



**PENYUTRADARAAN DAN *MODELING ENVIRONMENT*
FILM ANIMASI 3D BERGENRE HOROR
BERJUDUL “SIULAN PEMANGGIL SETAN”**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi**

Oleh:

Abdul Azis

17510160034

UNIVERSITAS
Dinamika

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

PENYUTRADARAAN DAN *MODELING ENVIRONMENT*
FILM ANIMASI 3D BERGENRE HOROR
BERJUDUL “SIULAN PEMANGGIL SETAN”

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Abdul Azis
NIM : 17510160034
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

Tugas Akhir

PENYUTRADARAAN DAN MODELING *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI 3D BERGENRE HOROR BERJUDUL “SIULAN PEMANGGIL SETAN”

Dipersiapkan dan disusun oleh

Abdul Azis

NIM: 17510160034

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Selasa, 03 Agustus 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. Karsam. MA., Ph.D.

NIDN. 0705076802

II. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

Pembahas

Yunanto Tri Laksono, M.Pd.

NIDN. 0704068505

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.05
19:10:21 +07'00'

Digitally signed by
Hardman Budiardjo
Date: 2021.08.05
19:37:58 +07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.06
09:16:24 +07'00'

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

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.09
07:47:53 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN. 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika
Never Try Never Know

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada diriku dan keluarga yang kucintai



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama : Abdul Azis
NIM : 17510160034
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : Penyutradaraan dan *Modeling Environment* Film Animasi
3D Bergenre Horor Berjudul "Siulan Pemanggil Setan"

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 sebagai manapun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya tujuan 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 keserjanaan yang telah di berikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 03 Agustus 2021



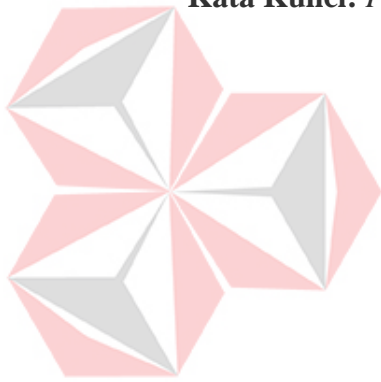
Abdul Azis

NIM: 17510160034

ABSTRAK

Ada beberapa cara yang dipakai untuk mendidik kehidupan bermasyarakat yang mungkin salah dimengerti oleh masyarakat umum. Misalnya *ojo siulan pas bengi-bengi marai ngundang setan*, kalimat ini yang terkadang diucapkan orang Jawa dahulu untuk menakuti anak mereka agar tidak bersiul ketika malam tiba. Penulis merumuskan permasalahan bagaimana menyutradarai dan menciptakan modeling *environment* film animasi 3D bergenre horor berjudul “siulan pemanggil setan?”. Dalam penelitian ini tujuannya adalah membuat animasi 3D pendek bergenre horor, dan menghasilkan modeling *environment* 3D. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif, penelitian dilakukan melalui observasi, studi buku, wawancara dan studi eksisting. Hasil penciptaan ini adalah film animasi 3D bergenre horor berjudul Siulan Pemanggil Setan. Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dalam membuat film animasi 3D bergenre horor berjudul siulan pemanggil setan. Diharapkan dalam Tugas Akhir ini penulis bisa memahami struktur produksi animasi, juga bisa dipakai untuk bahan kajian materi mata kuliah yang bersangkutan dengan film animasi dan diharapkan hasil dari film ini dapat dijadikan sarana informasi tentang mitos dilarang bersiul pada malam hari.

Kata Kunci: *Penyutradaraan, modeling environment, horor, mitos.*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita kepada Tuhan yang Maha Esa karena kasih-nya peneliti bisa membuat Tugas Akhir. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi di Universitas Dinamika.

Penelitian Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa bantuan beberapa pihak, maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayah dan Ibu serta keluarga yang senantiasa mendukung.
2. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam. MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan juga sebagai Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. Selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi dan juga sebagai Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. Selaku Dosen Pembahas dalam Tugas Akhir.
6. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
7. M.Sultan Ramadhan selaku Modeling 3D.
8. Mas Haekal, Bu Firly dan Mas Adnan sebagai narasumber dalam Tugas Akhir ini.
9. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Surabaya, 03 Agustus 2021

Abdul Azis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Film	4
2.2 Animasi	4
2.1.1 Animasi 3D	5
2.1.2 Teknik Pembuatan Animasi	5
2.1.3 Tahap Pembuatan Animasi	5
2.2 Sutradara.....	6
2.3 <i>Storyboard</i>	6
2.4 Genre	6
2.5 Horor	8
2.5.1 <i>Subgenre</i> horror	8
2.6 <i>Environment</i>	9
2.7 Teknik pembuatan <i>Environment</i>	9
3.1 Metodologi Penelitian	11
3.2. Objek Penelitian	11
3.3 Teknik Pengumpulan Data	11
3.3.1 Wawancara	12
3.3.2 Observasi	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1 Hasil Pengumpulan Data	14
4.1.1 Observasi Latar.....	14
4.1.2 Wawancara	15
4.1.3 Studi Literatur.....	20

4.1.4 Studi Eksisting.....	22
4.1.5 Teknik Analisa Data	24
4.2 Alur Perancangan Karya	25
4.3 Perancangan karya.....	26
4.3.1 Pra Produksi	26
4.3 Anggaran	30
4.4 Jadwal Kegiatan	30
4.5 Produksi.....	31
4.6 Pasca Produksi.....	33
4.7 Hasil Akhir Film.....	36
BAB V PENUTUP.....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	39



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Penempatan Rumah.....	14
Gambar 4.2 Jalan.....	14
Gambar 4.3 Penggambaran Gang.....	15
Gambar 4.4 Wawancara Dosen Universitas Indonesia.....	16
Gambar 4.5 Wawancara <i>Film Maker</i>	17
Gambar 4.6 Wawancara Dosen Produksi Animasi.....	18
Gambar 4.7 Wawancara Mas Adnan Khoderi.....	19
Gambar 4.8 <i>Cut Scene</i> <i>Insidious 2</i>	22
Gambar 4.9 <i>Cut Scene</i> <i>Urban Legend Hikiko</i>	23
Gambar 4.10 <i>Cut Scene</i> <i>Spirited Away</i>	24
Gambar 4.11 Bagan Produksi Animasi	24
Gambar 4.12 Sketsa	28
Gambar 4.13 <i>Environment</i> Desa	28
Gambar 4.14 <i>Environment</i> Gang	29
Gambar 4.15 <i>Environment</i> Keseluruhan	29
Gambar 4.16 Lokasi Rumah Kosong	31
Gambar 4.17 Lokasi Perkampungan	31
Gambar 4.18 Lokasi Perkampungan 2.....	32
Gambar 4.19 Lokasi Kamar.....	32
Gambar 4.20 Ruang Hampa.....	32
Gambar 4.21 Proses Dubbing.....	33
Gambar 4.22 Proses Editing.....	34
Gambar 4.23 Desain Pin.....	34
Gambar 4.24 Desain Kaos.....	35
Gambar 4.25 Poster Film.....	35
Gambar 4.26 Prolog.....	36
Gambar 4.27 <i>Scene</i> Yoga Bersiul.....	36
Gambar 4.28 <i>Scene</i> Rama Menegur.....	36
Gambar 4.29 <i>Scene</i> Rama Menggoda Yoga	36

Gambar 4.30 <i>Scene</i> Penampakan Setan	36
Gambar 4.31 <i>Scene</i> Bangun Diruang Hampa	37
Gambar 4.32 <i>Scene</i> Bertemu Setan	37
Gambar 4.33 <i>Scene</i> dalam Rumah Setan	37
Gambar 4.34 <i>Scene</i> Dikejar Setan	37
Gambar 4.35 <i>Scene</i> Bangun dari Mimpi	37



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Penyajian Data.....	24
Tabel 4.2 Biaya Produksi Film Animasi.....	30
Tabel 4.3 Jadwal Kegiatan.....	30



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk membuat film berbasis animasi dengan mengangkat mitos bersiul pada malam hari. Film dengan mitos bersiul pada malam hari, film pernah dibuat oleh youtuber bernama Marvel the Marveolus berdurasi 18 menit 6 detik, film ini menceritakan anak laki-laki berlatih bersiul menirukan burung perkutut bersama kakeknya, kemudian dia mempratekkannya ketika malam tiba, film yang dibuat oleh Marvel ini menggunakan teknik 2D. Berbeda dengan film yang akan dibuat, penulis menggunakan 3D agar terlihat realis dan lebih menarik untuk ditonton segala usia.

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh 1 (satu) tim, yang terdiri dari 3 mahasiswa, satu mahasiswa berperan sebagai *modeling asset*, desain karakter dan satu orang lagi sebagai animator dan editor. Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini penulis bertugas sebagai sutradara dan *modeling environment*.

Penulis sebagai sutradara ingin membuat animasi 3D bergenre horor dengan mengangkat sebuah mitos yang ada di masyarakat. Mitos dibedakan menjadi 3 yaitu mitos dogma, realita, dan wacana (Hakiki, 2018). Dalam penelitian ini penulis menggunakan mitos wacana yaitu mitos (pamali) jawa yaitu dilarang bersiul pada malam hari.

Menurut Alam (2017) ada beberapa cara yang dipakai untuk mendidik kehidupan bermasyarakat yang mungkin salah dimengerti oleh masyarakat umum. Misalnya *oyo siulan pas bengi-bengi marai ngundang setan*, kalimat ini yang terkadang diucapkan orang jawa dahulu untuk menakuti anak mereka agar tidak bersiul ketika malam tiba.

