *pose* nantinya akan dilanjutkan penggerakan karakter pada proses produksi. Contoh *rigging* dapat dilihat di lampiran.

#### 4.3.10 Manajemen Produksi

Tabel 4. 7 Biaya produksi film animasi

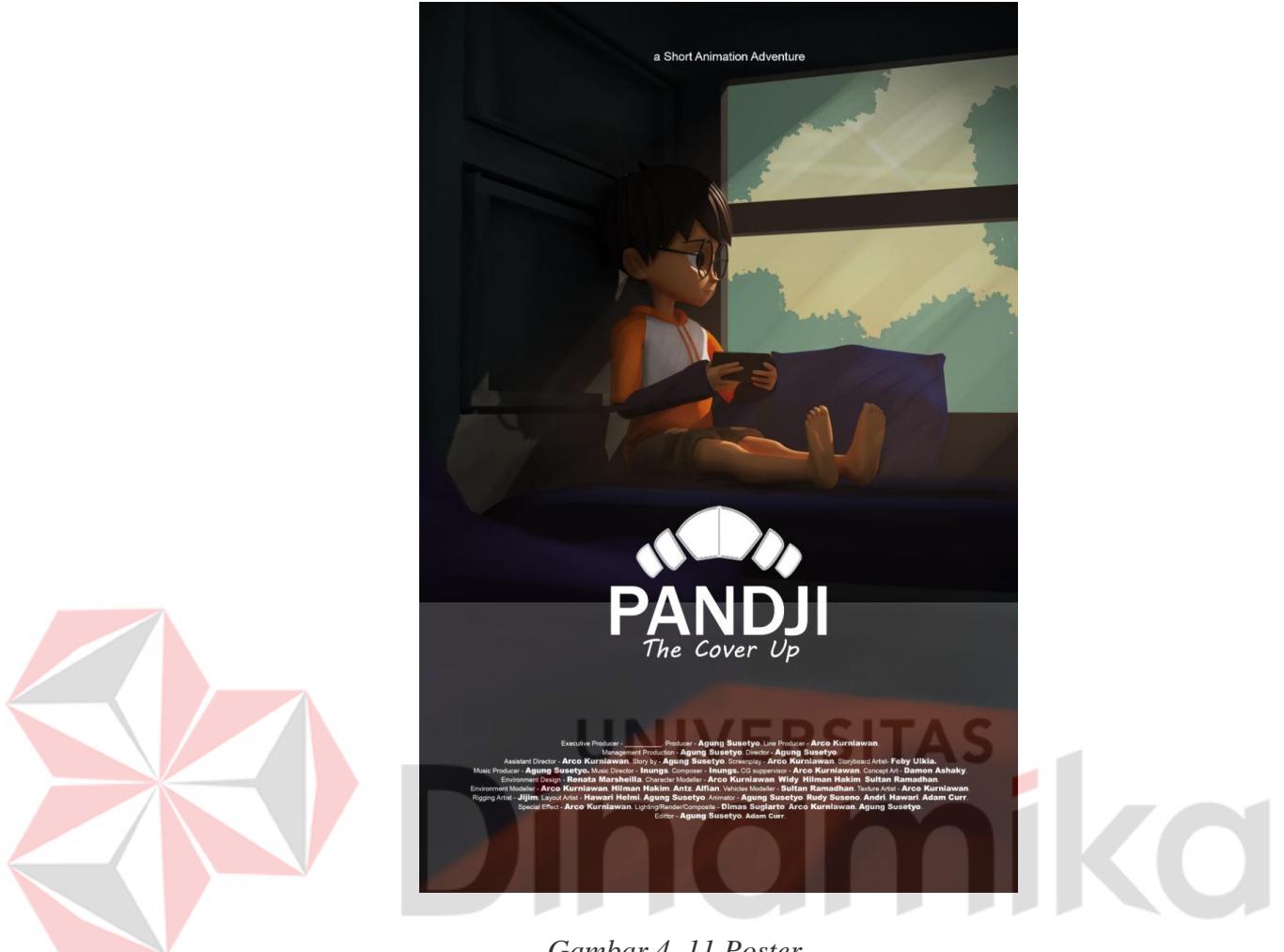
1 Paket Asset 3D karakter dan environtment	Rp. 2.500.000
Animasi,Compositing,Rendering	Rp. 4.000.000
Konsumsi (1minggu)	Rp. 700.000
Mixing Audio	Rp. 2.000.000
Trasnsporasi	Rp. 500.000
Listrik	Rp. 400.000
Finishing (Pembuatan poster, banner, Merchandise)	Rp. 100.000
Pembuatan Laporan TA	Rp. 200.000

Publikasi	Rp. 100.000
Concept art	Rp. 500.000
Perkiraan Total Secara Keseluruhan	Rp. 11.000.000

Tabel 4. 8 Jadwal Kerja

Schedule Of "----"	Juli				Agustus				September					Oktober			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
Scenario																	
Character Design																	
Properti Design																	
Storyboard																	
Texture																	
Background Music																	
Effect																	
Sound Effect																	
3D Modeling Character w/ Texture																	
3D Modeling Property w/ Texture																	
3D Modeling Environment w/ Texture																	
3D Vehicles w/ Texture																	
Rigging																	
Layout																	
Animated																	
Lighting Render Comp																	
Editing																	

Publikasi Design untuk film 3D animasi yang akan dipublikasikan di platform internet sebagai promosi film 3D animasi.



