



**PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DAN ASET
DALAM FILM ANIMASI 3D BERGENRE HOROR
BERJUDUL “SIULAN PEMANGGIL SETAN”**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi**

Oleh:

MOEHAMMAD SULTAN RAMADHAN

17510160016

**UNIVERSITAS
Dinamika**

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

**PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DAN ASET
DALAM 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 : Moehammad Sultan Ramadhan
NIM : 17510160016
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

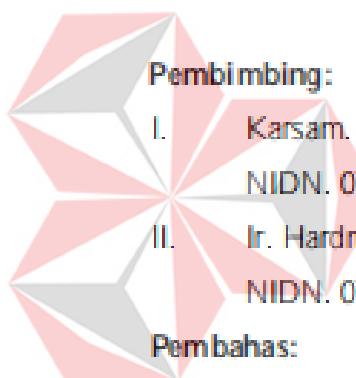
2021

Tugas Akhir

PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DAN ASET DALAM FILM ANIMASI 3D BERGENRE HOROR BERJUDUL “SIULAN PEMANGGIL SETAN”

Dipersiapkan dan disusun oleh
Moeahammad Sultan Ramadhan
NIM: 17510160016

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahasan
Pada: Minggu, 11 Juli 2021



Susunan Dewan Pembahasan

Pembimbing:

- I. Karsam, MA., Ph.D.
NIDN. 0705076802
- II. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom.,MOS.
NIDN. 0711086702

Pembahasan:

Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
NIDN. 0704068505



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.05
18:58:27 +07'00'

Digitally signed by
Hardman Budiardjo
Date: 2021.08.05
19:09:34 +07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.06
09:18:33 +07'00'

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



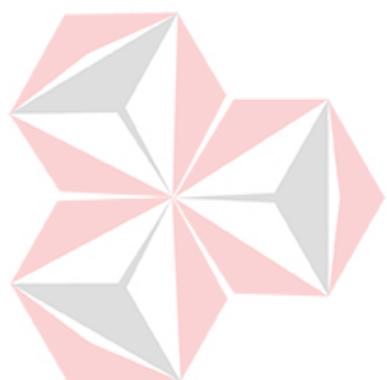
Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

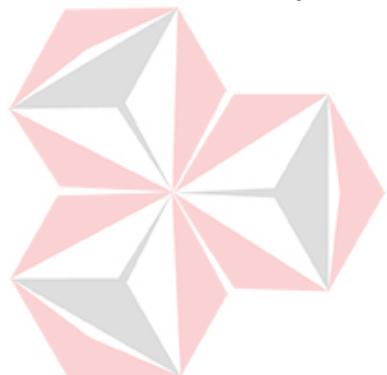
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada diriku dan keluarga yang kucintai



UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PESETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Mohammad Sultan Ramadhan
NIM : 17510160016
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DAN ASET

DALAM FILM ANIMASI 3D BERGENRE HOROR

BERJUDUL "SIULAN PEMANGGIL SETAN"

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/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, 19 Agustus 2021



Mohammad Sultan Ramadhan

NIM: 17510160016

ABSTRAK

Film animasi baik 3D dan 2D mampu meningkatkan frekuensi belajar anak-anak dikarenakan memiliki visual yang menarik, penuh warna yang mana dapat menarik perhatian anak-anak sehingga menambah rasa keingin tahuhan anak-anak dalam mempelajari hal baru. Sudah beredar luas mitos tentang larangan siul di malam hari yang disebarluaskan kepada anak-anak oleh orang tua mereka tentang cerita tersebut. Sudah banyak buku ataupun artikel yang membahas mitos tersebut namun tidak banyak yang membahas mitos ini dalam bentuk film animasi. Maka dari itu tujuan dari Tugas Akhir ini adalah memciptakan film animasi 3D yang mengadaptasi dari mitos siulan di malam hari. Penelitian ini dibuat untuk mengetahui bagaimana cara menciptakan animasi 3D yang diadaptasi dari mitos yang telah beredar luas di kalangan anak-anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Film animasi 3D pendek ini diadaptasi dari mitos yang beredar luas di masyarakat. Tokoh utama dalam film animasi ini adalah Yoga yang mana sebagai tokoh utama sedangkan Rama sebagai karakter pendamping. Film animasi ini dibuat dengan latar perkampungan yang sepi dan juga dengan suasana yang gelap dan desain karakter dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menarik perhatian anak-anak, dan masyarakat yang menonton. Maka dalam hal ini agar dapat membuat anak-anak dan remaja mengenal mitos siulan malam maka dibuatlah penyajian melalui film animasi 3D. Diharapkan film ini dapat menjadi sebuah refrensi bagi peneliti lain dalam bidang animasi 3D.

Kata Kunci: *Film pendek, animasi 3D, desain karakter, mitos siulan malam.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita kepada Tuhan yang Maha Esa karena nikmatnya 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. 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. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
6. Abdul Azis selaku sutradara animasi 3D.
7. Mas Adnan dan Mas Elia sebagai narasumber dalam Tugas Akhir ini.
8. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Surabaya, 11 Juli 2021

Moehammad Sultan Ramadhan

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
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 Model 3D <i>Polygonal</i>	4
2.2 Model 3D Kurva	4
2.3 Model 3D <i>Sculpting</i>	4
2.4 Desain Karakter	5
2.5 Blender.....	5
BAB III METODE PENELITIAN	6
3.1 Metodologi Penelitian.....	6
3.2 Objek Penelitian.....	6
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	6
3.4 Analisa Data.....	8
3.5 Perancangan Karya	9
3.5.1 Pra Produksi	9
3.5.2 Produksi	9
2. Konsep	9
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	11
4.1 Hasil dan Pengumpulan Data.....	11
4.1.1 Wawancara.....	11
4.1.2 Studi Literatur	13
4.2 Perancangan Karya	14
4.3 Pra Produksi	15
4.3.1 Desain Karakter	15
4.3.2 Pemodelan Aset 3D.....	18
4.4 Produksi	24

4.4.1 Rigging.....	24
4.4.2 Animasi	25
4.5 Pasca produksi	26
4.6 Publikasi.....	27
BAB V PENUTUP.....	30
5.1 Kesimpulan	30
5.2 Saran	30
DAFTAR PUSTAKA.....	31



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Desain Karakter Yoga dan Rama	7
Gambar 3.2 Hasil <i>Voting</i> Pada <i>Google Form</i>	8
Gambar 4.1 Wawancara Adnan Khoderi	12
Gambar 4.2 Wawancara Elia Pranama.....	13
Gambar 4.3 Perancangan Karya.....	14
Gambar 4.4 Desain Karakter Yoga	16
Gambar 4.5 Desain Karakter Rama	17
Gambar 4.6 Desain Karakter Setan	17
Gambar 4.7 Desain Pohon Pisang	18
Gambar 4.8 Desain Pohon Biasa.....	19
Gambar 4.9 Desain <i>Plane</i> atau Tanah.....	19
Gambar 4.10 Desain Rumah Kotor	20
Gambar 4.11 Desain Rumah Bersih.....	21
Gambar 4.12 Desain Bangunan Sekolah.....	22
Gambar 4.13 Desain Bangunan Masjid	23
Gambar 4.14 Desain Rumah Setan	24
Gambar 4.15 <i>Rigging</i> Pada Karakter Setan.....	25
Gambar 4.16 <i>Key Frame</i> Animasi	26
Gambar 4.17 <i>Node Compositing</i> Pada Animasi.....	27
Gambar 4.18 Desain Pin	27
Gambar 4.19 Desain Poster Siulan Pemanggil Setan.....	28
Gambar 4.20 Desain Baju	29

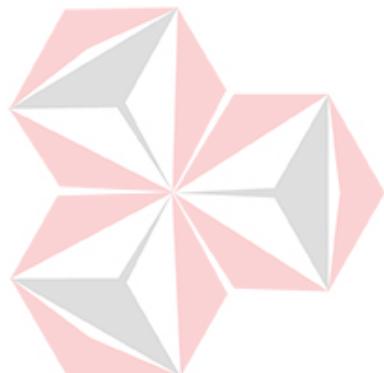


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan.....15



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tugas Akhir ini dikerjakan berkelompok yang terdiri dari 2 mahasiswa. 1 orang mahasiswa berperan sebagai sutradara dan *enviroment*. Sedangkan Penulis berperan sebagai pemodelan aset dan desain karakter. Sebagai seorang *modeller* aset dan desain karakter, penulis ingin membuat objek 3D dan desain karakter atau juga tokoh utama dalam film animasi tersebut. Seluruh ide dan konsep film ini semua mengacu kepada sutradara.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat film berbasis animasi dengan mengangkat tentang mitos bersiul pada malam hari. Selama ini belum ditemukan film yang membahas tentang mitos siulan di malam hari. Disini penulis ingin membuat film tentang mitos tersebut dalam bentuk animasi 3D. Animasi 3D memiliki kelebihan lebih detail dalam aspek bentuk objek karena memiliki Panjang, lebar, dan tinggi yang dilihat dari segala sudut pandang. Film ini mengangkat mitos yang ada di masyarakat.