Menurut Budiatus (2016) bersiul adalah ungkapan senang dan santai menikmati suasana, menurut masyarakat jawa aktivitas bersiul hanya dimiliki oleh laki-laki Karena jika perempuan bersiul dianggap tidak pantas, meski hanya dinikmati sendiri, tapi bukan berarti kalau laki-laki boleh bersiul sembarangan, ada waktu tertentu misal ketika pagi atau sore hari. Dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini, berbagai aspek informasi, media komunikasi,

pembelajaran, dapat mudah diperoleh dalam media elektronik. Pada era milenial seperti sekarang majunya teknologi menyebabkan lahirnya berbagai media dan platform yang bisa di gunakan untuk berkarya dan dapat di lihat secara luas (mendunia) salah satunya adalah di bidang film.

Film memiliki beberapa *genre*. salah satunya adalah *genre* horor yang akan digunakan dalam pembuatan film ini. Horor adalah salah satu dari beberapa *genre* film yang memfokuskan bagian-bagian yang mendebarakan sehingga membuat penonton merasakan ketegangan pada film (Noerfajrian, 2019). Penulis memilih *genre* horor karena penyampaian orang jaman dulu dengan cara menakut-nakuti pendengarnya agar tidak melakukan sesuatu yang melanggar, horor dibagi menjadi beberapa *subgenre*, penulis menggunakan *subgenre* gothic horor karena penulis mengangkat cerita mitos (Saleem, 2020).

Tugas sutradara yaitu merencanakan produksi pementasan, memimpin latihan aktor, dan aktris. Dalam hal ini, sutradara bertindak sebagai artis, guru dan eksekutif atau bisa disebut “orang penting” di dalam suatu tim kerja produksi film (Taqiuddin, 2019) Sutradara juga seorang yang berkewajiban mengatur seluruh aspek kreatif, mengatur isi dan alur plot, mengarahkan talent dan mengatur sinematografi (Suyanto, T.Th).

Pemodelan *environment* 3D yang menjadi tanggungjawab penulis, memiliki peran penting dalam animasi yaitu membangun *setting* sesuai cerita dan karakter animasi dengan konsep yang sudah dirancang sedemikian rupa oleh sutradara. *Environment* adalah unsur dalam membentuk dunia dimana karakter dalam animasi hidup, bergerak dan berinteraksi dengan elemen animasi lainnya (Prabowo & Irawan, 2012). Dengan adanya naskah, penyutradaraan, dan pemodelan, diharapkan dapat digunakan sebagai proses produksi lanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, fokus penelitian yaitu bagaimana menyutradarai dan menciptakan *modeling environment* film animasi 3D bergenre horor berjudul “Siulan Pemanggil Setan”?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan film pendek ini, maka Pengujian masalah meliputi:

1. Penulis berperan sebagai sutradara dan *modeling environment*
2. Mengangkat tema mitos bersiul pada malam hari
3. Naskah tentang pamali bersiul dengan *genre* horor dengan jenis *gothic*
4. Menyusun konsep dan storyboard.
5. Penulis sebagai animator dan editor
6. Membuat pemodelan *environment* 3D.
7. Film animasi ini ditargetkan untuk usia remaja.
8. Berdurasi antara 3 sampai 10 menit

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini yaitu :

1. Menghasilkan film animasi 3D pendek bergenre *horor*.
2. Menghasilkan modeling *environment* 3D.

1.5 Manfaat

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian karya ini adalah:

1. Memahami jobdesk sutradara dalam produksi animasi
2. Memahami cara mengatur crew dalam produksi animasi
3. Meningkatkan kemampuan dalam *modelling* 3D
4. Memberikan tambahan referensi.
5. Digunakan sebagai bahan kajian materi untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film atau animasi
6. Digunakan sebagai rujukan dalam pembuatan film pendek bergenre horror
7. Diharapkan hasil film ini dapat dijadikan sarana informasi tentang mitos bersiul pada malam hari.
8. Diharapkan masyarakat memahami pesan yang terkandung dalam film animasi 3D berjudul “Siulan Pemanggil Setan”.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam membuat karya ini penulis menggunakan beberapa landasan teori untuk mendukung dalam penelitian.

2.1 Film

Film adalah sebuah cerita yang disampaikan dengan bahasa gambar dan suara untuk menarik dan menimbulkan ketertarikan penonton untuk mengikuti hingga cerita berakhir (Widagdo & S., 2007).

Media andalan film adalah suara dan gambar, maka yang harus diperlukan yaitu *audio quality* dan *visual quality*, karena tidak sedikit film yang gagal disebabkan kualitas gambar yang tidak begitu baik contohnya kurangnya cahaya yang bagus atau fokus kamera *blur* atau pengambilan *shoot* yang tidak terarah dan kualitas suara yang tidak sesuai.

Pengertian film menurut Pratista (2017) merupakan campuran antara bahasa gambar dan bahasa suara dengan harapan agar diterima dengan baik oleh orang yang menonton.

Keberhasilan penonton dalam memahami film keseluruhan dipengaruhi oleh pemahaman penonton tersebut terhadap aspek sinematik dan naratif dalam film, yang nantinya kedua unsur itu dalam bentuk apapun bisa menjadi batas ukur, misalnya sebuah film dianggap buruk, kemungkinan bukan karena film tersebut jelek namun karena penonton belum memahami unsur-unsur itu secara utuh.

2.2 Animasi

Kata animasi secara sederhana diartikan sebuah gambar atau benda mati yang digerakkan secara berurutan menjadi seolah-olah hidup (Gumelar, 2010).

Animasi juga bisa disebut gambar yang diolah sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan menampilkan satu urutan gambar yang sedikit demi sedikit berubah pada kecepatan yang tinggi. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup (Suheri, 2006). Dalam animasi ada beberapa jenis yaitu

2D dan 3D.

2.1.1 Animasi 3D

Animasi 3D merupakan penelitian gambar yang bervolume bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Hal ini dilakukan dengan membuat frame yang mensimulasikan masing-masing gambar, difilmkan dengan kamera virtual, dan output-nya berupa video yang sudah di *rendering* dan *Realtime*, jika tujuannya untuk membuat game (International Design School, 2016)

Animasi 3D biasanya tidak terlihat outline pada objek-objek yang ditampilkan. Warna lebih cerah dengan tekstur yang lembut, dan juga adanya volume di setiap objek sehingga objek timbul dan cekung terlihat lebih detail (Willsen, 2017). Dalam pembuatan animasi ada beberapa tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

2.1.2 Teknik Pembuatan Animasi

Dalam pembuatan animasi 3D, ada beberapa teknik yang digunakan, salah satunya adalah teknik *tweened animation*, menurut Bustaman (2001) adalah proses animasi yang dilakukan dengan menentukan posisi awal *frame* dan akhir, kemudian mengisi *frame* diantara awal dan akhir. Teknik ini mempunyai beberapa kelebihan:

1. Mengurangi ukuran file.
2. Meminimalisir waktu pengerjaan.

2.1.3 Tahap Pembuatan Animasi

Dalam pembuatan film atau animasi menurut Selby (2013) mekanisme yang digunakan sama, meliputi tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi

A. Pra Produksi

Pada fase ini dimulai mempersiapkan dan meneliti hal-hal yang bersangkutan sebelum dimulainya proses produksi seperti ide, konsep, skenario, dan *storyboard* sebelum memulai tahap *shooting*.

B. Produksi

Di fase ini mulailah mengerjakan semua hal yang sudah dipersiapkan pada fase pra produksi.

C. Pasca Produksi

Fase ini dimulai mengumpulkan semua yang diambil ketika proses produksi, menyusunnya, memberi *special effect* dan judul, kemudian lahirlah sebuah film yang mampu menyampaikan sebuah cerita ke penonton.

2.2 Sutradara

Sutradara adalah seorang yang berkewajiban mengatur seluruh aspek kreatif, mengatur isi dan alur plot, mengarahkan kru dan mengatur sinematografi (Suyanto, T.Th).

Sutradara adalah yang bekerja mengarahkan suatu film sesuai dengan naskah yang dibuat. Naskah yang dibuat untuk mengontrol bagian-bagian seni dan cerita. Sutradara juga bertindak dalam membimbing kru dan talent saat merealisasikan kreativitasnya (Kurniawan, 2019).

Menurut Soenyoto (2017) sutradara animasi bersifat pandangan pribadi dalam hal keputusan akhir berkaitan animasi meliputi pengarahannya pembuatan desain karakter, pewarnaan, *environment* dan *layout*, serta hampir menyentuh aspek-aspek dalam proses produksi.

2.3 Storyboard

Menurut Soenyoto dalam bukunya berjudul *Animation 2D* (2017) *storyboard* adalah bahasa *visual* yang berawal berbahasa tulisan menjadi bahasa *visual* yang filmis. Dengan proses dari skenario diterjemahkan menjadi *storyboard* dimana *storyboard* itu berisikan runtutan cerita bergambar yang memuat adegan-adegan pokok, seperti *angle*, nuansa, dan gambaran kasar situasi geografis termasuk dialog dan durasi perkiraan setiap adegan meskipun tidak detail

2.4 Genre

Menurut Paratista (2018) dijelaskan bahwa Genre merupakan jenis atau klarifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang khas, seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur, peristiwa, periode, gaya, situasi, mood serta tokoh.