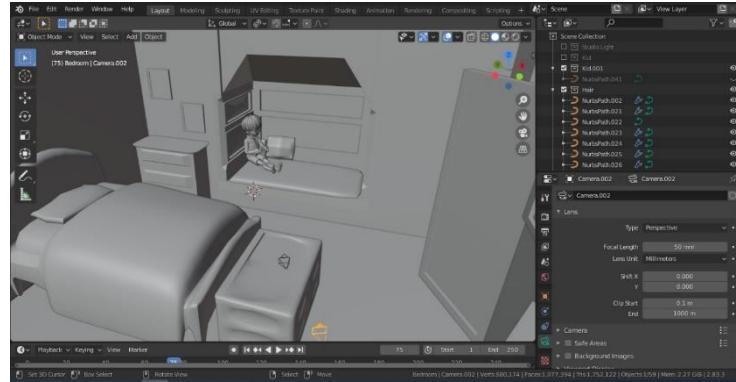
Gambar 4. 11 Poster

#### 4.4 Rancangan Produksi

Tahap selanjutnya adalah tahap rancangan produksi animasi 3D. Setelah semua pembuatan asset 3D selesai masuk ke tahapan layout yaitu mengatur asset 3D sesuai dengan *storyboard*. Setelah selesai *layout* sesuai dengan *storyboard* tiap *scene* dilanjutkan dengan proses animasi. Animasi dilakukan sesuai dengan *storyboard animation*.

##### 4.4.1 Layout

Layout merupakan tahapan dimana pembuat animasi membuat *setting* tempat pengaturan *angle* kamera memasukkan karakter, *environment*, dan *property* sesuai dengan *storyboard*.



Gambar 4. 12 Proses penataan Layout

#### 4.4.2 Animation

Setelah proses penataan layout dilanjutkan dengan proses animasi. Dalam proses ini karakter dan properti digerakkan sesuai dengan *storyboard animation* yang telah dibuat. Dalam proses animasi pada aplikasi *blender* kita menggerakkan *frame by frame* dan *pose to pose* sesuai dengan patokan adegan.



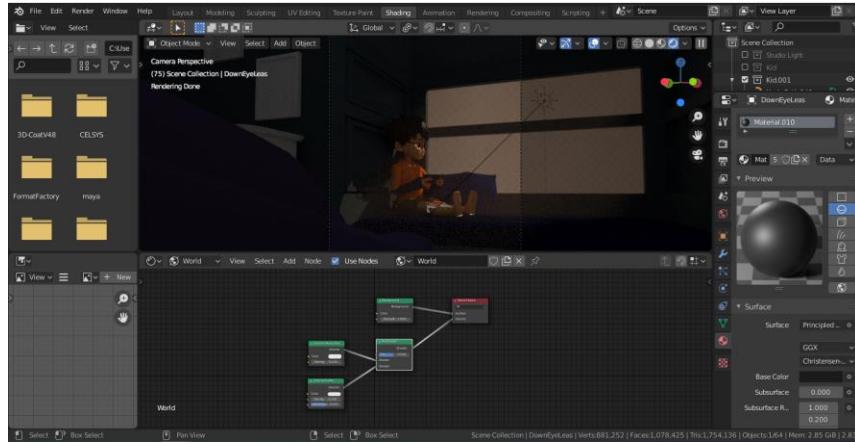
Gambar 4. 13 Proses animasi

#### 4.5 Rancangan Pasca Produksi

Tahap terakhir yaitu pasca-produksi menempatkan *lighting* disetiap *layout* yang sudah diatur. Setelah itu masuk ke tahap *composite* dan *render* serta editing.

