



**RANCANGAN *MODELLING* DAN ANIMASI FILM DRAMA DENGAN
TEKNIK GABUNGAN *LIVE-SHOOT* DAN ANIMASI BERJUDUL
*“LESSON TO ME”***



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:
Muhamad Rinaldi Eka Putra
15510160018

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

**RANCANGAN *MODELLING* DAN ANIMASI FILM DRAMA DENGAN
TEKNIK GABUNGAN *LIVE-SHOOT* DAN ANIMASI BERJUDUL “*LESSON
TO ME*”**

TUGAS AKHIR

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



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Muhamad Rinaldi Eka Putra
NIM : 15510160018
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

Tugas Akhir

RANCANGAN *MODELLING* DAN ANIMASI FILM DRAMA DENGAN TEKNIK GABUNGAN *LIVE-SHOOT* DAN ANIMASI BERJUDUL “*LESSON TO ME*”

Dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Rinaldi Eka Putra

NIM: 15.51016.0018

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Selasa, 09 Februari 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. **Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom.**

NIDN: 0711086702

II. **Novan Andrianto, M.-I.Kom.**

NIDN: 0717119003

Pembahas:

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.02.10
08:15:04 +07'00'


Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2021.02.10
15:03:58 +07'00'


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.02.10
11:48:59 +07'00'

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


Dr. Jusak
Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.02.16
09:22:31 +07'00'

NIDN: 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



*“Diam Namun Banyak Mempelajari Itu Lebih Baik, Dari Pada Sok Menggurui
Dan Ingin Terlihat Lebih Hebat Namun Banyak Ilmu Yang Tercuri”*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Ku persembahkan untuk, Orang Tua yang tercinta dan Seluruh keluarga yang telah mendukung.

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama : Muhamad Rinaldi Eka Putra
NIM : 15.51016.0018
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya : Rancangan *Modelling* Dan Animasi Film Drama Dengan Teknik Gabungan *Live-Shoot* Dan Animasi Berjudul "*Lesson To Me*"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih mediakan, 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, 15 Januari 2021



Muhamad Rinaldi Eka Putra
NIM : 15.51016.0018

ABSTRAK

Pada Tugas Akhir ini, penulis sebagai *modeler* dan *animator* dalam pembuatan rancangan film gabungan *live shoot* dan animasi, tentang didikan seorang guru, dan konflik antara orang tua dengan anaknya yang berjudul “*Lesson To Me*”. Hal ini dilatar belakangi oleh beberapa kasus yang sudah terjadi di dunia pendidikan sekarang ini. Terlihat banyak kasus yang cukup meresahkan baik antara murid dan guru maupun orang tua murid itu sendiri, yang tentu saja bertentangan dengan moral, yang diakibatkan oleh kesalah pahaman maupun persepsi yang salah dari oran tua murid itu sendiri. Pendekatan metode yang digunakan oleh penulis yaitu pendekatan kualitatif dengan cara menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, studi literatur, dan studi eksisting. Hasil dari tugas akhir ini berupa berupa 3D model dan 3D animasi sekaligus skenario. Dengan adanya film pendek ini, dapat menyadarkan kepada kaum awam terutama pada para orang tua agar tidak terlalu memaksakan anaknya untuk melakukan apa yang dia tidak sukai, dan tidak membatasi hobi dan hal yang disukai oleh anaknya. Dan seorang guru pun harus mensupport si anak tersebut melihat potensi yang ada dalam diri si anak. Guru dan selalu orang tua diharuskan saling bekerja sama dalam membentuk potensi dan karakter anak.

Kata kunci: *Film, Drama, 3D Model, Animasi, Didikan Guru Dan Orang Tua*

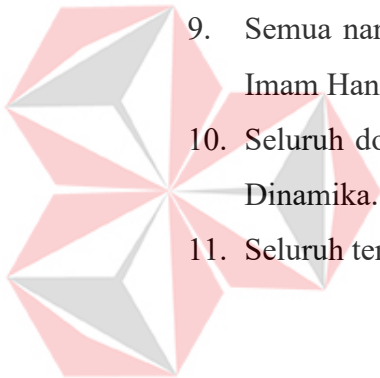


UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Almamater tercinta, Universitas Dinamika Surabaya.
2. Orangtua dan saudara yang sangat saya sayangi.
3. Dosen Pembimbing 1, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom.,MOS.
4. Dosen Pembimbing 2, Novan Andrianto, M.-I.Kom.
5. Dosen Pembahas, Karsam, MA., Ph.D.
6. Kaprodi DIV Produksi Film Dan Televisi, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
7. Dosen Wali, Karsam, MA., Ph.D.
8. Teman-teman angkatan 2015 yang sudah menemani selama empat tahun dan selalu berkarya bersama.
9. Semua narasumber wawancara yang sudah membagi ilmunya, yakni: bapak Imam Hanafi, bapak Hafidi, mas Fauzan, bu Rusmi Pratiwi, dan bu Mary.
10. Seluruh dosen dan alumni DIV Produksi Film Dan Televisi Universitas Dinamika.
11. Seluruh teman-teman DIV Produksi Film Dan Televisi Universitas Dinamika.



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul Rancangan *Modelling* dan Animasi film drama dengan teknik gabungan *live-shoot* dan animasi berjudul "*Lesson To Me*"

Dalam kesempatan ini telah penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak yang telah membantu, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan, terutama kepada yang terhormat :

1. Kedua orang tua serta seluruh anggota keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika Surabaya.
3. Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Universitas Dinamika Surabaya.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi dan Dosen Pembimbing 1.
5. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dosen Pembahas, sekaligus Dosen Wali.
6. Novan Andrianto, M.I. Kom. Selaku Dosen Pembimbing II.
7. Seluruh dosen Program DIV Produksi Film dan Televisi.
8. Seluruh sahabat dan teman-teman lintas Program Studi di Universitas Dinamika yang selalu memberi dukungan.
9. Dan semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini telah disusun dan dibuat berdasarkan riset yang ada. Materi-materi yang bertujuan agar dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi kebaikan dan pelajaran bersama. Semoga dengan mempelajari apa yang ada didalam laporan Tugas Akhir ini, dapat memahami nilai-nilai dasar yang direfleksikan sebagai nalar yang sehat dalam berpikir dan bertindak. Serta dapat dapat juga bermanfaat bagi yang membaca laporan ini terutama bagi teman Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, dan tentu masih ada banyak sekali kekurangan. Oleh sebab itu dengan terbuka, mengharapkan kritik serta saran yang membangun guna kesempurnaan karya Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 09 Februari 2021

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Film	5
2.1.1 Jenis-Jenis Film.....	5
2.1.2 Tahapan Produksi Film	6
2.2 Animasi	8
2.3 Modelling	9
2.4 Naskah Skenario.....	9
2.4.1 Ide Cerita atau Konsep	10
2.4.2 Tema.....	11
2.4.3 Sasaran Cerita.....	11
2.4.4 Intisari Cerita/ <i>Premise</i>	11
2.4.5 Treatment/Scene Plot	11
2.4.6 Storyline	12
2.4.7 Sinopsis	12
2.6 Drama.....	12
2.7 Didikan Seorang Guru.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Metodologi Penelitian	15
3.2 Objek Penelitian	15
3.3 Lokasi Penelitian.....	15
3.4 Sumber Data.....	16