Fungsi utama genre adalah untuk memudahkan klarifikasi sebuah film. Genre membantu memilah film sesuai dengan spesifikasinya. Ada beberapa genre populer dikalangan industri film diantaranya :

1. Aksi

Dalam film aksi, adegan aksi adalah yang paling dominan dalam filmnya, terkadang plotnya dipaksa agar *Scene action* sering dimunculkan, film aksi biasanya memiliki karakter protagonist dan antagonis yang jelas dan konflik tegas.

2. Tragedi

Secara umum film tragedi dibagi dua jenis, tragedi alami yaitu melibatkan kekuatan alam yang merusak dalam skala besar seperti gempa, tsunami dan lain-lain dan tragedi buatan manusia biasanya berhubungan dengan terorisme, kebocoran nuklir, dan lain-lain.

3. Biografi

Menceritakan penggalan kisah nyata seorang tokoh berpengaruh di masa lalu maupun sekarang, umumnya mengambil kisah suka duka perjalanan hidup sebelum menjadi orang besar.

4. Fantasi.

Fantasi biasanya berhubungan dengan tempat, peristiwa dan karakter fiksi yang tidak nyata serta mengandung unsur magic, mitos, negeri dongeng, imajinasi dan lain-lain.

5. Fiksi Ilmiah.

Film fiksi atau saint fiction berhubungan dengan masa depan, time traveler, ruang angkasa, percobaan ilmiah dan invasi bumi/ mars.

6. Horor.

Horor biasanya dihubungkan dengan hal-hal ghaib dan cerita yang dipakai selalu melibatkan hantu.

7. komedi.

Film yang bertujuan untuk menghibur penonton, biasanya melebih-lebihkan adegan bertengkar, situasi, bahasa dan karakternya.

8. Musikal

Film dengan menggabungkan unsur music dan gerakan tari. Musik dan tari

sering mendominasi setiap *Scene* dan menyatu dalam cerita.

9. Olahraga.

Genre olahraga atau *sport* biasanya mengambil kisah seputar olahraga seperti atlet, pelatih ataupun kompetisi. Biasanya mengadaptasi dari kisah nyata dari seorang atlet, pelatih, ataupun ajang kopetisinya.

10. Romance

Romance atau percintaan ini lebih memusatkan cerita masalah cinta baik pengalaman pribadi maupun orang lain sebagai cerita utamanya.

2.5 Horor

Horor adalah salah satu dari beberapa genre film yang memfokuskan bagian-bagian yang mendebarakan sehingga membuat penonton merasakan ketegangan pada film (Noerfajrian, 2019).

Menurut Paratista (2018) horor bertujuan memberikan efek rasa takut, kejutan, dan teror yang mendalam bagi penontonnya. Plot horor pada umumnya sederhana, yaitu bagaimana usaha protagonist melawan kekuatan jahat. Film horor umumnya memiliki *setting* gelap atau suram dengan dukungan ilustrasi music yang mencekam dan jumpscare. Target penonton film horor biasanya ditujukan untuk kalangan remaja sampai dewasa.

2.5.1 Subgenre horor

Menurut Saleem (2020) ada beberapa subgenre horor yang biasa digunakan oleh *filmmaker* yaitu:

1. *Paranormal Horror* adalah subgenre yang memiliki unsur yang tidak ada dalam sains seperti supranatural, *dark fantasy* dan hantu contoh: The Exorcist, The Conjuring dan Paranormal Activity.
2. *Body Horror* adalah subgenre yang biasa dicampur fiksi memiliki unsur jelas detail tubuh mutasi manusia. Contoh : Uzumaki dan videodrome.
3. *Gothic Horror* adalah subgenre klasik yang mengadaptasi cerita-cerita lama seperti karya sastra, kisah-kisah dan mitos. Contoh: Dracula, Frankenstein, bayi ajaib, dan malam satu suro.

2.6 Environment

Environment adalah salah satu elemen penting dalam animasi. Lingkungan atau *Environment* adalah unsur dalam membentuk dunia dimana karakter dalam animasi hidup, bergerak dan berinteraksi dengan unsur-unsur animasi lainnya (Prabowo & Irawan, 2012). Menurut Canttelli dan Yates dalam jurnal Tahta, Hendiawan, dan Rahmansyah (2015) dalam pembuatan *environment* pengetahuan dasar tentang *environment* perlu diperhatikan yaitu:

1. *Diorama*: bisa menjadi metode pembuatan *environment* dalam ruang tiga dimensi.
2. *Foreground*, *Middleground*, dan *Background*: ilusi kedalaman yang mempunyai peran besar dalam pembuatan dan perhatian pada objek.
3. *Ground*, *Horizon*, dan *Sky*: *Horizon* adalah garis ilusi yang memisahkan dataran atau lautan dengan langit
4. *Narrative*: yaitu dimana *environment* bisa bercerita

2.7 Teknik pembuatan Environment

Ada beberapa teknik yang perlu di perhatikan sebelum membuat *environment*, salah satu nya adalah teknik diorama. Menurut Susanto dalam tugas akhir (Iskandar, 2015) merupakan *sketsa* adegan yang dicurahkan dalam bentuk seni patung atau 3D. pada umumnya “*Diorama*” diartikan oleh Peter Salim dengan pembuatan sebuah pemandangan dalam ukuran kecil yang seperti aslinya.

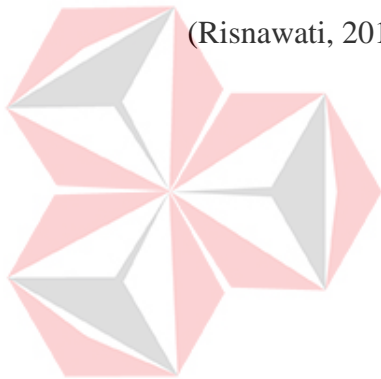
2.7 Remaja

Menurut Kementerian Kesehatan RI (T.th) remaja merupakan masa disaat tumbuh dan berkembang pesat secara psikologi, fisik dan intelektual. Remaja memiliki sifat khas yaitu rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai tantangan, petualang dan tidak memikirkan resiko apa yang dilakukan tanpa berpikir panjang. Apabila keputusan yang diambil salah mereka akan jatuh kedalam perilaku yang beresiko dan mungkin harus menanggung akibat dalam jangka waktu pendek atau panjang.

2.8 Mitos

Menurut Hassanudian (2015) Mitos merupakan bentuk kebudayaan yang mengakar kuat dan secara historis selalu mengalami penguatan dan pewarisan budaya di masyarakat Indonesia. Mitos yang merupakan sejenis sastra lisan yang diungkapkan dengan bahasa daerah, hingga saat ini masih hidup di sebagian suku bangsa di Indonesia dan peranannya yang sangat penting bagi masyarakat yang mempercayainya.

Mitos juga masih dianggap suatu kepercayaan yang dijadikan rujukan, ini menandakan mitos kenyataannya bukan hanya dianggap “takhayul” tetapi mempunyai makna dan fungsi lain untuk masyarakat yang percaya, salah satunya Jawa. Dengan ini, kebudayaan Jawa memiliki adab yang berbeda dengan masyarakat masa kini, karena kebudayaan Jawa masih mempertahankan budaya kejawennya dengan mempercayai mitos dan keberadaan setan atau makhluk halus (Risnawati, 2017)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab III penulis menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pengolahan data dari penyutradaraan dan modeling *environment* film animasi 3d bergenre horror berjudul “Siulan Pemanggil Setan”

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan animasi 3D tugas akhir ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan metode kualitatif ini akan dicari hal yang berkaitan dengan sutradara, modeling *environment*, film pendek, dan horror yang nantinya terdapat empat Teknik dalam pengambilan data yaitu studi literatur, wawancara dengan orang-orang yang paham dengan topik, observasi dan studi eksisting.

Dengan ini, metode penelitian yang digunakan penulis dalam pembuatan animasi bergenre horror berjudul “Siulan Pemanggil Setan” yaitu metode kualitatif

3.2. Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi Pengujian utama dalam film pendek ini ada 2 yaitu film animasi 3D bergenre horror dan mitos dilarang bersiul pada malam hari.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penulis melakukan studi literatur, studi eksisting dan wawancara agar mendapat data yang dihimpun. Melakukan wawancara kepada orang yang ahli dan dapat memberikan penjelasan tentang topik yang dibahas, studi literatur untuk menemukan keaslian dan kevalidan data dari yang sudah diterbitkan baik dari laporan atau jurnal penelitian maupun buku-buku sebelumnya, observasi guna menentukan lokasi karakter dan studi eksisting dari beberapa film yang bertemakan mitos untuk melihat *perfective* dan pengertian dari *creator* lainnya.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan bersama narasumber yang ahli sesuai kebutuhan penelitian yaitu:

1. Dr. Turita Indah Setyani, S.S., M.Hum. Dosen Sastra Jawa Universitas Indonesia.
2. Haekal Ridho Afandi. *Film Maker*
3. Istiqomah kasyif Firly, S.T.,M.T.
4. Adnan Khoderi, 3D *Modeler* di Stormy Animation

Data yang akan ditanyakan adalah sebagai berikut :