##### 4.5.1 Lighting

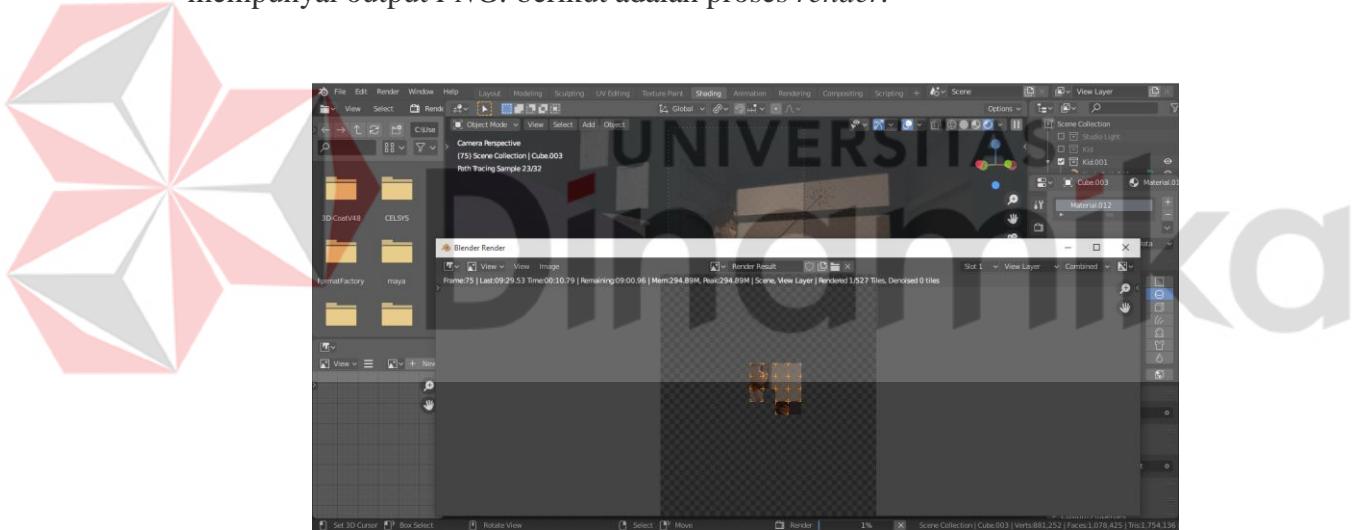
Tahap *lighting* merupakan tahap pemberian cahaya pada layout yang sudah di *animated* untuk membuat gambar lebih terlihat 3D.



Gambar 4. 14 Proses Lighting

#### 4.5.2 Render

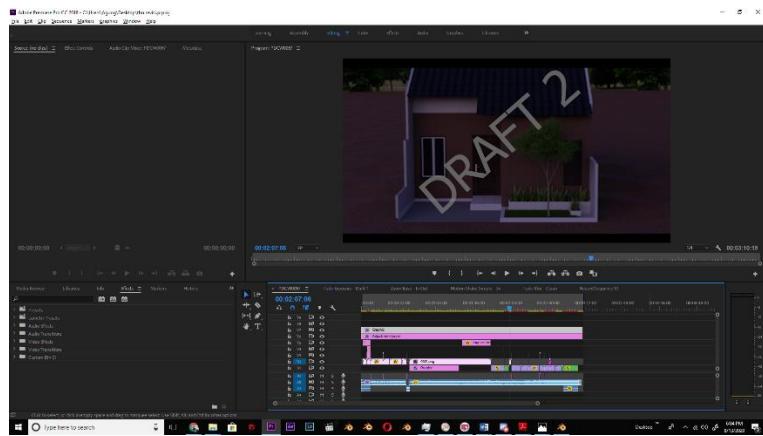
Tahapan *render* merupakan pengolahan dari hasil animasi yang nantinya mempunyai output *PNG*. berikut adalah proses *render*.



Gambar 4. 15 Proses Render

#### 4.5.3 Composite dan Editing

*Composite* merupakan tahap penggabungan dari karakter, *background* dan *foreground* yang sudah di *render*. Selanjutnya masuk ke tahap editing final untuk menggabungkan hasil *composite* gambar dan *sound design*.



Gambar 4. 16 Proses Composite dan Editing

#### 4.6 Pembahasan

Dalam pembahasan perancangan karya film 3D animasi ini penulis memberikan kendala dalam proses perancangan karya tersebut seperti

1. Kendala karena covid 19 yang mengakibatkan penulis mengganti judul yang semula dan semua crew memiliki masalah untuk koordinasi karena koordinasi secara online atau daring membutuhkan waktu yang lama dan semua jadwal berubah.
2. Progress yang berjalan dari proses penciptaan animasi ini hanya berjalan pada pembuatan ide, *storyline*, naskah, asset *concept art*, dan *environment* dan karakter utama. Untuk selebihnya merupakan perancangan
3. Pada saat pembuatan asset 3D dengan teknik *Stylized* membutuhkan waktu yang lama karena detail yang harus dikerjakan dalam pembuatan 3D asset.
4. Proses animasi yang belum tentu sesuai dengan perancangan karya karena pasti ada kendala teknis saat proses berlangsung.
5. Untuk saran akan dimasukkan ke dalam bab V

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari perancangan tugas akhir penciptaan film 3D animasi pendek tentang karakter topeng malang dapat dirancang dengan genre *adventure* dan teknik *stylized*. Hal ini diharapkan dapat memberikan kesan luar biasa sehingga tertarik menonton film 3D animasi ini. Selain itu dapat mengerti serta melestarikan budaya seni tradisional yaitu topeng malang.