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini penulis bertugas sebagai pembuat model aset dan desain karakter dalam wujud 3D. Penulis sebagai pemodelan aset 3D dan desain karakter ingin membuat animasi 3D dengan mengangkat sebuah mitos yaitu dilarang bersiul pada malam hari. Orang jaman dulu mengajarkan sopan santun. Mitos diartikan suatu budaya memeluk keyakinan cerita turun–temurun yang benar adanya, yang dituntut seperti minoritas sesat (Hakiki, 2018).

Pemodelan 3D adalah membuat suatu obyek yang diinginkan dalam bentuk 3D. Sehingga kita dapat menciptakan dan mendesain obyek tersebut sesuai keinginan kita dan terlihat lebih nyata dan hidup (Satyadinoto, 2020). Pemodelan 3D sangat dibutuhkan dalam proses produksi, karena tanpa ada model 3D maka dipastikan tidak akan tercipta film animasi tersebut. Pemodelan 3D juga memiliki kelebihan khusus pada jumlah sudut atau kata lainnya *vertex*, sehingga semakin banyak *vertex* maka semakin bagus model aset yang dihasilkan. Pemodelan 3D memiliki bentuk seperti aslinya atau disebut juga menyerupai dengan alam karena model 3D

mempunyai panjang, lebar, dan tinggi yang disimbolkan menjadi sumbu x,y, dan z. Dengan demikian pemodelan 3D diharapkan mampu menarik perhatian mata penonton dengan visualiasi yang lebih realistik.

Pemodelan aset 3D dan desain karakter adalah unsur yang tidak bisa lepas dari seorang *modeller* 3D, Adapun definisi dari model 3D adalah sebuah perwujudan objek benda mati seperti meja, kursi dan lain-lain. Sedangkan desain karakter adalah rancangan desain dari karakter yang mana akan berinteraksi dengan karakter lain dalam animasi tersebut. Pemodelan 3D adalah saatu proses untuk menciptakan objek 3D yang ingin divisualisasikan dalam bentuk tampilan nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objek. Pengertian lainnya adalah sebuah teknik dalam komputer (Satyadinoto, 2020). Sedangkan desain karakter adalah pembuatan tokoh atau karakter yang meliputi sifat, penampilan dari suatu tokoh yang akan berperan dalam film animasi tersebut. Maka dari itu peran seorang desainer sangat berperan penting dalam produksi. Disini penulis berberan sebagai pemodelan aset 3D dan desain karakter karena desain tersebutlah yang nantinya akan dilihat oleh masyarakat. Maka dari itu seorang pemodelan aset dan desain karakter dituntut untuk memiliki kemampuan dan pengalaman yang cukup dalam bidang tersebut.

Dalam animasi ini pemodelan aset dan desain karakter berperan penting membangun tonggak dan dasar awal sebelum berlanjut ke tahap selanjutnya seperti *rigging, rendering, compositing*, dan masih banyak lagi.

Dengan adanya pemodelan aset dan desain karakter diharapkan dapat digunakan sebagai proses produksi lanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam Tugas Akhir ini yaitu bagaimana pembuatan desain karakter dan aset dalam film animasi 3D bergenre horor berjudul “siulan pemanggil setan” ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam Tugas Akhir ini, maka pembahasan masalah meliputi:

1. Membuat pemodelan desain karakter Setan, Yoga dan Rama dan model aset 3D meliputi rumah, Masjid, Sekolah, rumah kotor, mobil, dan motor.
2. Genre film horror.
3. *Software* Blender.
4. Film ini menargetkan usia remaja.
5. Durasi film ini antara 3 menit sampai 10 menit.
6. Penulis sebagai pengisi suara karakter Yoga.
7. Penulis sebagai *animator*.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini yaitu:

1. Menghasilkan film animasi 3D pendek bergenre horror.
2. Menghasilkan model aset rumah, mobil, motor dan desain karakter 3D Yoga, Rama dan Setan.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh melalui penciptaan karya ini adalah:

1. Meningkatkan kemampuan penulis dalam memproduksi film animasi 3D.
2. Penulis dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama proses perkuliahan.
3. Sebagai bahan kajian dalam mata kuliah 3D animasi.
4. Memberikan tambahan referensi.

BAB II

LANDASAN TEORI

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

2.1 Model 3D *Polygonal*

Model 3D yang terdiri dari titik yang jika disambungkan akan membentuk sebuah garis. Maka apabila disambungkan dengan garis lain dapat membentuk sebuah *face* (Larasati, 2018). Dengan begitu objek 3D *polygonal* adalah objek yang menggunakan sudut dan wajah dalam pembuatan model 3D.

Sebagian besar pada pembuatan film animasi, model 3D *polygonal* yang paling sering digunakan dalam *basic* awal objek. Dikarenakan kesederhanaan dan pengaplikasianya yang cukup mudah maka model 3D *polygonal* cukup sering dipilih dalam proses produksi seperti kerucut yang permukaannya melengkung agar telihat seperti langit.

2.2 Model 3D Kurva

Model 3D kurva adalah sebuah model 3D yang memanfaatkan sebuah kelengkungan diagonal yang mana akan menciptakan sebuah objek sesuai dengan kelengkungan tersebut. Contoh besar dalam model 3D kurva adalah dalam proses pembuatan bidang yang memiliki kemiringan diagonal. Dengan menggunakan model 3D kurva dapat membantu pembuatan objek tersebut.

2.3 Model 3D *Sculpting*

Model 3D *sculpting* adalah sebuah model 3D yang dibuat dari hasil pahatan, dengan tingkat kehalusan dan tekstur yang tinggi sehingga dapat digunakan untuk membuat detail pada model dengan ketelitian tinggi. *Detail* yang tinggi tersebut pun terdiri dari *vertex*, *edge*, dan *face* dalam jumlah besar. Sehingga bisa dikategorikan dalam *polygonal modelling*, yang membedakan adalah proses pembuatan modelnya yang dipahat menggunakan alat digital dengan bantuan *software*.

2.4 Desain Karakter

Karakter merupakan unsur yang penting dalam sebuah penciptaan karya visual (Mettadewi, 2016). Sebagai dasar dari karya visual, proses perancangan karakter sangatlah penting karena menjadi salah satu elemen dasar pembentukan sebuah property intelektual. Karakter juga adalah sebuah perwujudan dari sebuah konsep yang telah disesuaikan dengan kondisi cerita.

Hal yang harus diperhatikan pertama kali adalah desain karakter harus sesuai dengan plot cerita. Hal-hal yang harus dipikirkan adalah apa pesan yang ingin kita sampaikan melalui karya visual kita, dan karakter yang kita buat untuk disertakan dalam karya visual ini harus turut dapat membantu menyampaikan pesan tersebut. Mulai dari gaya visual, latar belakang, hingga *fashion style* dari karakter tersebut, semua harus sesuai dengan tema dari karya visual yang kita buat, sehingga tidak terjadi ketidakcocokan yang mengacaukan kesetaraan dari keseluruhan karya.

Dalam mendesain karakter juga diperhatikan latar, kondisi, bahkan situasi yang ada dalam cerita. Apabila cerita mengambil latar horor maka pemberian visual karakter diharuskan memenuhi konsep agar memberikan kesan lebih sesuai dengan kondisi, latar belakah tokoh, ekonomi, dan faktor-faktor lain yang mendukung. Apabila penempatan desain karakter mulai dari pakaian, gaya rambut, watak maka dipastikan desain karakter tersebut terlihat lebih menarik dimata penonton.