1. Dr. Turita Indah Setyani, S.S., M.Hum.
 - a. Menurut anda, apakah mitos "bersiul pada malam hari, bisa mengundang setan" itu benar adanya atau hanya sekedar wacana yang dibuat oleh orang-orang di zaman dulu?
 - b. Mengapa orang zaman dahulu menciptakan mitos bersiul ini? apakah ada asal usul yang lebih spesifik dalam hal ini?
 - c. Apakah ada kaitannya bersiul sama dengan setan?
2. Haekal Ridho Afandi dan Istiqomah kasyif Firly, S.T.,M.T.
 - a. Dari sudut pandang anda, Sutradara itu sosok seperti apa?
 - b. Menurut anda, horor itu genre yang seperti apa?
 - c. Apa yang harus dipersiapkan ketika ingin menjadi sutradara dalam film horor ?
 - d. Perlukah memperbanyak cut jumpacare ataupun menampilkan hantu dalam film horor?
 - e. Bagaimana cara membangun mood horor dalam sebuah *Scene*?
 - f. Bagaimana membuat *Scene* ikonik agar menjadi ciri khas film?
3. Adnan Khoderi
 - a. Menurut anda pribadi *Environment* itu apa
 - b. Apa peran dan fungsi *Environment* dalam animasi horror? seperti yg kita tahu bahwa kebanyakan film horror berada di tempat yang gelap sehingga tidak terlihat jelas enviroment
 - c. Menurut anda bagaimana cara menyesuaikan tekstur enviroment horror

dengan karakter 3D agar enviroment lebih menyatu dengan karakter

- d. Menurut pendapat anda perlukah enviroment dalam animasi ? kalau bisa kita lihat banyak di youtube kebanyakan animasi tidak perlu menggunakan *environment*

3.3.2 Observasi

Observasi dilakukan di dusun Sambikerep guna menentukan tempat film animasi ini terjadi, penulis mengumpulkan foto-foto melalui media google ma kemudian foto tersebut dimanfaatkan sebagai refrensi desain.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

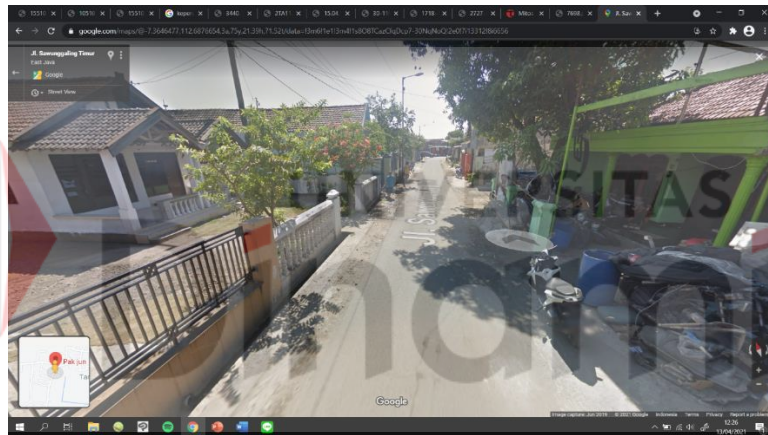
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

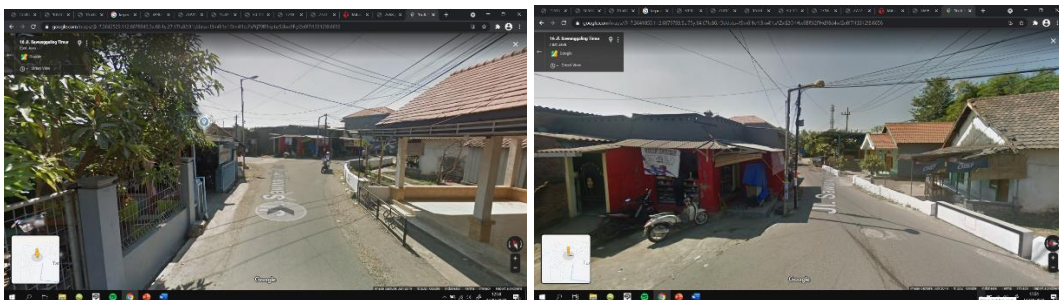
Berikut adalah hasil data penelitian yang didapat saat melakukan proses pencarian data.

4.1.1 Observasi Latar

Observasi dilakukan di dusun Sambikerep guna menentukan tempat film animasi ini terjadi, penulis mengumpulkan foto-foto melalui media google maps, kemudian foto tersebut dimanfaatkan sebagai refrensi desain.



Gambar 4.1 Penempatan rumah
(Sumber : www.googlemaps.com)



Gambar 4.2 Jalan
(Sumber : googlemaps.com)



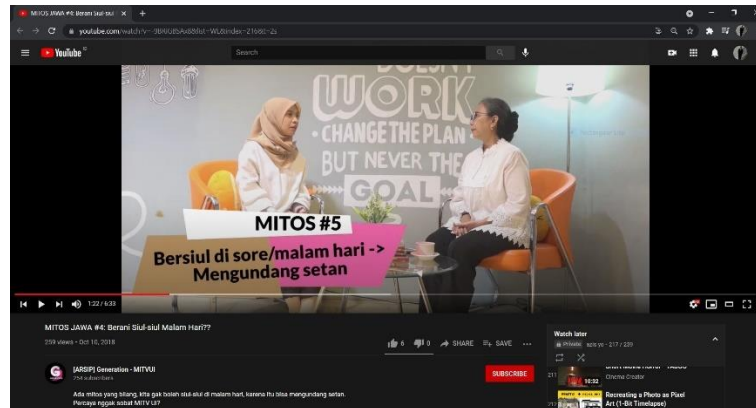
Gambar 4.3 Penggambaran Gang

4.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan bersama beberapa narasumber guna memperkuat data dengan 3 narasumber seperti Dosen Sastra Jawa Universitas Indonesia, *Film Maker* dan *modeller* Stormy Animation Studio sebagai berikut.

A. Dosen Sastra Jawa Universitas Indonesia

Wawancara dilakukan secara tidak langsung melalui akun youtube <https://www.youtube.com/watch?v=-9BRiGBSAX8&list=WL&index=216&t=2s> [ARSIP] Generation–MITVUI dengan Dosen Sastra Jawa Universitas Indonesia Dr. Turita Indah Setyani, S.S., M.Hum. dikarenakan penulis tidak menemukan kontak beliau jadi penulis mengambil wawancara beliau di youtube.



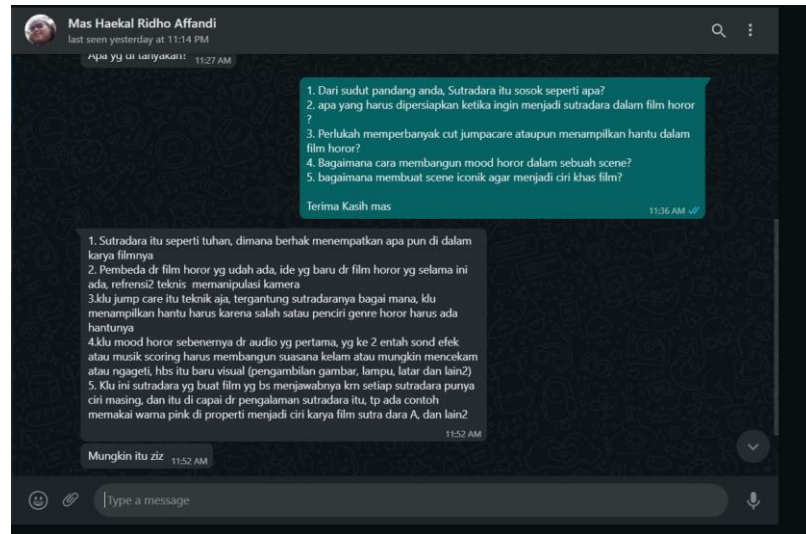
Gambar 4.4 Wawancara Dosen Sastra Jawa Universitas Indonesia

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=9BRiGBSAx8&list=WL&index=216&t=2s>)

Dari hasil wawancara mengenai mitos dilarang bersiul pada malam hari, beliau menjelaskan salah satu alasan kenapa bersiul pada malam hari dilarang, malam hari adalah waktu untuk orang beristirahat di zaman dulu ketika masih belum banyak listrik atau dipedesaan tentunya ketika malam hari terasa senyap. Maka dari itu suara siulan (suara keras lainnya) bisa mengganggu orang lain, terkadang orang yang bersiul ditegur untuk berhenti tapi mengabaikannya, maka dari itu muncul omongan “hei jangan siulan, nanti didatengi setan” agar mereka berhenti bersiul. Menurut Bu Turita beliau selalu berfikir positif adanya sebuah mitos, karena mitos dibuat pasti demi kebaikan.

B. Haekal Ridho Afandi *Film Maker*

Wawancara dilakukan kepada salah satu sutradara film pendek secara online melalui *chat whatsapp*, informasi yang didapatkan adalah sutradara itu diibaratkan seperti tuhan, yang mana dia bebas dan berhak meletakkan apapun didalam filmnya

Gambar 4.5 Wawancara *Film Maker*

Sutradara harus mempersiapkan sebuah ide, dari ide itu dikembangkan dari mengumpulkan banyak referensi film contoh ketika kamu mau membuat film genre drama, nah referensi kamu lihat film-film dengan genre yang sama kemudian amati film tersebut hingga kamu mengambil teknik kamera, suara dan lain-lain.