3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.5.1 Wawancara.....	16
3.5.2 Studi Litelatur.....	17
3.5.3 Studi Komparasi.....	18
3.5 Teknik Analisa Data.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	23
4.1.2 Observasi.....	23
4.1.1 Wawancara.....	24
4.1.2 Literature.....	25
4.2 Menyajikan Data.....	25
4.5 Pra Produksi.....	30
4.5.1 Ide.....	30
4.5.2 Konsep.....	30
4.5.3 Tema.....	31
4.5.4 Intisari Cerita/ <i>Premise</i>	31
4.5.5 Sinopsis.....	31
4.5.6 Analisa Pesan.....	32
4.5.7 Desain Karakter.....	33
4.5.8 Management Produksi.....	33
4.6 Produksi.....	33
4.6.1 <i>Modelling</i> 3D.....	34
4.6.2 Rigging.....	35
4.6.3 Texturing/Pewarnaan.....	35
4.6.4 Animating.....	36
4.7 Pasca Produksi.....	37
4.7.1 <i>Rendering</i>	37
BAB V PENUTUP.....	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41
BIODATA PENULIS.....	43
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Wawancara dengan Fauzan Abdillah.....	17
Gambar 3.2. Cover Film.....	18
Gambar 3.4. Scene Karakter Utama Bertemu Dengan Karakter Animasi.....	19
Gambar 3.6. Cover Film.....	19
Gambar 3.7. Cuplikan Scene.....	20
Gambar 3.9. Cuplikan Scene.....	20
Gambar 3.10. Cuplikan Scene.....	21
Gambar 4.1 Perancangan Karya.....	29
Gambar 4.2 Desain Karakter Robot.....	33
Gambar 4.3 Pembuatan Kepala.....	34
Gambar 4.4 Pembuatan Bagian Tubuh.....	34
Gambar 4.5 Pembuatan Bagian Tangan dan Kaki.....	34
Gambar 4.6 <i>Rigging</i> Karakter.....	35
Gambar 4.7 <i>Weight Paint</i> Karakter.....	35
Gambar 4.8 <i>Texture</i> Karakter.....	35
Gambar 4.9 <i>Texture</i> Karakter.....	36
Gambar 4.10 <i>UV Warp</i> Pada Tulisan A. I. R_N. T.....	36
Gambar 4.11 Proses Animasi Mengatur Keyframe.....	36
Gambar 4.12 Proses Animasi Mengatur Curve.....	37
Gambar 4.13 Proses Animasi.....	37
Gambar 4.14 Hasil <i>Render</i> 1.....	38
Gambar 4.14 Hasil <i>Render</i>	38

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Menyajikan Data.....	25
Tabel 4.3 Jadwal Kerja.....	33



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	44
Lampiran 2. Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar	45



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perancangan film drama yang mengambil tema tentang proses pendidikan yang melibatkan guru dan siswa seiring berjalan dengan tidak semestinya. Film ini menceritakan tentang kedekatan seorang guru dan anak, dimana guru mencoba membangun kepercayaan siswanya agar dapat melewati kesulitan-kesulitan yang sedang dihadapinya. Film ini dibentuk dengan nuansa drama dengan teknik gabungan *live-shoot* dan animasi, yang mempunyai dua lokasi dunia, yaitu masa depan dan masa sekarang. Teknik animasi digunakan saat karakter di dalam ruang waktu yang akan perlihatkan masa lalunya yang dapat menunjukkan suasana suasana masa lalu. Sedangkan teknik *live-shoot* digunakan untuk menampilkan suasana masa sekarang dan masa lalu.

Film ini bercerita tentang seorang gadis yang terbawa ke dunia lain untuk melihat masa lalunya saat sekolah dulu. Gadis ini dulunya sangat nakal pada saat di sekolah. Hal ini disebabkan karena ibunya terlalu sering menekannya akan sesuatu hal. Ibunya menganggap semuanya yang dilakukan gadis tersebut bertentangan dengan pendirian ibunya. Disisi lain ibu gadis tersebut berusaha keras untuk menjadikan anaknya tersebut menurut ambisinya sendiri. Akibat dari perlakuibunya itu dia menganggap tidak ada seorang pun yang dapat memahami dirinya. Disaat itulah dia bertemu oleh sang guru yang menurutnya adalah satu-satunya orang yang dapat mengerti dirinya.

Skenario (naskah) merupakan langkah awal dalam perancangan film. Dari skenario yang telah disusun oleh penulis naskah, akan menjadi acuan bagi sutradara dalam penyusunan *treatment* dan *storyboard* serta *shoot list*. Demikian pula dengan film yang akan diciptakan oleh penulis. Skenario berfungsi sebagai arah atau *direction*, acuan atau *reference*, dasar penentuan pemeran, dasar perhitungan anggaran, atau sebagai penentu hasil akhir (Ayu, 2019). Dalam sebuah artikel yang ditulis pada *website* Anakkost.Tv (Pahami Fungsi dan Pengertian Naskah Skenario Film, 2016) menjelaskan, bahwa naskah berfungsi sebagai bahan acuan dalam pembuatan sebuah film sehingga alurnya tidak berantakan atau bisa juga digunakan

untuk bahan dasar dalam menyatukan persepsi antara produser dengan semua kru tentang film yang akan diproduksi, sehingga dapat muncul masukan-masukan baru yang bisa membuat film tersebut lebih bagus. Namun menurut Tumpi (2017) pada artikelnya yang berjudul Skenario Film, Pengertian dan Fungsinya bahwa, selain sebagai bahan acuan dalam proses produksi, naskah skenario film juga berfungsi sebagai Bahan dasar untuk menyatukan persepsi antara produser dan para kru film tentang film. Skenario dapat meminimalkan perbedaan penafsiran dan menjadi dasar perencanaan yang jelas.

Film ini menampilkan penggabungan beberapa potongan adegan *live shoot* dengan mixing dari scene animasi. Penggabungan dua teknik ini bertujuan untuk menghadirkan suasana fantasi dimata pada penonton. Dengan adanya penggabungan live shoot dan animasi maka akan menciptakan sesuatu yang tidak biasa dan baru. Tak hanya di film, animasi juga digunakan untuk presentasi dan lain sebagainya, dalam artikel yang ditulis di website Harmoni Permana mengatakan dengan adanya animasi, penonton dapat merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan dan dengan menggunakan pencitraan 3D animasi, seperti yang digunakan dalam film maupun pertemuan virtual dan presentasi akan memiliki pengalaman yang jauh lebih menarik dan mendalam, imersif (Permata, 2016). Namun menurut Widiyarti (2019), menonton film animasi atau membaca cerita animasi memberi banyak manfaat buat anak. Bahkan seorang psikolog Putu Andani yang dikutip dari artikel tersebut mengatakan animasi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membantu pembentukan karakter anak dengan menginternalisasikan karakter-karakter positif yang ada pada muatan animasi. Karakter animasi dapat menjadi salah satu media untuk mengajarkan dan menanamkan perilaku dengan cara yang menyenangkan, apalagi di era digital seperti saat ini. Bertepatan dengan kutipan tersebut target film ini diperuntukan untuk anak remaja.

Dalam pengerjaan animasi dalam film ini penulis menggunakan animasi 3D, alasan menggunakan 3D Modelling sebagai animasi 3D yaitu agar membuat dan mendesain objek karakter terlihat lebih hidup atau lebih realistik (Purnawan, 2013). Hal senada terdapat pada artikel International Design School, yang mengatakan bahwa pemodelan 3D membentuk suatu objek atau benda-benda yang objek

tersebut terlihat lebih hidup (Larasati, 2018). Hal serupa berkata dengan 3D kita dapat merasakan dimensi gambar seolah-olah sedang melihat secara langsung dengan mata (Sentausa, 2018). Sehingga dapat dengan mudah ditransisikan kedalam live-shootnya. Penulis nantinya bekerja sebagai, 3D *modeller* sendiri tugasnya adalah membuat model 3D, lalu beberapa bagian yang didalamnya yang mengerjakan shading dan texturing (Sibero, 2008). Jadi tugas tersebut merupakan peran penting bagi animasi 3D di saat pra-produksi sebagai persiapan nantinya saat masa produksi. 3D Model yang akan dibuat adalah, karakter pemeran utama dan guru, texturing dan shading, serta environment yang didalamnya terdapat beberapa property sebagai pendukung dalam scene animasinya.