2.5 Blender

Blender adalah sebuah aplikasi 3D yang dirilis oleh *General Public Licence* (Uno, 2020). Aplikasi blender adalah sebuah aplikasi yang multifungis yang mana aplikasi ini adalah aplikasi 3D gratis yang dapat diunduh oleh banyak orang. Blender sendiri menawarkan sebuah pengalaman yang tidak jauh berbeda dengan aplikasi 3D berbayar lainnya. Kelebihannya adalah blender dapat digunakan dan penggunaanya yang tergolong mudah dan praktis.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah prosedur yang perlu dilakukan peneliti untuk pengumpulan data atau informasi dan melakukan penggalian data yang didapatkan (Hidayat, 2017).

3.1 Metodologi Penilitian

Dalam Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Sehingga dibutuhkan data kualitatif dengan baik. Pemodelan yang terbentuk dari hasil pahatan, memiliki tingkat kehalusan yang tinggi sehingga dapat digunakan untuk membuat detail pada model. Detail yang tinggi tersebut terdiri dari *vertex*, *edge*, dan *face* dalam jumlah besar. Sehingga bisa dikategorikan dalam *polygonal modelling*, yang membedakan adalah proses pembuatan modelnya yang dipahat menggunakan alat *digital*. Namun, teknik *sculpting* juga dapat dilakukan dengan metode tradisional.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi pembahasan utama dalam film pendek ini yaitu desain karakter dan aset 3D *modelling* dalam animasi 3D horor berjudul “siulan pemanggil setan”.

3.3 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 beberapa bidang model 3D dan desain karakter. Sedangkan untuk Studi Pustaka sendiri dilakukan dengan mengumpulkan data dari beberapa buku, artikel, berita, maupun sumber kredibel lainnya.

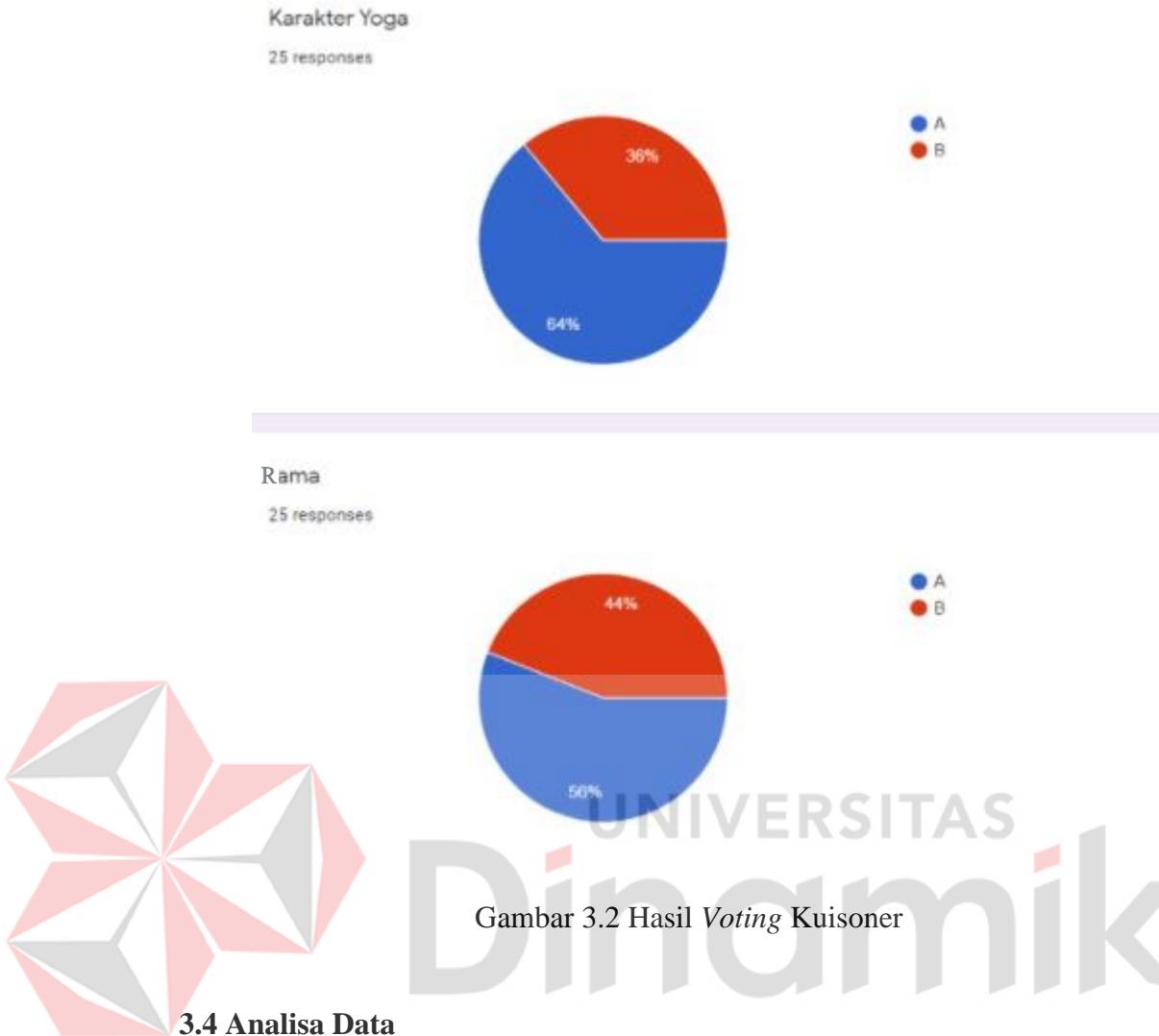
Penulis menggunakan metode kualitatif seperti buku, artikel, berita, dan melakukan wawancara dikarenakan dalam pembuatan animasi ini dibutuhkan fakta yang tidak bisa dihitung dengan angka, dan juga jenis data yang diambil melalui metode kualitatif ini berbentuk deskriptif atau menggambarkan fenomena atau fakta

penelitian secara apa adanya. Dalam upaya mencari desain karakter yang cocok dijadikan sebagai karakter utama dalam film horror ini. Penulis telah mendesain 2 karakter Yoga dan Rama.



Gambar 3.1 Desain karakter Yoga dan Rama

Penulis membuat sebuah *vote* dalam *form google form*. Peserta terdiri dari 25 responden yang dapat meilih, hasilnya jumlah orang yang memilih desain karakter Yoga opsi A sebanyak 64% sedangkan yang memilih opsi B sebanyak 36%. Kemudian hasil dari pemilihan desain karakter Rama opsi A sebanyak 56% sedangkan Rama opsi B sebanyak 44%.



Gambar 3.2 Hasil Voting Kuisoner

3.4 Analisa Data

Pengumpulan data sudah dilakukan dengan cara mencari informasi berasal dari internet atau studi literatur, dan mewawancara narasumber. Wawancara dilakukan dengan narasumber yang sesuai dengan keahlian dibidangnya untuk mendapat pemaparan yang kredibel sesuai dengan topik. Data yang dikumpulkan berupa wawancara kepada orang yang ahli dalam beberapa bidang desain karakter dan aset 3D yaitu kepada Elia Pranama selaku ahli di bidang pemodelan 3D dan Adnan Khoderi selaku ahli di bidang desain karakter. Untuk studi pustaka sendiri dilakukan dengan mengumpulkan data dari beberapa buku, artikel, berita, maupun sumber kredibel lainnya.

3.5 Perancangan Karya

Penelitian ini menggunakan cara atau tahapan yang umum digunakan pada proses produksi film dan animasi. Yaitu dengan menerapkan tahapan pertama dan kedua yaitu pra produksi dan produksi.

3.5.1 Pra Produksi

Dalam tahapan pra produksi disini penulis membuat berbagai macam pemodelan aset seperti mobil, motor, rumah dan lain-lain. Tidak luput juga desain karakter Yoga dan Rama dibuat dengan sketsa desain karakter yang telah disetujui oleh sutradara sebelumnya. Pemodelan aset dan desain karakter tidak luput juga dari pewarnaan sesuai dengan tema horror agar visualisasi pemodelan lebih hidup dengan kondisi yang menyeramkan.