Kebanyakan film horor selalu menampilkan *jump care*, mas Haekal berpendapat *jump care* itu hanya salah satu teknik dalam film horor sebenarnya masih ada lagi, tapi memang kalau ciri-ciri horor pastinya ada *jump scare*. Mood horor bisa dibangun menggunakan audio kemudian dari music scoring yang bisa membangun suasana kelam atau mencekam atau juga mengagetkan setelah itu dari teknik visualnya. Ciri khas dari sebuah film dari sutradara, karena sutradara memiliki ciri khas yang dimasukkan dalam filmnya, contoh pemakaian *property pink* di setiap filmnya, itu bisa menjadi ciri khas.

C. Istiqomah kasyif Firly, S.T.,M.T.

Wawancara dilakukan bersama Dosen Produksi Animasi secara online melalui *whatapss*, didapatkan informasi sutradara adalah yang bertanggung jawab secara teknis untuk sebuah produksi film



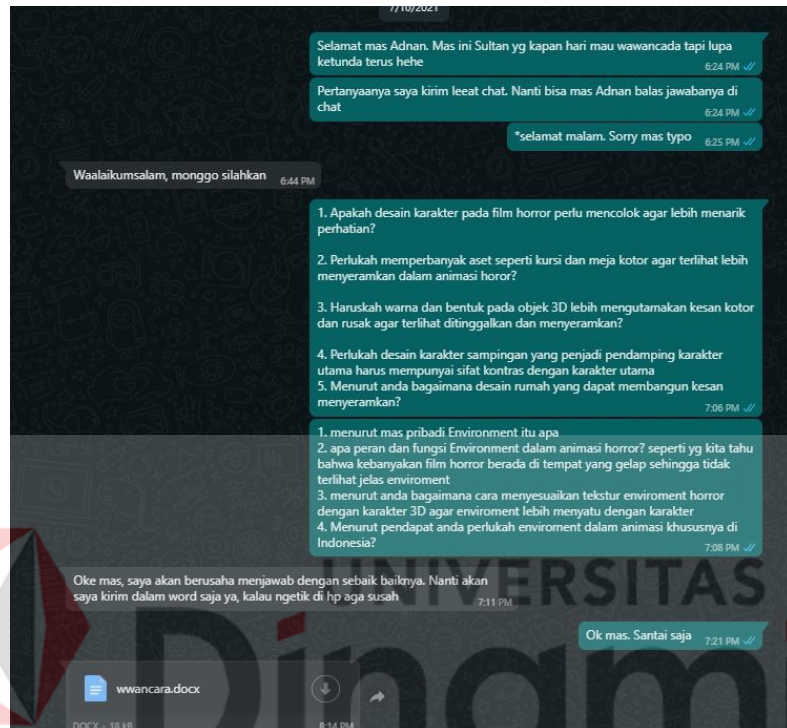
Gambar 4.6 Wawancara Dosen Produksi Animasi

Horor biasanya memiliki *storytellingnya* yang mengandung unsur mencekam, menegangkan, menakutkan sekaligus misterius. Seorang sutradara harus memahami emosi dan psikologi penontonnya, bagaimana cara memainkan emosi dari penonton sehingga memunculkan efek mencekam, menakutkan dan menegangkan dari penonton, sutradara juga harus memahami sinematografi juga memahami dasar cara pengoprasian alat-alat yang digunakan krunya nanti agar sutradara mudah untuk mengatur. Sutradara juga harus punya imajinasi soal efek seperti apa yang digunakan nanti.

Jump care itu termasuk teknik yang digunakan oleh film horor klasik, tingkat pemikiran penonton pada zaman dulu masih klasik, setelah melalui perkembangan zaman penonton menganggap *jump care* itu kuno dan sudah memahami tekniknya, yang populer sekarang adalah horor misteri yang membuat penonton penasaran. Untuk membangun mood horor ini ada beberapa cara yang pertama adalah *casting* karakter yang seperti apa, kedua adalah *hunting* lokasi, mau lokasi yang dikenal angker atau tidak umum, terakhir adalah pengambilan gambar. Untuk pembuatan *Scene* yang iconic atau *unforgettable* itu tergantung dari sutradara contohnya pemilihan lokasi yang unik, *property*, dialog karakter atau pengambilan gambar yang bermakna.

D. Adnan Khoderi

Wawancara dilakukan bersama *modeler* Stormy Animation Studio berkaitan dengan *modeling environment* secara online melalui *whatsapp*. Mas Adnan menyebutkan *environment* adalah tempat latar karakter dimana dia akan hidup dan bergerak.



Gambar 4.7 Wawancara Mas Adnan Khoderi

Mas Adnan juga menjelaskan peran pentingnya *environment* untuk membangun suasana, contohnya ketika melihat penampakan setan saat siang hari di dalam pesta, kesan horrornya akan hilang malah akan menjadi genre lain. Penggunaan tekstur agar bisa menyatu dengan karakter bisa menggunakan tekstur *surface imperfection* untuk memberikan efek kotor dalam sebuah model.

Terakhir adalah pentingnya *environment* di Indonesia, kebanyakan animasi-animasi Indonesia memang dibutuhkan contohnya dalam video animasi horor milik Rizky Replay agar mendapat mood horor yang diinginkan, tetapi kadang ada juga tidak menggunakan, cara membangun suasana juga tidak harus ada latar, bisa juga dengan gerakan yang memudahkan penonton untuk memahami suasana.

4.1.3 Studi Literatur

Ada 4 topik utama yang menjadi fokus pengumpulan data :

A. Film

Film adalah sebuah cerita yang disampaikan dengan bahasa gambar dan suara untuk menarik dan menimbulkan ketertarikan penonton untuk mengikuti hingga cerita berakhir (Widagdo & S., 2007). Menurut Joseph dalam tugas akhirnya (2011) film adalah gambar yang bergerak dengan pergerakan yang disebut *intermittent movement*, yang muncul karena batas kemampuan otak dan mata manusia menangkap beberapa pergantian gambar dalam sepersekian detik yang direkam pada pita video, seluloid, piringan, kaset dan bahan hasil penemuan lainnya. Maka disimpulkan film adalah sebuah cerita yang disampaikan menggunakan gambar bergerak dan suara yang direkam menggunakan kaset video agar menarik ketertarikan penonton.

B. Animasi

Menurut Madcoms dalam buku tugas akhir Taquiuddin (2019) animasi adalah gerakan yang dimanipulasi visual. Animasi juga bisa disebut gambar yang diolah sehingga menghasilkan gerakan. Animasi melahirkan ilusi pergerakan dengan menunjukkan urutan urutan gambar yang sedikit demi sedikit berubah pada kecepatan yang ditentukan (Suheri, 2006). Jadi bisa disimpulkan animasi merupakan gambar yang bergerak oleh manipulasi visual dengan sejumlah gambar yang sedikit demi sedikit berubah seolah-olah hidup.

C. Genre Horor

Horor adalah salah satu dari beberapa *genre* film yang memfokuskan bagian-bagian yang menebarkan sehingga membuat penonton merasakan ketegangan pada film (Noerfajrian, 2019). Menurut Paratista dalam bukunya yang berjudul “*Memahami Film edisi 2*” (2018) horor bertujuan memberikan efek rasa takut, kejutan, dan teror yang mendalam bagi penontonnya. Jadi horor adalah genre film yang memfokuskan bagian yang menebarkan dan memberikan efek takut bagi penontonnya.

D. Sutradara

Dalam topik ini penulis menggunakan 3 buku :

1. Buku 1: “*Producing Animation*” (Winder & Dowlatabadi, 2013)

Sutradara adalah salah satu jobdesk penting yaitu menuntun jalannya produksi. Sutradara juga mengatur gaya visual dan harus bisa mengkomunikasikan pemikirannya agar bisa dipahami oleh orang lain.

2. Buku 2: “*Directing Animation*” (Levy, 2010)

Dalam tim produksi sutradara adalah yang mengatur jadwal dan mengkoordinasi kru film.

3. Buku 3: “*Animasi 2D*” (Soenyoto, 2017)

Sutradara animasi bersifat pandangan pribadi dalam hal keputusan akhir berkaitan dengan animasi meliputi pengarahan pembuatan desain karakter, pewarnaan, *environment* dan layout, serta hampir menyentuh aspek-aspek dalam proses produksi.

Jadi sutradara adalah salah satu jobdesk penting dalam tim produksi yang memiliki pandangan pribadi ketika berkaitan dengan animasi meliputi pengarahan desain karakter, warna, dan lain-lain.

E. Mitos

Mitos adalah cerita dari leluhur yang dianggap mempunyai pesan dan makna (Mulayani, 2018). Menurut Hassanudian (2015) Mitos merupakan bentuk kebudayaan yang mengakar kuat dan secara historis selalu mengalami penguatan dan pewarisan budaya di masyarakat Indonesia. Mitos yang merupakan sejenis sastra lisan yang diungkapkan dengan bahasa daerah, hingga saat ini masih hidup di sebagian suku bangsa di Indonesia dan peranannya yang sangat penting bagi masyarakat yang mempercayainya. Kesimpulannya adalah mitos merupakan cerita yang dibuat oleh leluhur yang mengakar kuat secara historis dan selali mengalami pewarisan budaya.

F. Environment

Environment adalah salah satu elemen penting dalam animasi. Lingkungan atau *Environment* adalah unsur dalam membentuk dunia dimana karakter dalam animasi hidup, bergerak dan berinteraksi dengan unsur-unsur animasi lainnya (Prabowo & Irawan, 2012). Menurut Prasista (2017) dalam bukunya “Memahami film”, *environment* adalah semua latar dan dengan propertinya. Dalam hal ini properti adalah semua benda tidak bernyawa seperti pintu, jendela, perabotan, lampu dan lain-lain. Kesimpulannya *environment* adalah latar dan properti dimana karakter hidup, bergerak dan berinteraksi.