Harapan penulis terciptanya karya tugas akhir ini adalah, dengan adanya animasi yang ada disegment saat karakter utama masuk berkomunikasi dengan karakter animasi yang visualisasikan kedunia nyata, orang yang menyaksikan akan lebih tertarik dan terbawa dalam suasana cerita, serta memahami cerita tersebut bahwa, orang tua dan guru tidak boleh memaksa kehendaknya sendiri dan harus bisa memahami si anak lebih dalam lagi, terutama ketika sang anak sedang mencari jati dirinya yang sebenarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam Tugas Akhir ini, yaitu, bagaimana merancang *modelling* dan animasi dalam film drama dengan teknik gabungan *live-shoot* dan animasi berjudul "*Lesson To Me*"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dalam film ini meliputi:

1. Membuat model karakter 3D
2. Menghasilkan segmen animasi dalam film fiksi
3. Film dengan segmentasi di kalangan anak remaja
4. Laporan dari tugas akhir ini dapat di ajukan sebagai jurnal
5. Menyusun naskah (scenario)
6. Dalam film ini hanya dibuat 3D karakter dan skenarionya saja

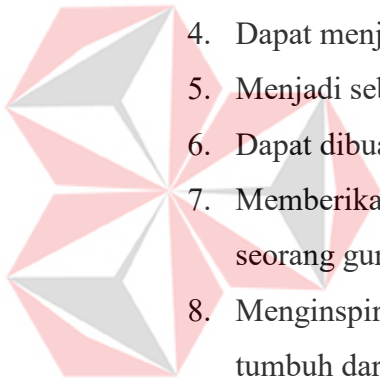
1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini yaitu, menghasilkan 3D model karakter dan animasi dalam pembuatan rancangan film drama berjudul *“Lesson To Me”*

1.5 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti, meliputi:

1. Penulis dapat memahami tentang animasi, film fiksi Drama dan didikan seorang guru terhadap muridnya.
2. Penulis dapat memahami proses pembuatan film animasi, manajemen proyek animasi, dan menyeleksi pengisi suara yang sesuai dengan cerita.
3. Penulis dapat meningkatkan kemampuan dalam pencetusan sebuah ide menjadi suatu karya film animasi berdasarkan isu-isu yang ada di masyarakat.
4. Dapat menjadi sebuah kajian untuk mata kuliah animasi.
5. Menjadi sebuah karya diskusi film dengan aliran animasi.
6. Dapat dibuat rujukan materi tentang didikan seorang guru terhadap murid.
7. Memberikan informasi berupa film animasi dan maksud dari didikan tergas dari seorang guru terhadap muridnya.
8. Menginspirasi masyarakat agar produktif dan bisa berkarya melalui ide yang tumbuh dari lingkungan sekitar.



BAB II LANDASAN TEORI

Dalam membuat karya ini penulis menggunakan beberapa landasan teori untuk mendukung dalam rancangan *modelling* dan animasi film drama dengan teknik gabungan *live-shoot* dan animasi berjudul “*Lesson To Me*”. Landasan teori yang digunakan antara lain film, drama, modeling, animasi, naskah skenario, didikan seorang guru.

2.1 Film

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 2013).

Namun menurut Hermany, Film suatu bentuk komunikasi massa elektronik berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya (Hermanyy, 2019).

Menurut Pratista (2018) dalam bukunya yang berjudul Memahami Film, film terbagi dalam dua unsur pembentuk yaitu unsur naratif dan unsur sinematik.

2.1.1 Jenis-Jenis Film

Secara umum film terbagi menjadi tiga jenis yaitu film dokumenter, fiksi, dan ekperimental. Pembagian ini didasariatas cara bertuturnya antara cerita dan non-cerita. Film fiksi termasuk kategori film cerita, sementara film dokumenter dan ekspremental tergolong dalam film non-cerita (Pratista, 2018).

1. Film Dokumenter

Menurut Effendy (2013) dalam bukunya yang berjudul Mari Membuat Film, film dokumenter merupakan film yang menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macamtujuan. Intinya, film dokumenter tetetap berpijak pada hal-hal nyata mungkin.

Namun menurut Pratista (2018) dalam bukunya berjudul Memahami Film, film dokumenter adalah film yang berhubungan langsung tokoh, objek, momen, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film tersebut tidak menciptakan suatu

peristiwa atau kejadian, namun rekaman peristiwa yang benar-benar riil dan benar-benar sungguh terjadi (otentik). Intinya film dokumenter adalah penyajian yang nyata.

2. Film Fiksi

Dalam buku Memahami Film karya Pratista (2018), film fiksi berbeda berbeda dengan film dokumenter, karena film fiksi terikat oleh plot. Dalam segi cerita film fiksi sering juga menggunakan rekaan cerita diluar kejadian nyata, serta memiliki konsep adegan yang telah disusun sejak awal. Dalam segi durasi cerita film fiksi terbagi menjadi dua kelompok yaitu film cerita pendek (*short films*) dan film cerita panjang (*feature-length films*). Durasi film cerita pendek (*short films*) biasanya di bawah 60 menit, sedangkan film cerita panjang (*feature-length films*) durasinya lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar dibioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini (Effendy, 2013).

3. Film Eksperimental

Dalam buku Memahami Film yang ditulis oleh Pratista (2018), eksperimental tidak memiliki plot. Namun tetap memiliki struktur. Struktur sangat dipengaruhi oleh insting subyektif seperti ide, gagasan, dan pengalaman batin mereka.

2.1.2 Tahapan Produksi Film

Menurut Himawan Dwiaji (2019) tahapan pembuatan film dilalui dengan lima tahapan, yaitu tahap development, tahap pra-produksi, tahap produksi, tahap pasca produksi, dan tahap distribusi.

1. Tahap Development

Dalam tahap ini yang dilakukan adalah pencarian ide, menentukan jenis cerita, genre format dan genre, penulisan skenario. Ide bisa datang darimana saja misalkan; kisah nyata, novel, dan lain-lain. Setelah mendapatkan ide kemudian dibuatlah premis, sinopsis, treatment kemudian skenario.