#### **5.2 Saran**

Terdapat saran berdasarkan pengalaman penulis untuk meningkatkan kualitas sebagai berikut :

1. Membuat cerita dan film animasi topeng malang yang berhubungan dengan covid-19
2. Pengembangan dari segi cerita.
3. Produksi yang sesuai dengan perancangan karya.
4. Pengembangan seni baru mengenai topeng malang.  
Semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan bermanfaat untuk pengembangan karya berikutnya



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR PUSTAKA

### **Sumber Buku, Jurnal,dan artikel internet.**

Handajani, R. P., Amiuza, C. B., & Astrini, W. (2013). Semiotika Rupa Topeng Malangan (Studi Kasus: Dusun Kedungmonggo, Kec. Pakisaji, Kabupaten Malang). *Jurnal RUAS*, 97.

Kencana, I. (2014). Retrieved from digilib.uinsby.ac.id: <http://digilib.uinsby.ac.id/281/3/Bab%202.pdf>

Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, P. M. (2013). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “KERUSAKAN LINGKUNGAN”. *Jurnal Ilmiah DASI*, 54-57.

Aava, K. (2017, Desember 12). 80.lv. Retrieved from 80.lv : <https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/>

Armantono, & RB. (2011). Proses Penciptaan Film Pendek 'PeNSiun'. *Dewa Ruci*, 282-299.

Bachri, B. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 46-62.

Bonievacius. (2011). TINJAUAN TENTANG ANIMASI, PELATIHAN ANIMASI DAN YOGYAKARTA SEBAGAI LOKASI PROYEK. *PELATIHAN ANIMASI DI YOGYAKARTA*, 9.

D'Ammassa, D. (2008). *Encyclopedia of Adventure Fiction Facts on File Library of World Literature*. Infobase.

Gita Atiko, R. H. (2016). ANALISIS STRATEGI PROMOSI PARIWISATA MELALUI MEDIA SOSIAL. *Jurnal Sosioteknologi*, 384.

Mudjiono, Y. (2011). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM FILM. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 134.

Nurmalawati, & Majid, A. H. (2017). PENGGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM PENDEK TERHADAP KEMAMPUAN SISWA KELAS V MIN LHOKSEUMAWE DALAM MENULIS KARANGAN NARASI. *Master Bahasa*, 97-105.

Oktavianus, H. (2015). PENERIMAAN PENONTON TERHADAP PRAKTEK EKSORSIS DI DALAM FILM CONJURING. *Jurnal e-Komunikasi*, 4.

pramudia, R., apriyani, m. e., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis dan Implementasi Mel Script untuk Lighting dan Rendering pada Film Animasi 3D Robocube. *Komputa*, 27-34.

Pratama, W. (2014). GAME ADVENTURE MISTERI KOTAK PANDORA. *Telematika*, 13-31.

- Rahmad , C. Y. (2011). DIGITAL COMPOSITING DALAM FILM ANIMASI 3 DIMENSI. *Capture Jurnal Seni Media Rekam*, 25.
- Rahmad, C. Y. (2011). DIGITAL COMPOSITING DALAM FILM ANIMASI 3 DIMENSI. *Capture Jurnal Seni Media Rekam*, 23.
- Ruslan, A. (2016). *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmana, J. (2018). Teknik Produksi Animasi. *METODE 2D HYBRID ANIMATION DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI DI MACROMEDIA FLASH MX*, 4.
- Supriyati. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Labkat press.
- Suryadana, o. v. (2015). *Pengantar Pemasaran Pariwisata*. Bandung : Alfabet .
- Syahfitri, Y. (2011). TEKNIK FILM ANIMASI DALAM DUNIA KOMPUTER . *Jurnal SAINTIKOM*, 215.
- Wulan, A., Amiuza, C. B., & Handajani, R. P. (2011). Semiotika Rupa Topeng Malangan (Studi Kasus: Dusun Kedungmonggo, Kec. Pakisaji, Kabupaten Malang). *Jurnal RUAS*, 89-98.
- Yusuf , A. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Jakarta: Kencana.
- Hidajat, R. (2014). Transformasi Nilai Lokal yang Diekspresikan Wayang Topeng Malang sebagai Sumber Pendidikan Karakter. *Imaji*. doi:<https://doi.org/10.21831/imaji.v12i2.3151>