4.1.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan bertujuan melihat sudut pandang mitos dari creator lainnya, yang nantinya penulis gunakan untuk petunjuk dalam penulisan cerita, ada 3 film yang penulis jadikan sebagai rujukan.

1. Insidious 2

Dalam film ini diceritakan Renai dan keluarga pindah ke rumah Lorraine, ketika awal pindah baik-baik saja, tapi satu per satu kejadian aneh mulai menghantui keluarga ini. Film ini menjadi inspirasi penulis untuk menceritakan rumah yang angker dan ditinggalkan pemiliknya karena sudah dibunuh.



Gambar 4.8 *Cut Scene* Insidious 2

(Sumber : www.wehearttit.com)

2. *Urban Legend Hikiko*

Film ini berdasarkan sebuah mitos di Jepang yaitu seorang bernama hikiko menjadi korban *bullying*, Ketika dia mati dia mulai meneror orang-orang yang membully dia. Cerita ini menjadi rujukan penulis untuk membuat *setting* hantu yang terbunuh ketika sedang bersiul, lalu mulai meneror orang-orang yang suka bersiul.



Gambar 4.9 Cut Scene *Urban Legend Hikiko*

(Sumber : www.youtube.com/urbanlegendstoryhikiko)

3. *Spirited Away*

Film ini berdasarkan mitos di Jepang yaitu Desa *Kamikakushi* yang menceritakan Chihiro bersama keluarganya sedang perjalanan menuju rumah baru mereka, tapi tiba-tiba di depan jalan mereka dibuntu oleh terowongan seukuran badan manusia, ketika mereka masuk dunia yang mereka lihat berubah total. Film ini meninspirasi penulis untuk membuat *setting* Yoga sedang ada di dimensi lain.



Gambar 4.10 *Cut Scene Spirited Away*

(Sumber : <https://www.wattpad.com/698427666-spirited-away-g-t-chapter-2>)

4.1.5 Teknik Analisa Data

Setelah melakukan pencarian data selanjutnya adalah mengelompokkan data berdasarkan sumber yang diperoleh, lalu menganalisa data yang sering didapatkan saat proses pengumpulan data.

A. Penyajian Data

Tabel 4.1 Tabel Penyajian Data

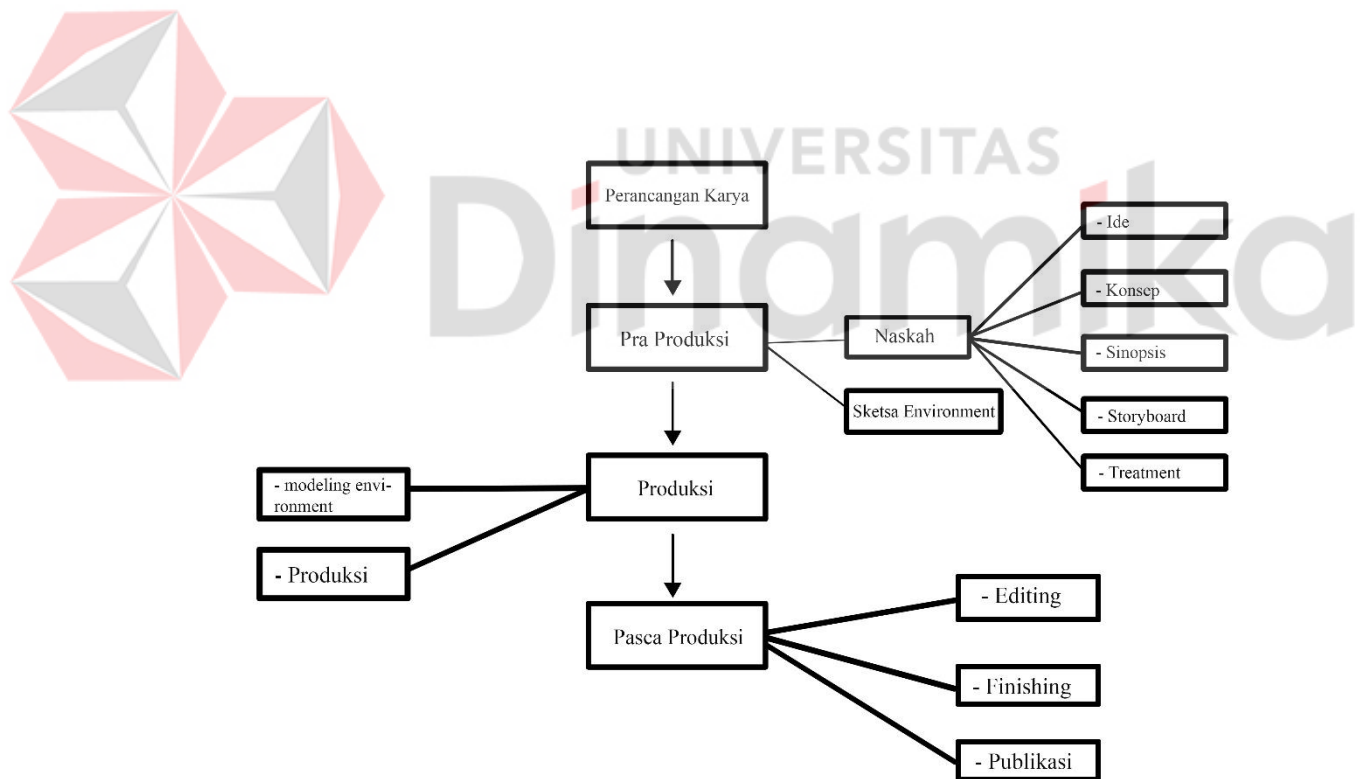
Topik	Studi Literatur	Wawancara	Eksisting
Film Animasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pergerakan yang direkam - Mempunyai cerita yang berurutan - Beberapa gambar diurutkan 		
Genre Horror	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi efek rasa takut - Salah satu genre film 	<ul style="list-style-type: none"> - mengandung unsur mencekam, menegangkan, menakutkan sekaligus misterius 	
Sutradara	<ul style="list-style-type: none"> - Mengatur jadwal produksi - Mengatur visual dan dapat berkomunikasi dengan baik - Memiliki pandangan pribadi 	<ul style="list-style-type: none"> - Di ibaratkan seperti tuhan yang memasukkan unsur apa saja dalam film - Bertanggung jawab secara teknis dalam produksi. 	

Mitos	<ul style="list-style-type: none"> - Keyakinan masyarakat - Cerita dari leluhur yang dianggap benar adanya. 	- Keyakinan masing-masing daerah
<i>environment</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Unsur pembuat dunia agar karakter bisa hidup - Semua latar dan properti 	-

B. Kesimpulan

Berdasarkan analisa data yang sudah didapat bahwa Tugas Akhir ini berupa animasi 3D dengan menyampaikan pesan mitos dilarang bersiul pada malam hari yaitu mendidik kesopanan santunan dengan orang lain. Film ini dikemas dengan genre horor yang bertujuan untuk memberikan efek takut bagi penonton.

4.2 Alur Perancangan Karya



Gambar 4.11 Bagan Produksi Animasi

4.3 Perancangan karya

Pada tahap ini penulis menjelaskan beberapa tahap dalam merancang Tugas Akhir, terdapat tiga proses yang dilakukan yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi

4.3.1 Pra Produksi

Pada proses pra produksi film animasi ini terdapat proses pembuatan naskah. Proses tahapan pembuatan naskah dapat dilihat sebagai berikut:

A. Ide

Ide film animasi 3D ini berawal dari keinginan penulis untuk membuat animasi horor dengan mengangkat tema mitos dilarang bersiul pada malam hari. Penulis menggunakan horor dikarenakan cara yang dipakai untuk mendidik kehidupan bermasyarakat yang mungkin salah dimengerti oleh masyarakat umum. Misalnya *ojo siulan pas bengi-bengi marai ngundang setan*, kalimat ini yang terkadang diucapkan masyarakat Jawa dahulu untuk menakuti anak mereka agar tidak bersiul ketika malam tiba, jadi penulis mengkaitkan mitos ini dengan genre horor.

B. Konsep.

Film animasi 3D ini dikemas dengan menggunakan alur maju mundur dimana nantinya film ini menggunakan *Scene* flash back secara terpisah untuk menjelaskan alasan kenapa hal itu bisa terjadi, dimulai dari karakter Yoga yang bersiul sambil berjalan lalu Rama menegur dan memberitahu kalau tidak boleh bersiul saat malam hari tapi Yoga membantah omongan Rama, ketika Yoga tidur dia mendengar suara-suara siulan didekatnya, ketika dia bangun tiba-tiba ruangan disekitarnya gelap.

C. Sinopsis

Film ini bercerita tentang Yoga, anak laki-laki yang tidak mempercayai mitos sedang bersiul di malam hari, meskipun temannya bernama Rama sudah menegurnya, ketika malam tiba Yoga tiba-tiba terbangun dalam ruang yang gelap.