2. Tahap Pra Produksi

Dalam tahap pra-produksi, mulailah langkah untuk perancangan dan perencanaan. Perencanaan pada tahap ini antara lain; penjadwalan, analisis naskah yang dibagi menjadi (analisis karakter, analisis wardrobe, analisis setting dan property), hunting yang dibagi menjadi (hunting lokasi dan penetapan lokasi, hunting

properti dan wardrobe, casting, perekrutan kru dan penyewaan peralatan), perencanaan biaya, master breakdown, dan yang paling terakhir adalah desain produksi. Menurut Widagdo dan Goraujuan (2007), tujuan dari pra produksi agar kinerja pada saat eksekusi produksi di lapangan lebih efisien dalam hal waktu, tenaga, dan biaya. Dan pra produksi tersusun antara lain; pengembangan scenario, *working schedule*, *script breakdown sheet*, *script breakdown* (ditata kembali menurut urutan scene), *run down*, *breakdown budget*, budget produksi, *hunting lokasi*, perizinan dan lokasi, transportasi, *rekrutmen* tim produksi, desain produksi, talent *casting*, *storyboard*, *reading-rehearsal talent*, *floor plan*, tata cahaya, *director's treatment*, *shot list*, *daily production report*, properti dan set, *wardrobe/make-up*, dan desain *editing – special effect*. Menurut Riyadhie (2019) dalam produksi animasi tahap pra produksi terdiri dari *planning* dan *storyboard*. *Planning* adalah tahapan yang paling penting untuk mencari ide dan konsep. Sebuah ide untuk pembuatan anime bisa didapat dari dua cara. Pertama, ide cerita asli dari sutradara atau adaptasi dari novel maupun komik. Setelah mendapatkan ide cerita yang sudah didapat, kemudian akan dibahas bersama produser. Beberapa hal terkait penulisan naskah, jadwal pembuatan anime, desain karakter, target penonton, anggaran serta rekrutmen staf direncanakan dan dibahas dalam tahap ini. Setelah lengkap dibahas kemudian berlanjut ke bagian pembuatan *storyboard*. Di tahap *storyboard*, sutradara memiliki tanggung jawab dalam proses penggarapan animasi karena tanggung jawab pembuatan *storyboard* ada di tangannya. Berbeda dengan film, sutradara di animasi mengarahkan disetiap adegan dari masing-masing tokoh dan cerita utuh lewat *storyboard*. *Storyboard* berisi jumlah potongan adegan, pergerakan kamera, gerakan aktor, dialog, dan panjang frame setiap detiknya (Riyadhie, 2019).

3. Tahap Produksi

Tahap ini adalah tahap dimana semua materi yang direncanakan pada dua tahap sebelumnya yang masih mentah untuk direkam baik gambar maupun suara. Jika perencanaannya matang akan memudahkan untuk menghasilkan produksi yang bagus. Dalam artikel yang ditulis oleh Riyadhie (2019), tahap produksi dalam animasi merupakan masing-masing asisten sutradara untuk penggarapan tiap

episode animasi (atau disebut juga *episode director*). Proses produksianimasinya meliputi beberapa tahapan: mulai dari *layout*, *key-animation*, *in-between*, *digitalize*, dan *editing*.

4. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini hasil rekaman akan dilakukan *editing*, penataan suara, penambahan efek, *scoring music*, dan *colour grading*. Untuk di tahap ini, bukan cuma seorang *editor* saja yang berperan untuk menentukan potongan-potongan gambar. Tahap Pasca produksi dalam film animasi juga hampir sama seperti pembuatan film *live-shoot*, yaitu proses *editing* dimulai. Proses *editing* dalam animasi meliputi pengisian suara atau *dubbing*, serta *editing* efek suara dan latar musik. Saat proses *editing* sudah selesai, maka sutradara beserta asistennya akan memeriksa setiap tahapan pada proses produksi (Riyadhie, 2019).

5. Tahap Distribusi

Tahap ini adalah tahap produksi film yang paling akhir, dimana film akan disajikan untuk penonton langsung. Ada beberapa media untuk memutar film tersebut antara lain: bioskop, pemutaran alternatif, festival dan media seperti DVD. Pemilihan distribusi ini perlu dipertimbangkan dengan baik, bahkan jika bisa sebelum filmnya diproduksi. Agar filmnya bisa tepat sasaran (penonton).

2.2 Animasi

Definisi dari Animasi bersal dari bahasa Latin, yakni *anima* yang artinya jiwa; hidup; nyawa; semangat. Dalam bahasa Inggris animasi diambil dari kata *animate* (menjiwai atau menghidupkan) dan *animation* (semangat atau gelora) (Aditya, 2009). Menurut Iwan, animasi adalah seni membuat gambar bergerak dengan menggunakan komputer. Istilah animasi komputer juga merujuk pada CGI (*Computer-Generate Imaging*) terutama ketika di gunakan pada film (Binanto, 2010) m. Disisi lain menurut Vaughan dalam (Multimedia Digital Dasar Teory + Pengembangan, 2010), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Sedangkan menurut Paul menyatakan bahwa: Animasi adalah bentuk ekspresi yang paling tersedia bagi orang-orang kreatif. Ketika seseorang mulai memeriksa subjek secara mendalam, menjadi jelas bahwa animasi memiliki efek yang sangat besar dalam kehidupan sehari-hari (Selby, 2013).

Dalam pengerjaan animasi dikerjakan pada saat produksi berlangsung, animasi sendiri adalah proses menggerakkan suatu objek, tak hanya objek bahkan properti, lighting, kamera dalam software dan juga environment pun juga di gerakan (Awaluddin & Adjie, 2004). Animasi bekerja dengan cara memindahkan frame ke frame berikutnya dimana dalam setiap 1 detik terdapat 24 frame, umumnya frame yang digunakan adalah 25 sampai 30 frame perdetik (Sibero, 2008).

2.3 Modelling

Menurut Awaluddin dan Adjie, istilah *modelling* sendiri spesifiknya menyangkup konsep dan teknik yang cukup banyak. Yaitu modeling adalah proses pembuatan bentuk-bentuk virtual yang melengkapi suatu *Scene* (Awaluddin & Adjie, 2004, p. 2)

Menurut Wartmann, ada dua cara untuk memodelkan objek, yaitu dengan model polygonal dan model formula atau matematis (kurva). Model Poligonal, yang terbuat dari permukaan dua-dimensi tertutup yang dibentangkan antara dua titik pada ruang dua titik pada ruangan tersebut. Sedangkan Model Matematis, yang merupakan dari produk formula matematika untuk menggambarkan kurva dan permukaan, memungkinkan untuk secara cepat membuat permukaan bulat dan objek yang rumit yang tampak organik (Wartmann, 2004, p. 69).

2.4 Naskah Skenario

Naskah Skenario sendiri adalah naskah cerita yang menguraikan urutan-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog yang disusun dalam konteks struktur dramatic dan berfungsi sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film (Muslimin, 2018, p. 47).

Namun Menurut Mustofa (2008) Naskah merupakan pedoman dalam membuat film, artinya menjadi penuntun dalam pengambilan gambar dan suara. Jadi sebuah naskah pada umumnya berisi tentang urutan gambar yang harus diambil dengan kamera dan suara yang harus direkam baik itu berupa narasi, dialog, musik maupun sound effect.

Skenario ada dua macam, yaitu naskah skenario film dan naskah drama panggung. Keduanya mempunyai media, waktu dan terutama objek yang berbeda. Yang antara lain sebagai berikut:

1. Naskah skenario film, tidak terikat oleh ruang dan waktu. Artinya, implementasi dari naskah film dalam produksi/visualisasi boleh kapanpun dan dimana pun. Pengambilan gambar tidak harus dalam waktu yang bersamaan. Terdapat keterangan-keterangan yang terkait dengan audio/gambar. baik teknis lokasi *shooting*, *setting*, waktu, angle/sudut pengambilan gambar, *setting interior/eksterior*, dan lainnya (Muslimin, 2018, p. 48).
2. Naskah Drama panggung, implementasi dari naskah terikat pada ruang dan waktu, karena visualisasinya dilakukan secara live di depan para penonton, sehingga keterangan-keterangan dalam naskah hanyasebatas ketutuhan panggung (Muslimin, 2018, p. 48).