3.5.2 Produksi

Proses produksi adalah proses yang paling utama atau proses inti dalam tahapan produksi animasi. Dalam proses produksi semua pemodelan yang telah dibuat baik itu sampah, meja, mobil, rumah akan disusun sedemikian rupa sesuai dengan *storyboard* yang telah ditentukan sebelumnya. Pada proses produksi film animasi ini terdapat proses penentuan ide, tokoh, dan objek. Proses tahapan pembuatan dapat dilihat sebagai berikut:

1. Ide

Dari musyawarah yang telah dilakukan Bersama dengan tim dan sutradara maka disini penulis berperan sebagai seorang desain karakter Yoga, Rama dan lain-lain, dan untuk aset berperan membaut rumah, pohon, meja, dan lain sebagainya

2. Konsep

Film ini bercerita tentang Yoga, anak laki-laki yang tidak mempercayai mitos sedang bersiul dimalam hari, meskipun teman Yoga bernama Rama sudah menegurnya, ketika dia berpisah tiba-tiba ada sesuatu yang membala siulanya. Berdasarkan dari ide diatas dan mengacu dari keinginan sutradara akan konsep dari film ini adalah film animasi 3D tentang siulan dimalam hari. Demi mendukung ide dari sutradara disini penulis membuat aset demi mendukung film tersebut dengan membuat karakter hantu yang menyerak dan rumah rumah yang menyeramkan. Dan dengan desain desain yang menakutkan demi

mendukung visual yang menyeramkan sesuai dengan ide sutradara.

3. Tokoh

Terdapat dua tokoh yang digunakan antara lain, dua laki-laki bernama Yoga dan Rama. Yoga disini berperan sebagai pemeran utama sedangkan Rama berperan sebagai pemeran pembantu.

4. Aset 3D

Pemodelan yang digunakan dalam animasi ini meliputi objek ataupun *obstacle* seperti rumah, batu, hiasan tumbuhan, pagar, dan juga property. Aset juga meliputi bangunan dan kendaraan seperti masjid, sekolah, rumah kotor, rumah biasa, mobil, motor, dan lain sebagainya.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Pengumpulan Data

Pada bab IV ini penulis akan menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan yang mana kemudian akan digunakan untuk Menyusun pokok pikiran yang akan dibuat sebuah karya. Berikut ini adalah penjelasan hasil dari penelitian.

4.1.1 Wawancara

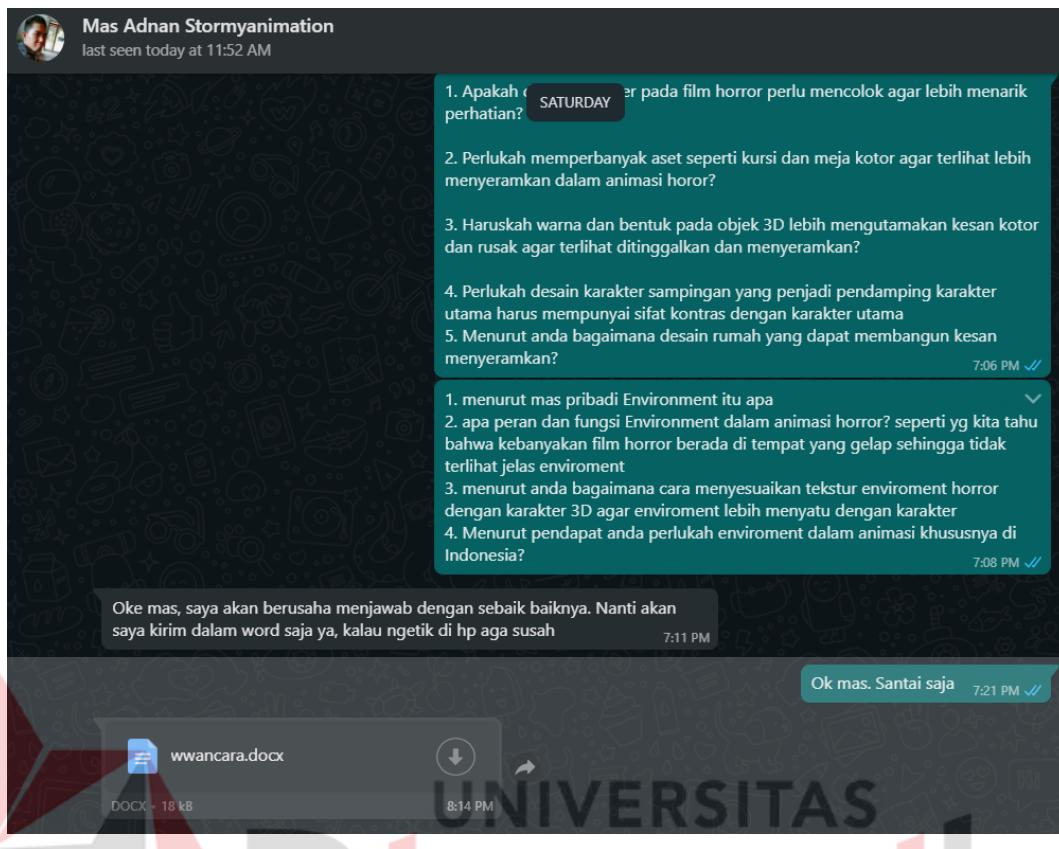
Dalam mengumpulkan data yang valid dan dapat dipercaya sumber informasinya, disini penulis mewawancarai 3 narasumber yang mana 2 narasumber ahli di bidang pemodelan aset 3D dan 1 narasumber ahli dalam bidang desain karakter dan juga pemodelan. Namun ada kendala pada narasumber dikarenakan tidak dapat dihubungi. Jadi penulis mengambil narasumber Adnan Khoderi dan Elia Pranama dan 1 narasumber pengganti yaitu mas Arco Kurniawan yang mana beliau seorang profesional dalam bidang pemodelan aset 3D dan juga desain karakter.

A. Adnan Khoderi

Disini penulis memberikan beberapa pertanyaan mengenai perlukah pewarnaan yang cerah pada desain karakter pada animasi horor agar terlihat lebih mencolok di kondisi gelap. Narasumber menjawab perlu kepada “Sosok” yang menjadi objek dari film horror yang dibuat. Adnan berkata bahwa semua memiliki desain karakter yang unik pada masing-masing sosok horornya, namun untuk karakter utama cenderung digambarkan sebagai karakter biasa saja yang tidak punya latar belakang survival untuk melawan sosok horor tersebut. Dengan dibuat seperti itu maka daya tarik sebagai penonton akan meningkat karena kita ingin melihat perjuangan karakter yang biasa biasa saja untuk melawan sosok horror yang kesannya tidak bisa dikalahkan itu.

Penulis turut memberikan pertanyaan mengenai perlukah memperbanyak aset dalam kampung agar terlihat lebih menyeramkan. Mas Adnan menjawab semua itu tergantung pada situasi dan kondisi. Apabila pada latar sekolah yang penuh dengan perlengkapan, maka diperlukan cukup banyak aset agar sesuai dengan

lingkungan.