D. Skenario

Skenario dapat dilihat di lampiran 4 halaman 43

E. Storyboard

Storyboard dapat dilihat di lampiran 5 halaman 44

F. Karakter

Dalam animasi ini ada dua karakter yang akan ditampilkan

1. Yoga

Nama : Yoga
 Jenis kelamin : Laki-laki
 Umur : 12 tahun
 Bentuk tubuh : tinggi, agak gemuk, sawo matang, berambut hitam klimis
 Pakaian : kaos oblong merah, celana $\frac{3}{4}$, tas ransel warna hijau
 Sifat : bandel

2. Rama

Nama : Rama
 Jenis kelamin : Laki-laki
 Umur : 12 tahun
 Bentuk tubuh : tinggi, kurus, kuning langsung, berambut hitam rapi
 Pakaian : kaos polo putih polos, celana $\frac{3}{4}$, tas ransel hitam
 Sifat : penurut, agak jahil

G. Environment

1. Konsep desain

Konsep berasal dari keinginan penulis mengambil *setting* perkampungan pada umumnya kemudian penulis melakukan observasi melalui online dan terjun langsung guna mencari refrensi, kemudian penulis membuat sketsa kasar setiap adegan yang tertulis di storyboard.



Gambar 4.12 Sketsa

2. Modeling

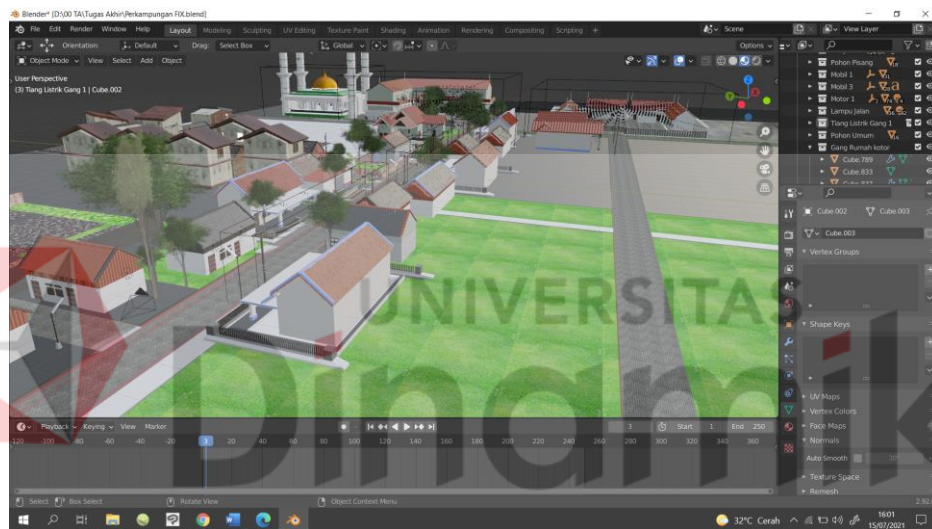
Dalam proses ini penulis dibantu tim untuk mulai membuat berbagai jenis-jenis rumah yang akan dipakai



Gambar 4.13 *Environment* Desa



Gambar 4.14 *Environment Gang*



Gambar 4.15 *Environment Keseluruhan*

4.5 Produksi

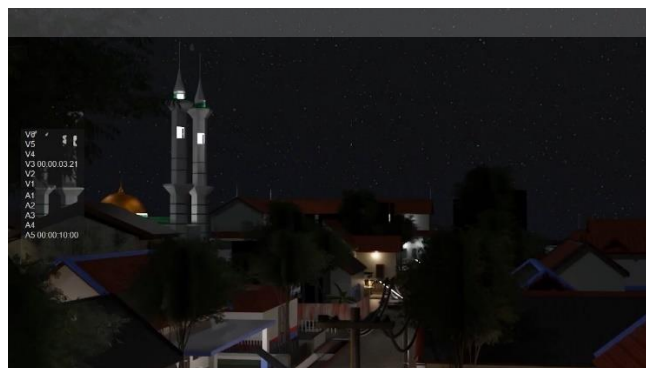
Dalam tahap ini semua konsep yang sudah disusun saat pra produksi kemudian mulai digabungkan, adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi diantaranya adalah *animating* atau pengambilan gambar secara keseluruhan dari awal hingga akhir

1. *Setting* Lokasi

Penulis sebagai sutradara memilih empat tempat yang berbeda yaitu kampung, kamar tidur, ruang hampa dan rumah kosong agar sesuai dengan konsep yang sudah ditetapkan.



Gambar 4.16 Lokasi Rumah Kosong



Gambar 4.17 Lokasi Perkampungan



Gambar 4.18 Lokasi Perkampungan 2



Gambar 4.19 Lokasi Kamar



Gambar 4.20 Ruang Hampa

2. Dubbing

Sambil bertahap melakukan animating, penulis sebagai sutradara melakukan pencarian pengisi suara yang cocok, kemudian dubbing dimulai, berikut dokumentasi saat proses dubbing



Gambar 4.21 Proses Dubbing

3. Soundtrack

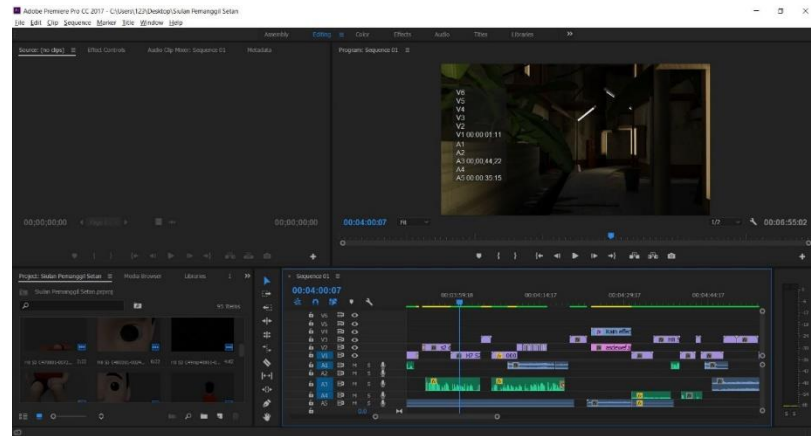
Dalam tahap ini penulis mulai menentukan soundtrack dan ambience yang nanti akan digunakan dalam animasi, yang berkonsep music cinematic horror, untuk memberikan kesan menakutkan. Pemilihan soundtrack dan ambience ini dilakukan oleh penulis sendiri dengan mengambil soundtrack dan ambience yang free dan no copyright melalui platform youtube dan website music free lainnya.

4.6 Pasca Produksi

Tahap terakhir dalam pembuatan animasi yaitu tahap pasca produksi, pada tahap ini cut-cut yang sudah dirender akan dikumpulkan kemudian memasuki tahap editing sebelum di publikasikan. Tahap-tahap dalam pasca produksi sebagai berikut:

1. Editing

Dalam proses editing ini dikerjakan bersama tim mulai memasuki tahap penataan shoot, sound dubbing, musik dan ambience, dan rendering video. Proses editing bisa dilihat dalam foto dokumentasi dibawah ini



Gambar 4.22 Proses Editing

2. Screening dan publikasi

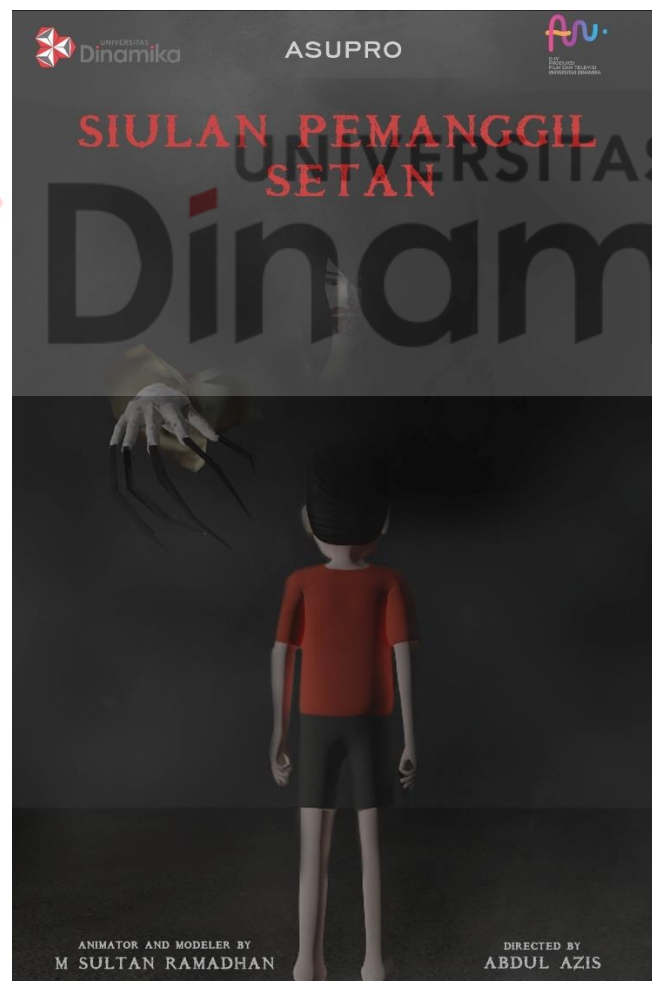
Screening film animasi bergenre horor berjudul siulan pemanggil setan ini awalnya ditontonkan oleh tim bertujuan untuk mendapat masukan dan kritik saran agar film animasi ini hasilnya lebih maksimal. Dengan adanya screening **bersama** tim bisa menjadi bahan evaluasi dengan kekurangan masing-masing sehingga dalam proses pembuatan animasi berikutnya tidak ada kesalahan seperti yang terjadi pada film ini. Untuk publikasi tugas akhir ini penulis bersama tim membuat beberapa desain seperti poster, kaos, dan pin. Berikut hasil desain untuk publikasinya.