2.4.1 Ide Cerita atau Konsep

Menurut Lutters ide cerita merupakan gagasan cerita yang nantinya akan dituang menjadi sebuah cerita dan scenario (Lutters, 2004). Ide cerita dapat ditemukan pada beberapa faktor yang dapat memicu munculnya ide cerita tersebut antara lain:

1. Ide penulis itu sendiri yang merupakan 100% dari kisah pribadi penulis yang dapat ditemukan dimana saja dalam kondisi apapun. Ide cerita dapat tercipta dari pengalaman pribadi, namun bisa juga berasal dari pengalaman orang lain.
2. Bersumber dari novel/roman/cerber/cerpen yang dimana seorang produser yang memberi lisensi pada sebuah PH, dan diminta untuk membuat cerita berdasarkan isi karya tersebut
3. Ide yang berasal adaptasi atau terinspirasi pada film yang sudah ada. Dimana cerita yang sudah ada dikembangkan kembali dengan kreasi sendiri.

Ide yang berasal dari produser itu sendiri yang memberikan ide cerita sementara penulis scenario hanya membuat scenario itu saja. Biasanya produser hanya menyampaikan secara lisan benang merahnya.

2.4.2 Tema

Menurut Lutters, Tema cerita adalah pokok pemikiran dalam suatu karangan. Dapat diartikan juga dengan dasar cerita yang ingin disampaikan oleh penulisnya (Lutters, 2004). Yang artinya tema ditentukan sebagai bentuk cita rasa yang akan disajikan pada cerita yang akan dibuat.

Tema dalam film sama dengan tema dalam tulisan dibuku, novel, dan sebagainya, bisa bercerita tentang keluarga, drama, romansa, kepahlawan, lingkungan, petualangan, dan lain sebagainya. Initinya tema adalah ciri utama ruh sebuah film (Muslimin, 2018).

2.4.3 Sasaran Cerita

Sasaran cerita adalah kepada siapa cerita tersebut akan ditujukan. Yang artinya berkaitan dengan usia. Kategori yang terkait dengan cara tutur dan tema cerita yang sudah pasti berbeda jika sasarannya berbeda (Lutters, 2004).

2.4.4 Intisari Cerita/*Premise*

Inti sari cerita bisa dikaitkan dengan pesan yang ingin disampaikan oleh cerita, atau sesuatu yang menentukan sebuah arah cerita. Istilah umumnya adalah *premise*-kalimat singkat yang menjelaskan tentang tujuan dari isi cerita (Lutters, 2004).

Dalam skenario, penulisan *premise* biasanya digabungkan dengan berkas awal sebelum menyusun skenario. Berkas tersebut yang akan disodorkan ke PH *broadcast* atau stasiun televisi (Lutters, 2004).

2.4.5 Treatment/Scene Plot

Treatment adalah pengembangan jalan cerita dari sebuah synopsis, yang di dalamnya berisi plot secara detail, namun cukup padat. *Treatment* dapat diartikan sebagai kerangka skenario yang tugasnya adalah membuat sketsa dari penataan konstruksi dramatik. *Treatment* berguna untuk mempermudah memindahkan letak urutan peristiwa agar benar-benar tepat (Lutters, 2004).

Menurut Aristo dan Shiddiq penulisan *Treatment* dimulai dengan menyusun beberapa *beat* atau bisa disebut kejadian kecil yang menyusun setiap detail sekuen

cerita. Pada cerita yang bedurasi 1,5-2 jam kira-kira dibutuhkan delapan (Aristo & Shiddiq, 2017).

2.4.6 Storyline

Menurut Muslimin, *storyline* adalah garis besar suatu cerita. Dapat digambarkan bisa menjadi sebuah *mozaik* plot-plot cerita yang saling berhubungan dan keterangan-keterangan yang diperlukan, misalnya karakter, harmoni, konflik, dan keterangan lain yang dibutuhkan untuk menandai sebuah alur cerita. *Storyline* berguna untuk membuat panduan garis besar alur cerita, sehingga cerita tidak melenceng dari alur utama. Dari *storyline* akan dikembangkan menjadi naskah scenario (Muslimin, 2018).

2.4.7 Sinopsis

Menurut Lutters, synopsis adalah ringkasa cerita. Dalam cerita film, synopsis merupakan ikhtisar yang memuat semua data-data dan informasi dalam scenario. Dalam synopsis film harus bermuat isi cerita, tujuan dan keinginan dari cerita, hambatan dan cara penanggulangannya, karakter tokoh-tokoh dalam cerita, lokasi, dan waktu kejadian, serta inisi topik cerita. Panjang synopsis disesuaikan dengan kebutuhan, salah satu diukur dari lama waktu tayang atau durasi (Lutters, 2004).

Namun menurut Muslimin, synopsis film merupakan gambaran umum sebuah film secara naratif. Sinopsis yang akan mendasarisebuah naskah film yang dibuat, karena di dalam synopsis tidak menggambarkan jalan cerita secara detail. Dalam synopsis fiksi, biasanya perlu juga mengungkapkan *stressing* atau konflik-konflik yang akan muncul, kemudian diteruskan *ending* yang muncul dibelakang (Muslimin, 2018).

2.6 Drama

Drama adalah genre terpopuler dalam kalang masyarakat penonotn film. Faktor perasaan dan realitas dalam kehidupan nyata ditawarkan dengan simpati dan empati penoton terhadap tokoh yang diceritakan. Kunci utama dalam film bergenre yang mengakat tema klasik tentang permasalahan manusia yang pernah puas mendapatkan jawaban. Mungkin masalah cinta remaja, perselisihan antara

manusia menantu dan orang tusa, atau juga perjalanan manusia untuk mencapai cita-citanya dan sebagainya (2007).

Menurut Kurniawan (2019) Drama adalah genre (jenis) yang menggambarkan gerak kehidupan manusia. Drama menggambarkan realitas kehidupan, karakter dan perilaku manusia melalui partisipasi dan dialog yang dipentaskan. Cerita dan kisah-kisah dalam drama konflik dan beban emosional yang secara khusus ditujukan untuk teater.

Genre ini memiliki ciri-ciri tersendiri sehingga tampak khas dalam penyampaian cerita tersebut, antara lain:

1. Naskah drama dapat berbentuk prosa atau puisi.
2. Drama terdiri dari dialog yang disusun oleh pengarang dengan watak yang diwujudkan.
3. Pemikiran dan gagasan pengarang disampaikan melalui dialog-dialog watak-wataknya.
4. Konflik digerakan oleh watak-watak dalam plot, elemen penting dalam skrip drama.
5. Gaya Bahasa menunjukkan latar masa dan masyarakat yang di wakilinya, sekaligus drama ini mencerminkan sosiobudaya masyarakat yang digambarkan oleh pengarang.

Penulis memilih genre drama karena dapat menyentuh hati penonton dan seperti yang di jelaskan diatas, bahwa drama menawarkan simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan, dengan kata lain mampu membawa penonton untuk mengikuti cerita pada tokoh tersebut.

2.7 Didikan Seorang Guru

Dari wawancara dari bapak Imam Hanafi guru di SDN Kelopo, Magelang, serta Bapak Hafidi guru di SD Ngemplak, Kudus, menyimpulkan bahwa didikan seorang guru merupakan hal yang harus diberikan kepada para siswa siswinya. Mendidik tak harus dengan menggunakan kekerasan fisik. Setelah di tanya lebih lanjut hukuman bukan lah sebuah konsekuensi bagi murid tersebut, namun termasuk sebagai pembelajaran, namun juga harus berdasar pada hal yang mendidik

siswa tersebut. Jadi, untuk menangani seorang murid di sekolah haruslah melalui pendekatan anatar guru dengan murid.