Gambar 4.1 Wawancara Terhadap Narasumber Adnan Khoderi

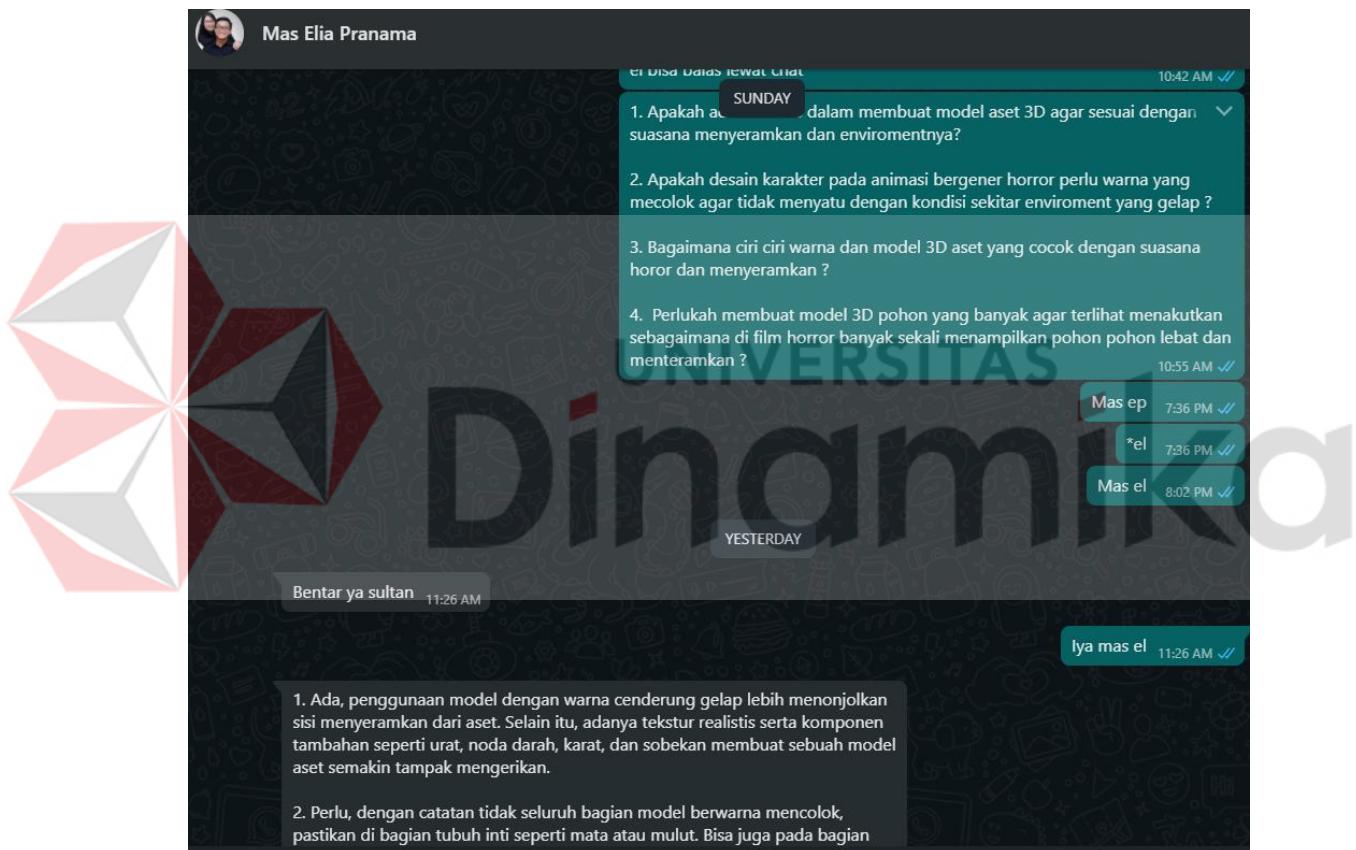
B. Arco Kurniawan

Penulis mewawancarai tentang bagaimana kondisi latar kampung yang diperlukan dalam sebuah kondisi horror. Wawancara dilakukan di *discord* melalui fitur *voice chat*. Arco menerangkan bahwa diperlukan berbagai macam aset yang memiliki tekstur warna kotor, dan diperlukanya pohon dengan kualitas tinggi atau biasa disebut *highpoly* agar animasi 3D tersebut terlihat lebih realistik. Dan juga adanya penambahan tekstur guratan pada dinding bangunan seperti rumah dan masjid agar terlihat lebih nyata dan natural. Namun apabila terlalu memakan banyak objek, juga dapat digantikan dengan pohon dengan latar kosong atau dalam bentuk transparan. Hal ini dilakukan dalam meminimalisir berat *file* agar lebih cepat pada saat proses *rendering*.

C. Elia Pranama

Elia Pranama selaku seorang animator 2D dan juga seorang tenaga ahli dalam

bidang pemodelan 3D mengatakan bahwa dalam pembuatan sebuah desain karakter perlu diperhatikan warna-warna pada setiap aspek yang akan dibuat. Contoh pada pewarnaan baju tokoh, dan warna kulit tokoh. Dalam setiap warna memiliki sebuah filosofi tersendiri. Maka dari itu dalam animasi 3D bergenre horor sangat perlu memperhatikan pewarnaan pada tokoh agar tokoh dapat menyatu dengan kondisi dan lingkungan sekitar. Elia Pranama juga menyatakan bahwa pewarnaan gelap cenderung lebih kepada kesan horor dan cocok penggunaanya apabila dikombinasikan dengan lingkungan sepi dan horor.



Gambar 4.2 Wawancara Terhadap Narasumber Elia Pranama

4.1.2 Studi Literatur

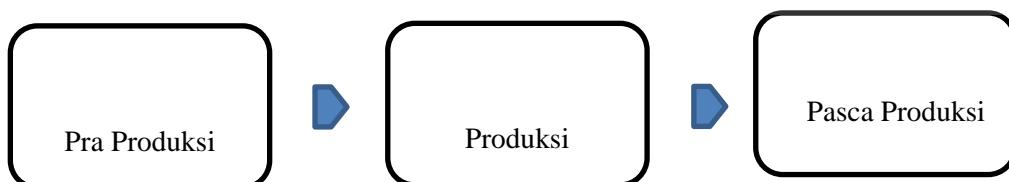
Tidak hanya wawancara yang dilakukan dalam memperoleh data, namun juga dilakukan dengan studi literatur yang mana mengambil data dari jurnal, atau artikel yang ada di buku ataupun di internet. Terdapat sebuah buku yang berjudul *Bikin Film Indie itu Mudah*. Dari membaca buku tersebut didapatkan informasi

bagaimana cara membuat sebuah objek atau gambar yang mana membentuk sebuah visualisasi yang mudah dalam penyampaiannya. Menurut (Widagdo & S, 2007) dalam sebuah karya film harus diutamakan dalam kemampuan penyampaian melalui media gambar untuk menanamkan informasi. Yang dimaksud media gambar tersebut adalah visual yang terlihat oleh mata seperti desain karakter yang mudah dipahami dan juga desain aset yang dapat dipahami atau diterima. Tidak mustahil bila sebuah tokoh mampu mempertajam dan menarik perhatian penonton di samping aset, pemodelan dan *property*.

Dalam mendalami sifat dan watak karakter yang akan dibuat, dilakukan dengan membaca sebuah buku dengan judul *Memahami Film*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa beberapa sosok antagonis dalam film memiliki penampilan yang cukup karismatik dan mempunyai ciri khasnya tersendiri (Pratista, 2018)

4.2 Perancangan Karya

Dalam proses pembuatan karya dibutuhkan adanya perancangan karya yang baik dan benar. Hal ini diperlukan agar nantinya proses produksi film ataupun animasi berjalan dengan semestinya dan tertib. Berikut adalah contoh gambar dari perancangan karya.



Gambar 4.3 Perancangan karya

Dalam tahapan perancangan karya disini penulis berperan pada tahap pra produksi dan produksi. Pada tahap pra produksi penulis bertugas dalam membuat berbagai macam pemodelan aset dan juga desain karakter. Dalam proses produksi pastinya diperlukan sebuah manajemen waktu agar jadwal produksi berjalan dengan semestinya seperti yang telah ditentukan. Jadwal kegiatan adalah garis besar jadwal yang dipakai dalam proses produksi animasi. Berikut adalah contoh gambar jadwal

kegiatan.

Jadwal awal produksi dimulai pada bulan Maret dengan membuat desain karakter awal dan juga membuat berbagai macam pemodelan yang dibutuhkan dalam produksi.

Tabel 4.1 Jadwal Produksi

No.	Kegiatan Produksi	February				Maret				April				Mei				Juni				July			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Ide dan konsep																								
2.	Proposal																								
3.	Penelitian																								
4.	Pra Produksi																								
5.	Produksi																								
6.	Rendering																								
7.	Editing																								
8.	Publikasi																								

4.3 Pra Produksi

Dalam tahapan pra produksi ini penulis bertugas dalam mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan tahapan produksi yaitu pemodelan aset dan juga desain karakter.