Gambar 4.23 Desain Pin



Gambar 4.24 Desain Kaos



Gambar 4.25 Poster Film

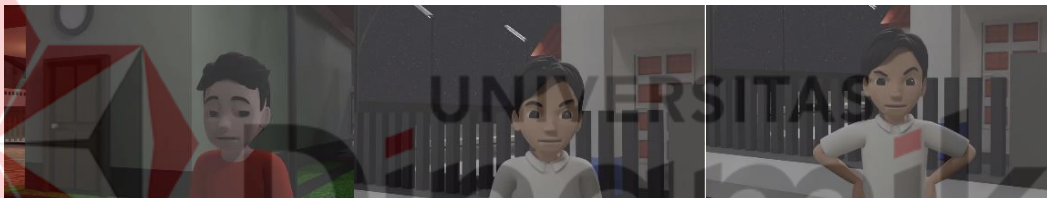
4.7 Hasil Akhir Film



Gambar 4.26 Prolog



Gambar 4.27 *Scene* Yoga Bersiul



Gambar 4.28 *Scene* Rama Menegur



Gambar 4.29 *Scene* Rama Menggodanya Yoga



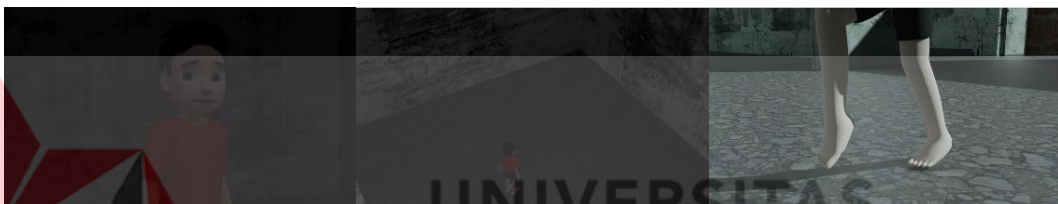
Gambar 4.30 *Scene* Penampakan Setan



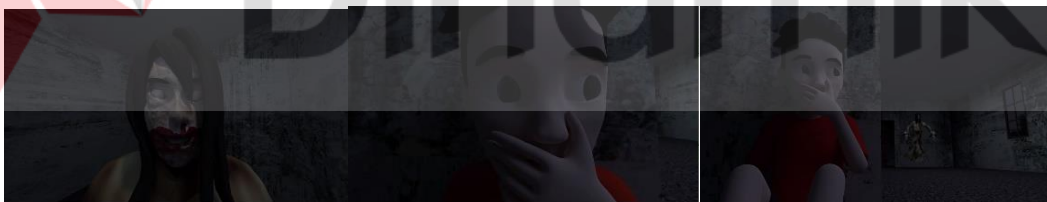
Gambar 4.31 *Scene* Bangun Diruang Hampa



Gambar 4.32 *Scene* Bertemu Setan



Gambar 4.33 *Scene* dalam Rumah Setan



Gambar 4.34 *Scene* Dikejar Setan



Gambar 4.35 *Scene* Bangun dari Mimpi

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis sebagai Sutradara dan Modeling *Environment* menyimpulkan dalam pembuatan animasi 3D bergenre horor berjudul “Siulan Pemanggil Setan” ini memiliki beberapa tahapan yaitu pra produksi yang meliputi ide, konsep, naskah dan *storyboard* lalu penulis melakukan observasi latar untuk referensi pembuatan *modeling environment* kemudian dilanjutkan produksi sebagai sutradara yang harus memimpin jalannya produksi, melakukan pencarian *audio* yang akan digunakan dalam film animasi dan pasca produksi yang meliputi editing, screening dan publikasi, selain itu dalam film ini menggunakan alur campuran agar penonton dapat memahami dan mengambil hikmah.

Film pendek yang dihasilkan adalah animasi bergenre horor bertemakan mitos dilarang bersiul pada malam hari yang menyuguhkan ketegangan dan takut. Film ini bercerita tentang Yoga, anak laki-laki yang tidak mempercayai mitos sedang bersiul di malam hari, meskipun temannya bernama Rama sudah menegurnya, ketika malam tiba Yoga tiba-tiba terbangun dalam ruang yang gelap.

5.2 Saran

Dari pengalaman penulis dalam pembuatan karya tugas akhir ini maka saran pembuatan animasi lanjutan sebagai berikut

- 1 Meningkatkan ide dan cerita yang akan dibuat
- 2 Pendalaman riset data yang berhubungan dengan cerita
- 3 Melakukan tahap pemilihan dubber yang lebih baik
- 4 Perbaiki visual dan greasing untuk mendukung cerita
- 5 Perbanyak variasi pengambilan gambar agar kesan horor dapat tersampaikan

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Z. Q. (2017). Hadis dan Mitos Jawa. *Riwayah : Jurnal Studi Hadis*, 112.
- Bustaman, B. (2001). *Web design dengan macromedia flash mx*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Gumelar, m. s. (2010). *Memproduksi Animasi TV, Solusi Murah and Cepat-edisi E-book*. m. s gumelar.
- Hakiki, M. M. (2018, April 24). *Mitos dalam budaya jawa*. Retrieved from <https://www.terakota.id>: <https://www.terakota.id/mitos-dalam-budaya-jawa/>
- Indonesia, K. K. (T.th). Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja. *INFODATIN*, 1.
- International Design School. (2016, November 25). *Memahami Lebih Dalam Pengertian Animasi 3d*. Retrieved from idseducation.com: <https://idseducation.com/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/>
- Iskandar, W. (2015). *Diorama sebagai Alternatif Media Pembelajaran Cerita Rakyat Jawa Tengah untuk Usia Dini*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Joseph, D. (2011). *Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Pusat Apresiasi Film Di Yogyakarta*. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Kurniawan, M. N. (2019). *Penyutradaraan dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Mitos Berjudul Jentaka*. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Levy, D. B. (2010). *Directing Animation*. United State: Allworth.
- Mulayani, W. (2018). Mitos Dalam Novel Manusia Langit Karya J.A. Sonjaya . *PARAMASASTRA vol. 5 No.1*, 41-42.
- Noerfajrian, G. (2019). *Tinjauan Visual Aspek Sinematografi Film Pengabdi Setan 2017 Melalui Konten Analisi*. Universitas Komputer Indonesia.
- Paratista, H. (2018). Memahami Film edisi 2. In H. Paratista, *Memahami Film edisi 2* (p. 39). Yogyakarta: Montase Press.
- Prabowo, R. S., & Irawan, A. H. (2012). Perancangan Environment 3D Sebagai Pendukung Film Animasi Motivasi „TRY OUT“ dengan Konsep Urban Life and Junior High Education. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits Vol. 1, No.2*, 1.

- Pratista, H. (2017). Memahami Film edisi 2. In H. Pratista, *Memahami Film edisi 2* (p. 25). Yogyakarta: Montase Press.
- Pratista, H. (2018). Memahami Film edisi 2. Yogyakarta: Montase Press.
- Risnawati. (2017). Bentuk Mitos Jawa Dalam Novel Simple Miracle: Doa Dan Arwah . *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Edisi 1*, 341-351.
- S., A. B. (2016, Agustus 2). *Memaknai Siulan dalam Kehidupan Kita*. Retrieved from Institut Agama Islam Negri Surakarta: <https://iain-surakarta.ac.id/memaknai-siulan-dalam-kehidupan-kita/>
- Saleem, R. (2020, april 27). *your guide to the horror sub-genre*. Retrieved from <https://bookriot.com/>: <https://bookriot.com/horror-subgenres/>
- Selby, A. (2013). Animation. In A. Selby, *Animation* (pp. 13-17). London: Laurence King.
- Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. In P. Soenyoto, *Animasi 2D* (p. 113). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Soenyoto, P. (2017). Animation 2D. In P. Soenyoto, *Animation 2D* (p. 57). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suheri, A. (2006). Animsi multimedia pembelajaran. *jurnal media teknologi*, 2-5.
- Suyanto, M. (T.Th). Merancang Film Kartun Kelas Dunia. In M. Suyanto, & U. AMIKOM, *Merancang Film Kartun Kelas Dunia* (p. 9). Penerbit Andi.
- Tahta, A. P., Hendiawan, T., & Rahmansyah, A. (2015). Perancangan Environment Bertema Fantasi Dalam Film Animasi 3d . *e-Proceeding of Art & Design*, 327.
- Taqiuddin, M. H. (2019). *Penyutradaraan dan Editing Dalam Pembuatan Film Animasi 3D Bergenre Action Berjudul "Beda"*. Surabaya: Institute Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
- Widagdo, M. B., & S., W. G. (2007). Bikin Film Indie itu Mudah. In M. B. Widagdo, & W. G. S., *Bikin Film Indie itu Mudah* (p. 1). Yogyakarta: ANDI.
- Willsen, L. (2017). *Cepat Mahir Membuat Film Animasi 3D*. Elex Media Komputindo.
- Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2013). *Producing Animation*. Ukraine: Taylor & Francis.
- WS, H. (2015). Kearifan Lokal Dalam Tradisi Lisan Kepercayaan Rakyat Ungkapan

Larangan Tentang Kehamilan, Masa Bayi, Dan Kanak-Kanak Masyarakat Minangkabau Wilayah Adat Luhak Nan Tigo . *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Vol. 1 No. 2*, 198-204.



UNIVERSITAS
Dinamika