Demikian dari wawancara oleh para pakar psikolog Ibu Mary dosen psikologi UBAYA mengatakan bahwa seorang guru haruslah melakukan pendekatan pada sang siswa dengan secara kekeluargaan dan sebenarnya tak boleh menggunakan hukuman secara fisik dan selaku orang tua harus terlibat didalamnya dan bekerja sama dengan guru yang bersangkutan, baik masalah yang di timbulkan oleh orang tua itu sendiri mau pun tidak, jadi saat di sekolah biarlah guru yang menangani anak tersebut dengan didikan secara pendekatan terhadap anak tersebut. Dengan begitu bisa jadi guru salah satu sebagai faktor merubah kepribadian dan perilaku seorang Murid.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab Ini penulis akan menjelaskan metode penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan rancangan model 3D dan animasi bergenre drama tentang didikan seorang guru berjudul “*Lesson to Me*”, yaitu secara kualitatif sebagai *modelling* dan *Animator* sekaligus penulis naskah.

3.1 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini adalah metode kualitatif dengan teknik non probability sampling dan dengan model purposive sampling serta snowball sampling. Menurut Muslihudin (2013) jenis penelitian kualitatif bisa disebut juga dengan penelitian naturalistic, yaitu dimana data pada penelitian jenis ini didasarkan pada peristiwa, karena penulis dalam pengumpulan data menggunakan studi literatur, wawancara, dan studi komparasi serta dilaporkan secara deskriptif kualitatif atau menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi alamiah, dilakukan dalam situasi yang wajar tanpa dipengaruhi dengan sengaja oleh peneliti.

Dengan demikian, metode penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan rancangan *modelling* dan animasi film drama dengan teknik gabungan *live-shoot* dan animasi berjudul “*Lesson To Me*”, yaitu secara kualitatif.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan dijadikan dalam pembahasan utama dalam pembuatan karya tugas akhir ini yaitu tentang peran guru dan orang tua dalam mendidik dan memahami si anak saat diusia remaja (15-17 tahun) dalam masa perkembangannya

3.3 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di daerah Ambarawa dengan melakukan wawancara langsung kepada selaku guru dan para murid. Selain itu juga melakukan wawancara kepada psikolog guna mengetahui masalah pada anak dan bagaimana

mendidik anak bagi guru dan orang tua dari segi psikologi dan Film Maker untuk mendapatkan materi tentang skenario di Surabaya.

3.4 Sumber Data

Sumber data yang diperoleh penulis dihimpun dari studi literatur atau beberapa buku, wawancara dan studi *eksisting*. Studi *eksisting* yang mengacu gabungan animasi dan *live shoot* yang digunakan dalam studi *eksisting* yaitu mengambil sampel dari film berjudul “*Arthur and The Invisible*” yang memiliki efek penggabungan animasi dan *live shoot*. Studi literatur diperlukan agar dapat menentukan keaslian data yang sudah diterbitkan yang bersumber dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Nadira (2019) Teknik pengumpulan data adalah data berupa suatu pernyataan mengenai sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sebagainya. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan yang dibutuhkan, ada 3 teknik yang digunakan untuk menjadi fokus dalam pengumpulan data pembuatan film animasi 3D Bergenre Drama Tentang Didikan Seorang Guru Berjudul “*Lesson to Me*”, antara lain wawancara, literatur, dan Komparasi.

3.5.1 Wawancara

Wawancara merupakan yang berbicara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat mengkonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Wawancara yang dilakukan dalam pengumpulan data dibagi menurut narasumber sebagai para ahli yang bergerak dimasing-masing bidang tertentu. Penulis melakukan wawancara sebagai rujukan data terkait materi-materi yang akan dibahas di landasan teori.

Merujuk topik yang akan dibahas, wawancara lakukan oleh para narasumber tentang bagaimana didikan seorang guru, yaitu sebagai berikut:

1. Bapak Imam Hanafi guru di SDN Kelopo, Magelang.

2. Bapak Hafidi guru kelas di SD Ngeemplak, Kudus.
3. Bapak Habib guru agama di SD Islam, kecamatan Suwomono, Kabupaten Semarang.
4. Bu Mary dosen psikologi UBAYA.
5. Ibu Rusmi Pratiwi psikolog di Sentra Medika.

Merujuk segi tehnik cerita yang akan dibahas, wawancara lakukan Fauzan Abdillah. Yang merupakan ketua dari Independen Film Surabaya (Infis), dan merupakan dosen di Universitas Airlangga Surabaya dan Universitas Ciputra.



Gambar 3.1. Wawancara dengan Fauzan Abdillah.

3.5.2 Studi Litelatur

Studi literatur merupakan acuan/sumber rujukan dalam suatu kegiatan ilmiah atau karya tulis. Adapun Literatur untuk menemukan keaslian data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya.

Literatur diperoleh dari berbagai buku, jurnal, laporan dan website, antara lain yaitu:

1. Memahami Film, buku karangan Himawan Pratista (2008).
2. TRIK DAHSYAT menjadi animator 3D, buku karangan Aditya (2009).
3. Peran Orang tua dan Guru Dalam Mengatasi Sikap Dan Perilaku Anak. Pontianak: FKIP Universitas Tanjungpura, laporan dari Damsy, Y. J., Supriadi, & Wanto.
4. Mari Membuat Film. Jakarta: Erlangga, buku karangan Effendy, H. (2013).
5. Apa yang dimaksud genre drama?, website dari Joypark. (2018).
6. Kunci Sukses Menulis Skenario, buku karangan Lutters, E. (2004).

7. Metodologi Penelitian Kualitatif, Moleong, L. (1999).
8. Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah Edisi Pertama, laporan dari Noor, J. (2011).
9. Animation, buku karangan dari Selby, A. (2013).

3.5.3 Studi Komparasi

Menurut Sugiyono (2012) studi comparasi merupakan penelitian yang membandingkan keberadaan satu variable atau lebih pada dua sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda. Penulis menggunakan dua sampel film sebagai studi Komparasi sebagai referensi dalam pembuatan tugas akhir ini.

1. Dari segi teknik gabungan *live-shoot* dan animasi penulis mengambil sampel film *Arthur and The Invisible*, yang merupakan sebuah film yang sebagian animasi dan sebagiannya lagi *live-action*. Film ini menceritakan seorang anak laki-laki yang berusia 10 tahun yang bernama Arthur yang tinggal bersama kakek neneknya. Suatu hari kakek Arthur menghilang secara misterius, oleh karena itulah Arthur memiliki tekad untuk menemukan kakeknya dengan harta yang ada di dunia *minimoys*. Demi menemukan harta tersebut Arthur rela menyusut menjadi seperti bangsa *minimoys*. Film ini diambil sampel dari sisi penggabungan animasi 3D dengan *live-shoot*, yang pemeran utama dapat berubah-ubah wujud menjadi karakter animasi tersebut.



Gambar 3.2. Cover Film

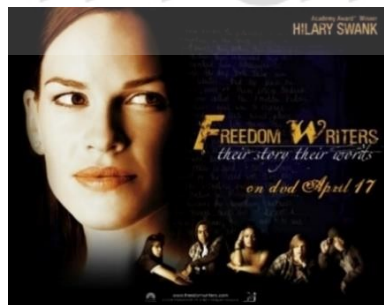
(Sumber: film-animasi.blogspot.com.)

Penulis mengambil mixing animasi dan *live-shoot* dari film tersebut refrensi dalam pembuatan film ini, diperlihatkan transis dari perubahan karakter utama menjadi bentuk minimoys yang sebenarnya adalah animasi 3D. environment dan property juga mengikuti sebagai latar dimana diceritakan bangsa minimoys tersebut.