4.3.1 Desain Karakter

Desain karakter yang yang digunakan berdasarkan keputusan yang telah ditentukan yang sesuai dengan faktor watak, sifat. Desain karakter dibuat serealistik mungkin dengan perwujudan anak berumur 12 tahun. Sehingga tinggi, postur wajah, panjang tangan, dan lebar mata dibuat semenarik mungkin.



Gambar 4.4 Desain Karakter Yoga

Desain karakter Yoga menampilkan seorang anak berumur 12 tahun yang memiliki watak keras kepala, dan ceroboh. Digunakan model rambut yang agak klimis agar terlihat seperti anak nakal yang tidak tahu tata krama dan sopan santun. Serta memiliki wajah yang meruncing agar terlihat seperti anak yang bandel.



Gambar 4.5 Desain Karakter Rama

Desain karakter Rama menggambarkan seorang anak yang memiliki sifat watak baik, dan bijaksana. Menggunakan model rambut menyamping agar identik dengan seorang anak yang rajin dan tenang pada segala situasi.



Gambar 4.6 Desain Setan

Desain setan dibuat mirip dengan kuntil anak dalam dunia nyata. Dengan menambahkan tekstur baju kotor yang penuh sobekan, dan kuku panjang menambah kesan setan yang menyeramkan dan menakutkan. Efek darah diberikan demi membuat setan lebih terasa nyata seperti di film nyata.

4.3.2 Pemodelan Aset 3D

Desain pemodelan aset yang diciptakan sesuai dengan kondisi latar yang identik dengan sepi, horor, dan mencekam. Maka dari itu dipilihlah beberapa desain aset yang memiliki unsur horor seperti mobil, pohon pisang, rumah berkarat, Tanah yang kotor, dan lain sebagainya. Tidak luput juga gedung bangunan besi yang terbengkalai yang menjadi ciri khas dalam lingkungan horor.

Dalam pemodelan aset sendiri tetap juga harus menekankan unsur *vertex* yang rapi, baik dan benar. Hal ini diwajibkan agar pada saat tahap mewarnai atau *texturing*, hasilnya akan bagus dan indah. Maka dari itu disini penulis sangat memperhatikan setiap sudut dan sisi pada saat membuat aset tersebut. Dengan terciptanya kesinergian yang baik antara aset, pewarnaan, *rigging*, dan animasi, maka hasil animasi yang diciptakan akan sempurna dan sesuai dengan harapan sutradara dan tim. Berikut adalah contoh desain pemodelan aset.

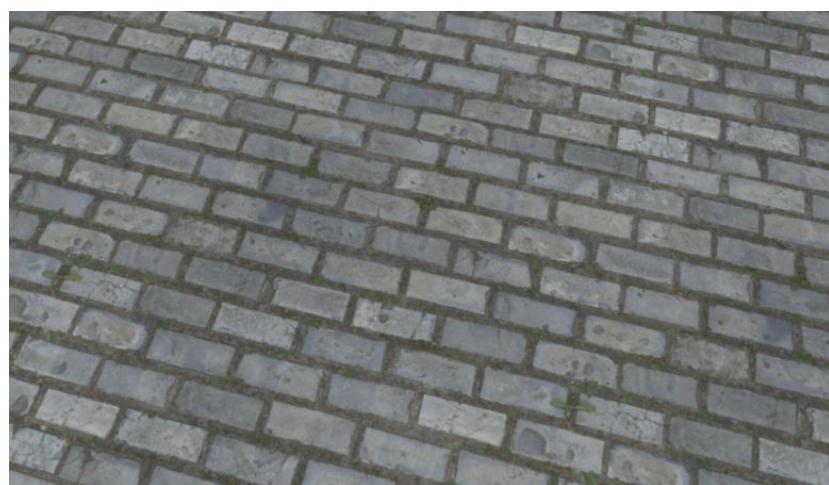


Gambar 4.7 Desain Pohon Pisang



Gambar 4.8 Desain Pohon Biasa

Desain pohon dibuat dengan menggunakan teknik transparan dan *full polygonal*. Hal ini didasarkan pada jumlah *vertex* yang sangat banyak apabila menggunakan teknik partikel, bila menggunakan partikel maka akan meningkatkan jumlah *vertex* yang mana itu juga mempengaruhi lamanya *rendering* dan memperlama durasi produksi.



Gambar 4.9 Desain *Plane* atau Tanah pada Animasi

Desain tanah atau jalan digunakan tekstur batuan paving yang sedikit berlumut. Hal ini digunakan agar sesuai dengan desa dan terlihat lebih bagus.

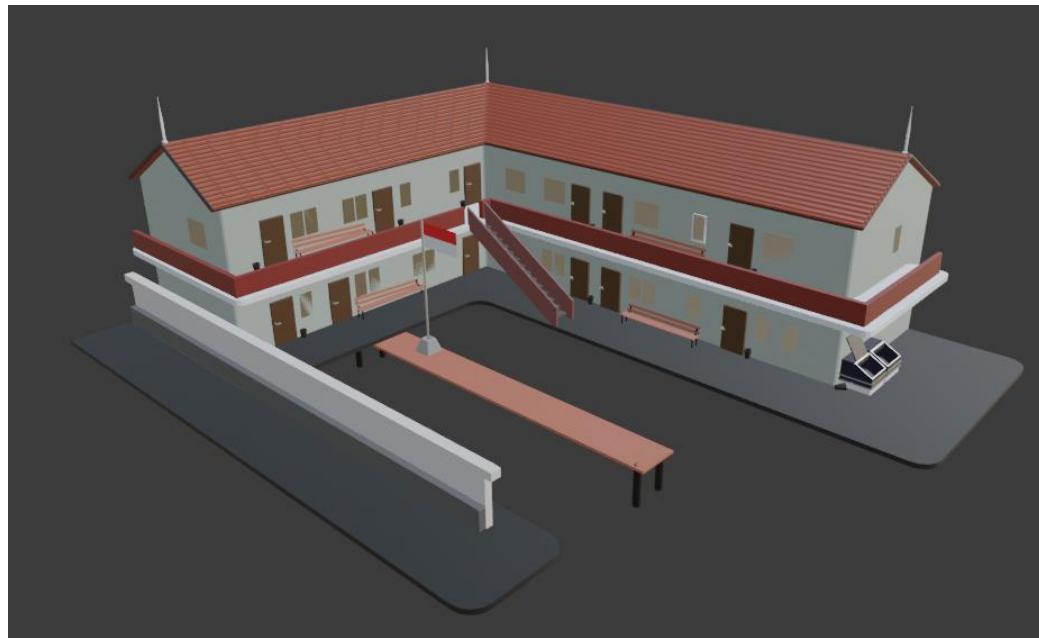


Pemodelan rumah kotor didasarkan atas *Genre* film horror. Maka dari itu dibutuhkan sebuah aset rumah yang mana dapat mendukung situasi dan kondisi yang menyeramkan. Pewarnaan dibuat sekotor mungkin agar terlihat mirip dengan tempat kumuh dan berhantyu. Warna kotor tersebut didapat dari menciptakan tekstur kotor nan kusam dari *software* yang digunakan.