Gambar 3.4. Scene Karakter Utama Bertemu Dengan Karakter Animasi

2. Dari segi cerita dan penokohan penulis mengambil sampel film yang berjudul Freedom Writer, film yang dirilis pada tahun 2007. Yang mengisahkan tentang Erin Gruwell yang seorang wanita yang berpendidikan tinggi mengajar sebagai guru Bahasa Inggris untuk kelas khusus anak-anak dari korban perkelahian antar geng.



Gambar 3.6. Cover Film

(Sumber: www.movieleadership.com)

Tujuan dari Erin pun sangat sederhana dan hanya ingin memberikan pendidikan yang layak kepada para siswanya, karena mereka memang berhak mendapat apa yang seharusnya mereka dapat. Bahkan guru yang berpengalamanpun enggan mengajar mereka. Erin pun bisa melihat, bahkan saat di dalam kelas pun mereka berkumpul hanya dengan anggota rasnya masing-masing.



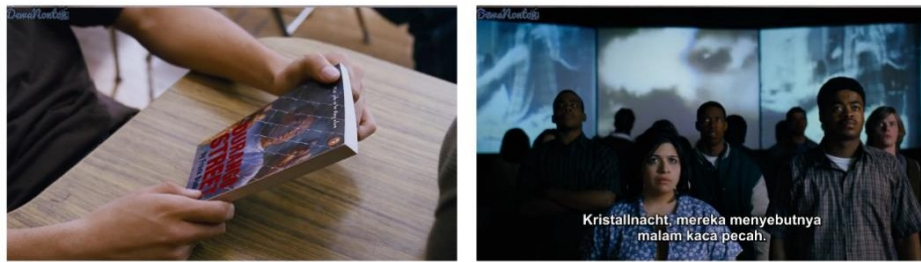
Gambar 3.7. Cuplikan Scene

Erin perlu menyadarkan kepada peserta didiknya bahwa perbedaan tidak seharusnya membuat mereka berbeda satu sama lain dan Erin pun kemudian membuat sebuah game, yang dimana game tersebut mampu membuat para siswanya berkata jujur. Setelah itu Erin memberikan siswa-siswanya buku/jurnal harian yang harus diisi setiap hari. Mereka bebas menuliskan apapun yang mereka alami dan inginkan dalam buku tersebut.



Gambar 3.9. Cuplikan Scene

Walaupun usahanya tidak didukung oleh pihak sekolah dan guru-guru yang lain, ia rela mengorbankan waktu luangnya untuk membelikan buku bacaan untuk siswanya. Erin memberikan buku "The Diary of Anne Frank", buku tersebut menceritakan kisah gadis bernama Anne Frank korban genosida karena kebencian ras.



Gambar 3.10. Cuplikan Scene

Usahanya berhasil, beberapa muridnya diterima di beberapa Universitas B. Buku harian yang mereka tulis kemudian diterbitkan menjadi sebuah buku dengan judul 'The Freedom Writers Diary.' Film ini merupakan sebuah film yang diangkat dari kisah nyata.

3.5 Teknik Analisa Data

Data yang sudah terkumpul, selanjutnya akan dianalisis dengan data-data yang sudah diperoleh. Kemudian data tersebut akan dikelompokkan berdasarkan sumber-sumber yang sudah didapat. Pembagian langkah-langkah penelitian seperti berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses pencocokan data-data dari beberapa sumber-sumber penelitian yang telah didapat melalui teknik observasi, wawancara, studi literature.

2. Penyajian Data

Setelah data-data yang ada telah dikumpulkan, selanjutnya meninjau serta menganalisis data yang dapat diambil intisarinya. Sehingga data-data tersebut menjadi arti dan dapat diambil kata kuncinya.

3. Kesimpulan

Tahap kesimpulan merupakan tahap untuk menarik kesimpulan dari data yang telah disajikan, sehingga data tersebut menjadi kunci permasalahan penulis.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan hasil dan pembahasan yang terkait dengan metode yang telah di bahas bab III,. Hasil wawancara dan litelatur serta tahap-tahap produksi dalam perancangan karya dari pra produksi hingga pasca produksi.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

4.1.2 Observasi

Dari hasil pengamatan masih ada guru yang belum bisa dengan baik menyikapi dan bertindak terhadap masalah pada muridnya. Begitu pula dengan orang tua dari setiap kabar yang beredar, bahwa masih ada orang tua yang belum bisa menempatkan diri dalam posisi orang tua yang seharusnya, dan banyak yang menyebutnya sebagai *toxic parent*. Dampak yang ditimbulkan dapat ditinjau dari segi psikologi, yaitu karena perbedaan cara mendidik dari jaman generasi ke generasi sangatlah berbeda dimana orang tua dan guru yang pada jaman dahulu memiliki pengalaman yang demikian berbeda untuk di jaman milenial sekarang, kemudian diterapkan kembali kepada anak atau muridnya menurut apa yang dialami oleh keduanya tanpa memahami perilaku dan potensinya anak atau muridnya tersebut, dan juga kurangnya komunikasi yang baik juga dapat menjadi pemicu utama.

Telah ditemukan dari kasus yang beredar yang menunjukkan permasalahan antara guru dan murid khususnya orang tua, yang membuktikan bahwa permasalahan ini nyata adanya, antara lain

1. Guru dibacok oleh muridnya sendiri (Tribun Timur, 2015)
2. Guru Dianiaya hingga Meninggal (Tribun, 2018)
3. Guru Dasrul dianiaya murid dan wali murid (Tribun Timur, 2017)
4. Dilarang Merokok, Siswa Pegang Kerah Baju Gurunya (Tribun Timur, 2019)
5. Guru yang Cubit Murid Dituntut, Hukuman 6 Bulan Penjara (Kompas.com, 2016)

4.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan pada 3 orang guru terkait saat kegiatan belajar mengajar disekolah, kemudian 2 pakar psikologi untuk mengetahui lebih jauh karakteristik pada guru, orang tua, terlebih lagi terhadap perilaku anak, dan seorang sinematografer untuk mengetahui lebih detail tentang teori dalam pembuatan film drama. Pada proses wawancara telah ditemukan data berikut:

1. Dari segi wawancara terhadap guru:
 - a. Cara mendidik murid harus dengan cara mengetahui seluk beluk masalah anak terlebih dahulu
 - b. Murid harus diberi perhatian serta didikan yang cukup agar tidak terjadi hal-hal yang membuat si murid menjadi kelewatan batas
 - c. Murid harus diberi pemahaman dalam yang bersifat mendidik, serta tidak boleh ada pemaksaan, yang dimana anak menjadi lebih bandel lagi
 - d. Jika akan memberikan sebuah hukuman tentu saja memerlukan hukuman yang mendidik pula.
 - e. Peran orang tua cukup penting karena orang tua dan guru harus dapat bekerja sama untuk membentuk karakter pada anak
2. Dari segi psikologi:
 - a. Prilaku dan kepribadian anak dipicu oleh lingkungan dan keluarga.
 - b. Orang tua harus bisa mengerti setiap perkembangan anaknya dan juga harus terbuka dengan anaknya.
 - c. Orang tua yang menjadi pemicu karakteristik dan kepribadian anak.
 - d. Guru harus bisa mendidik dan menjadi pengarah bagi muridnya dengan baik, karena juga kan mempengaruhi karakter si anak.
3. Wawancara mengenai film yang akan dilakukan dengan seorang Fauzan Abdilla:
 - a. Film merupakan karya dimana menggabungkan audio visual yang beriringan dengan cerita dan berbagai pekerja lintas seni dan keilmuan.
 - b. Film merupakan sarana untuk mencapai sebuah tujuan dan pesan tertentu kepada target audiencenya.