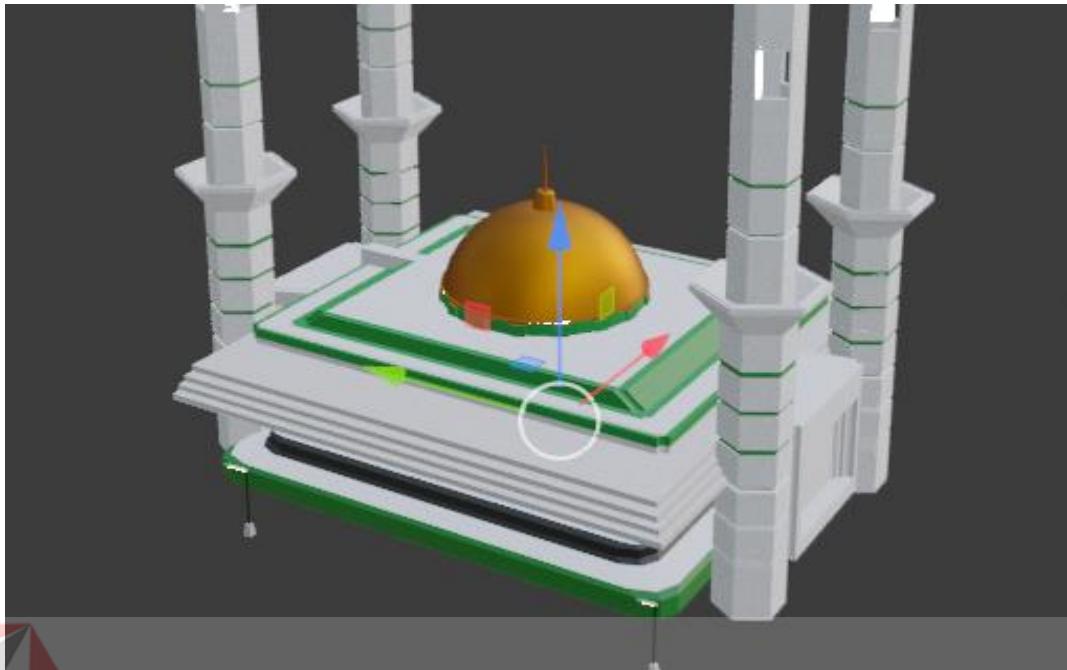
Gambar 4.11 Desain Pemodelan Rumah Bersih

Desain rumah perkampungan pada latar cerita. Desain rumah dibuat dengan berbagai macam type agar tidak terlihat sama dan monoton. Terdapat rumah dengan desain yang lebih rapi dan ada juga rumah dengan desain yang lebih kotor agar menambah kesan horror dan menyeramkan. Perwarnaan rumah dibuat dengan menggunakan tekstur gambar agar terlihat lebih realistik dan menarik perhatian penonton.



Gambar 4.12 Desain Bangunan Sekolah

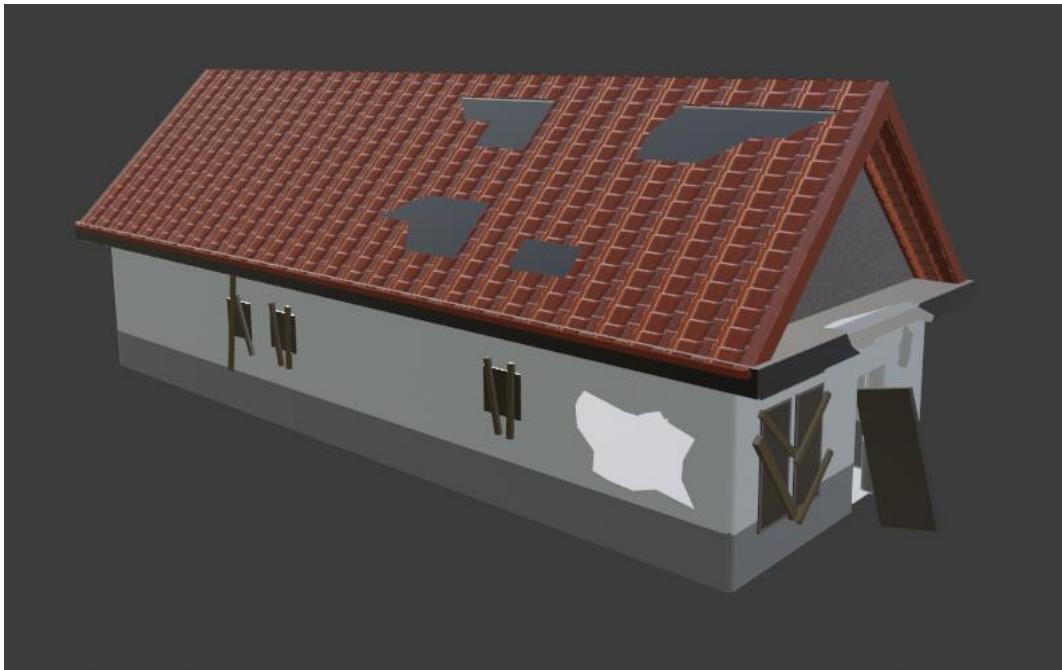
Bangunan sekolah dibuat seminimal mungkin agar terlihat sepi agar terkesan menyeramkan. Pemodelan sekolah dilengkapi dengan bendera, kursi, pintu kayu dan tempat sampah agar terlihat semakin nyata dengan aslinya. Pemodelan sekolah dimulai dari membuat bangunan pertama dari sekolah tersebut. Bangunan pertama dari sekolah tersebut perlu juga untuk disamakan dengan bangunan yang lain agar tidak berbeda satu sama lain. Setelah pemodelan bangunan selesai dikerjakan, tahap selanjutnya adalah dengan melengkap berbagai aset aset kecil didalam sekolah tersebut. Setelah aset kecil dan bangunan utama sekolah selesai dibuat maka selanjutnya adalah mewarnainya.



Gambar 4.13 Desain Bangunan Masjid

Desain bangunan masjid dibuat semirip mungkin dengan yang ada di dunia nyata. Hal ini dilakukan agar menambah kesan latar desa dan senatural mungkin. Pemodelan masjid dibuat semirip mungkin seperti yang ada dunia nyata. Disusun dengan 4 pilar agar terlihat seperti masjid yang ada di kampung-kampung kecil. diciptakanya masjid agar lingkungan terlihat *senatural* mungkin.

Pemodelan masjid dimulai dengan membuat kubus dengan sisi yang sama panjang. Dengan sisi yang sama panjang dapat dimanfaatkan setiap sisi kubus agar memiliki yang sama panjang, hal ini demi meningkatkan *detail* yang tinggi dan terciptanya sebuah pemodelan yang sangat bagus dan benar.



Gambar 4.14 Desain Rumah Setan

Desain rumah setan dibuat serusak mungkin agar memberikan kesan tertinggal, dan kotor sebagaimana rumah yang tidak berpenghuni di dunia nyata. Dibuat rusak agar sesuai dengan rumah yang telah lama ditinggalkan dan dihuni oleh setan.

4.4 Produksi

Dalam tahap produksi ini yaitu menganimasikan dan juga merigging karakter-karakter yang telah dibuat oleh si penulis. *Rigging* adalah sebuah teknik animasi 3D yang mana itu memberikan sebuah tulang yang nantinya dapat digerakkan.

4.4.1 Rigging

Rigging adalah tahap penting dalam produksi. Tanpa adanya *rigging* maka karakter yang telah dibuat tidak dapat digerakkan. Maka dari itu tahapan ini perlu dikerjakan dengan ketelitian tinggi agar pada saat penggerakkan karakter tidak akan ada terjadinya kesalahan teknik yang mana dapat memperlambat produksi animasi.

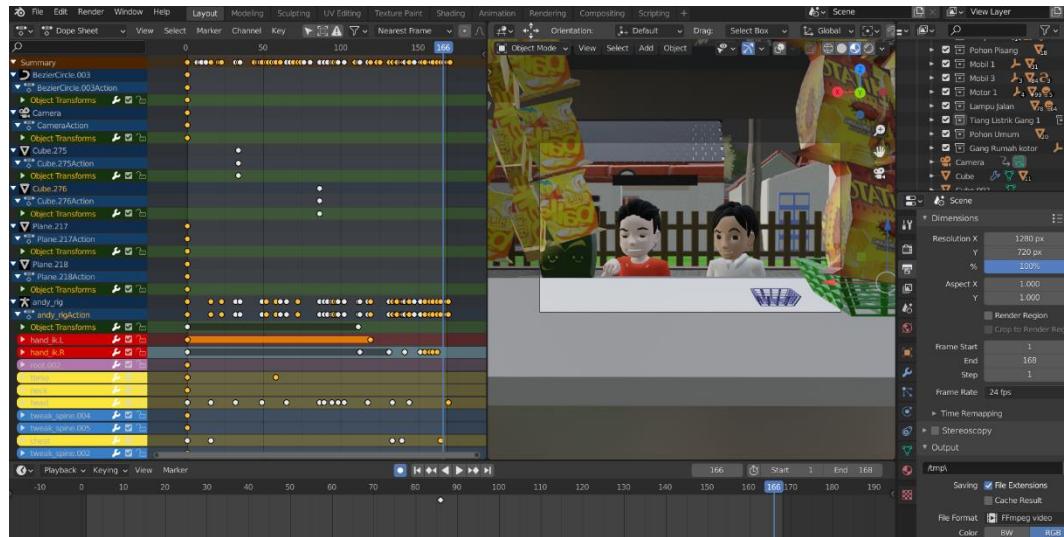


Gambar 4.15 Rigging Karakter Setan Dengan Menampilkan *Bone*

4.4.2 Animasi

Dalam tahap ini *animator* memulai dengan menempatkan karakter sesuai dengan *storyboard*. Animasi adalah tahapan ini dalam suatu produksi animasi, tanpa adanya animasi maka sebuah film animasi tidak akan pernah ada. Proses produksi animasi memakan waktu yang cukup lama karena banyaknya *cut* yang perlu dianimasikan. Dan juga perlunya tenaga kerja *animator* yang cukup banyak agar dapat memangkas waktu animasi dan dapat bekerja ke tahapan selanjutnya.

Animasi dalam 3D menggunakan teknik *key frame* yaitu menciptakan sebuah pose baru pada karakter yang nantinya akan di *pose* lagi agar membentuk sebuah gerakan animasi.



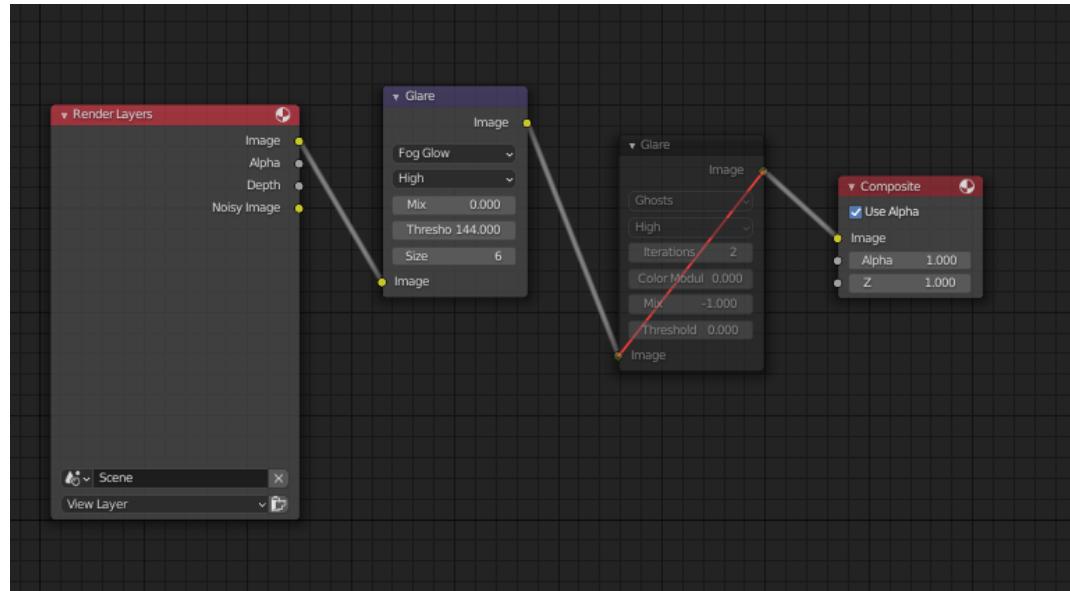
Gambar 4.16 Animasi Karakter dan *Key Frame*

4.5 Pasca produksi

Sebelum terbentuknya sebuah film animasi 3D tahapan terakhir setelah produksi adalah pasca produksi. Proses yang dikerjakan penulis adalah sebagai berikut.

1. *Compositing*

Dalam tahapan ini penulis memberikan warna yang lebih detail pada gambar dan juga dapat memberikan beberapa efek seperti *Glare*, *Fog Glow*, dan lain sebagainya. Apabila tidak diberi *compositing* maka dikhawatirkan hasil animasi kurang maksimal. Maka dari itu tahapan ini cukup penting dalam produksi film dan animasi.



Gambar 4.17 *Node Compositing* pada *Software Blender*

2. *Dubbing*

Tahapan ini yaitu memberikan suara kedalam karakter yang telah digerakkan.

Tanpa adanya suara dari karakter tersebut maka animasi menjadi kurang hidup dan tidak sesuai dengan skenario. Disini penulis mensuarakan sebagai Yoga agar karakter mempunyai koneksi sosial dengan karakter lainnya.

4.6 *Publikasi*

Dalam mempublikasikan karya penulis, disini penulis telah merancang dan mendesain berbagai macam *merchandise* seperti pin, baju, dan juga poster.



Gambar 4.18 Desain Pin Siulan Pemanggil Setan



Gambar 4.19 Poster Film Animasi Siulan Pemanggil Setan



Gambar 4.20 Desain Baju Siulan Pemanggil Setan

Desain publikasi sangatlah penting dalam mempromosikan sebuah film kepada *public*. Publikasi juga menandakan bahwa sebuah film itu ada dan juga bentuk upaya dalam periklanan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan perancangan dan pengumpulan data, telah didapatkan kesimpulan untuk penciptaan Tugas Akhir ini. Kesimpulan yang dibuat oleh penulis yaitu dalam pembuatan animasi 3D khususnya bergenre horor dibutuhkan banyak pemodelan aset yang sesuai dengan tema film tersebut dan juga dibutuhkan berbagai sumber refrensi pemodelan dan desain karakter guna menciptakan sebuah karya animasi 3D yang menarik dalam desain karakter agar menarik perhatian penonton khususnya anak-anak. Dalam pendesainan karakter juga pula harus ditekankan pada bentuk pakaian, gaya rambut agar sesuai dengan watak tokoh tersebut.

Dalam pembuatan pemodelan dalam animasi ini yang harus dibutuhkan adalah objek dari latar cerita tersebut seperti kampung yang membutuhkan bermacam-macam tipe rumah, pohon pisang, pohon biasa, masjid, sekolah, dan tidak lupa juga aset dari tokoh tersebut seperti tas, sepatu, dan lain-lain.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman yang dialami penulis pada produksi animasi 3D ini, ada beberapa saran antara lain:

1. Warna atau tekstur dari model aset lebih diperbagus dengan warna yang lebih realistik dan menarik.
2. Desain baju karakter dibuat lebih detail seperti adanya serat kain, iris mata, dan partikel rambut atau kain.
3. Desain bangunan agar diberi lebih banyak ornament agar terlihat lebih menakutkan dan lebih terkesan horor.
4. Desain pohon yang diperbanyak dengan adanya pohon beringin yang identik dengan makhluk halus.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakiki, M. M. (2018, April 24). *Mitos dalam budaya jawa*. From <https://www.terakota.id>: <https://www.terakota.id/mitos-dalam-budaya-jawa/>
- Hidayat, A. (2017, Februari 3). *METODE PENELITIAN: Pengertian, Tujuan, Jenis*. From statistikian: <https://www.statistikian.com/2017/02/metode-penelitian-metodologi-penelitian.html>
- Larasati, A. E. (2018, September 19). *SEKILAS TENTANG 3D MODELLING YANG PERLU KAMU TAHU*. From idseducation.com: <https://idseducation.com/sekilas-tentang-3d-modelling-yang-perlu-kamu-tahu/>
- Mettadewi, C. (2016, November 23). *DESIGNING CHARACTER CREATION AND CONCEPT*. From animation.binus.ac.id: <https://animation.binus.ac.id/2016/11/23/designing-character-creation-and-concept/>
- Pratista, H. (2018). Memahami Film Edisi 2. Yogyakarta: Montase Press.
- Satyadinoto, A. L. (2020, November 9). *Mengenal 3D Modelling*. From [gamelab.com](https://www.gamelab.id/news/259-mengenal-3d-modelling): <https://www.gamelab.id/news/259-mengenal-3d-modelling>
- Uno, F. (2020, April 7). *Fungsi Aplikasi Blender*. From metodeku.com: <https://metodeku.com/fungsi-aplikasi-blender/>
- Widagdo, M. B., & S, W. G. (2007). Bikin Film Itu Mudah. Yogyakarta: Penerbit Andi.