4.1.2 Literature

1. Film

- a. Media komunikasi masa elektronik yang bersifat audio visual.
- b. Sebagai menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.
- c. Media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya.

2. Modelling

- a. Merupakan sebuah proses pembuatan bentuk-bentuk virtual.
- b. Pembentukan sebuah objek yang terdiri dari beberapa poligon dan formula.

3. Animasi

- a. Seni membuat gambar bergerak dengan menggunakan komputer.
- b. Proses menggerakkan suatu objek, tak hanya objek.

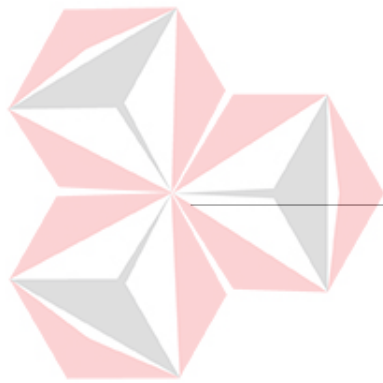
4. Naskah Skenario

- a. Merupakan naskah cerita yang menguraikan urutan-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog yang disusun dalam konteks struktur dramatic.
- b. Berfungsi sebagai petunjuk kerja atau penuntun dalam pembuatan film.
- c. Urutan dari sebuah cerita dalam membuat film.

4.2 Menyajikan Data

Tabel 4.1 Menyajikan Data

No	Materi	Sumber Data	Deskripsi	Intisari	Kesimpulan
1	Film	Effendy	Media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu	<ul style="list-style-type: none"> • Media • Komunikasi • Audio • Visual • Pesan 	



2 Animasi

Hermany	Film suatu bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya, dan merupakan media elektronik paling tua yang mempertunjukkan gambar-gambar hidup yang seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar besar.	<ul style="list-style-type: none"> • Komunikasi • Eletronik • Bunyi • Citra • Media • Audio • Visual 	
Fauzan	Film merupakan karya dimana menggabungkan audio visual yang beriringan dengan cerita dan berbagai pekerja lintas seni dan keilmuan untuk mencapai sebuah tujuan dan pesan tertentu kepada target audiencenya.	<ul style="list-style-type: none"> • Audio • Visual • Cerita • Lintas Seni • Pesan 	Pesan Komunikasi Audio Visual
Aditya	Definisi dari Animasi bersal dari bahasa Latin, yakni anima yang artinya jiwa; hidup; nyawa; semangat. Dalam bahasa inggris animasi diambil dari kata <i>animate</i> (menjiwai atau menghidupkan) dan <i>animation</i> (semangat atau gelora)	<ul style="list-style-type: none"> • Jiwa • Hidup • Nyawa • Semangat 	Gambar Yang Digerakkan
Iwan	Animasi adalah seni membuat gambar bergerak dengan menggunakan komputer.	<ul style="list-style-type: none"> • Seni • Gambar • Bergerak 	
Awaluddin	Animasi sendiri adalah proses menggerakkan suatu objek, tak hanya objek bakan properti,	<ul style="list-style-type: none"> • Menggerakkan • Objek 	

			lighting, kamera dalam software dan juga environment pun juga di gerakan		
3	<i>Modelling</i>	Adjie	Merupakan sebuah proses pembuatan bentuk-bentuk virtual yang melengkapi suatu <i>Scene</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Betuk Virtual 	Objek Berbentuk Virtual
		Wartmann	Pembentukan sebuah objek virtual yang terdiri dari beberapa poligon dan formula	<ul style="list-style-type: none"> • Objek Virtual • Polygon • Formula 	
4	Naskah Skenario	Muslimin	Naskah Skenario merupakan naskah cerita yang menguraikan urutan-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog yang disusun dalam konteks struktur dramatic dan berfungsi sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita • Urutan • Adegan • Dialog • Dramatic 	Urutan Cerita Yang Memiliki Adegan Dan Dialog
		Musthofa	Naskah merupakan pedoman urutan dari sebuah cerita dalam membuat film, yang menjadi penuntun sutradara dalam pengambilan adegan gambar, suara dan dialog.	<ul style="list-style-type: none"> • Urutan • Cerita • Pedoman • Penuntun • Adegan Gambar • Dialog 	
5	Didikan Dan Peran Orang Tua Dan Guru Bagi Karakter Anak/Murid	Hanafi	Cara mendidik murid harus dengan cara mengetahui seluk beluk masalah anak terlebih dahulu, jika akan memberikan sebuah hukuman tentu saja memerlukan hukuman yang mendidik pula.	<ul style="list-style-type: none"> • Mendidik • Masalah • Hukuman 	Peran Guru Dan Orang Tua Harus Mendidik
		Hafidi	Murid harus diberi perhatian serta didikan yang cukup agar tidak terjadi hal-hal yang membuat si murid menjadi kelewatan batas, dan peran orang tua cukup	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian • Peran • Bekerja Sama • Guru • Membentuk karakter 	

	penting karena orang tua dan guru harus dapat bekerja sama untuk membentuk karakter pada anak	Dengan Cara Melakukan Pendekatan dan Perhatian Terhadap Kepribadian masing-masing Anak Yang Bermasalah
Habib	Murid harus diberi pemahaman dalam ilmu agama, serta tidak boleh ada pemaksaan, yang dimana anak menjadi lebih bandel lagi	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman • Tidak boleh ada pemaksaan • Bandel
Mary	Dalam psikologi, perilaku dan kepribadian anak dipicu oleh lingkungan dan keluarga, dimana orang tua harus bisa mengerti setiap perkembangan anaknya dan juga harus terbuka dengan anaknya, dan guru harus bisa mendidik muridnya dengan baik, karena juga kan mempengaruhi karakter si anak, jadi orang tua dan guru merupakan peran penting bagi perkembangan anak	<ul style="list-style-type: none"> • Kepribadian • Lingkungan • Keluarga • Orang tua • Guru • Perkembangan
Pratiwi	Dari segi psikologi orang tua yang menjadi pemicu karakteristik dan kepribadian anak, dan guru harus menjadi pengarah yg baik bagi muridnya dan menjadi contoh bagi anaknya	<ul style="list-style-type: none"> • Orang Tua • Karakteristik • Kepribadian • Guru
Bambang	Dari pengalaman beliau saat menjadi guru SMP, mengatakan untuk mengatasi siswa atau anak yang bermasalah harus lah diberi pendekatan, agar mendidik dengan kasih sayang dan tidak	<ul style="list-style-type: none"> • Bermasalah • Pendekatan • Mendidik • Kasih Sayang • Kebencian • Guru



Universitas
Diponegoro

4.3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data, penulis sebagai pemodeling, *animator* dan penulis naskah scenario, menyimpulkan bahwa sebelum membuat model dan animasi dari rancangan film gabungan animasi dan *live-shot* berjudul “*Lesson To Me*”, akan dibuat sebuah naskah sekenario terlebih dahulu yang membutuhkan tahap-tahap yang harus dilakukan, antara lain mencari ide cerita terlebih dahulu kemudian disusul dengan konsep, mentukan tema, selain itu juga menentukan sasaran cerita, membuat premis, menentukan *scene plot*, membuat *storyline*, dan membuat synopsis.

Setelah mengerjakan naskah scenario, baru lah mengerjakan model karakter. Pemodelan akan dibuat dalam bentuk 3 dimensi dengan menggunakan teknik poligon, yang akan dianimasikan dan digerakkan sesuai dengan apa yang ada di naskah scenario.

4.4 Perancangan Karya

Dalam jobdesk yang penulis ambil sebagai penulis skenario, *modeller* dan *animator* memiliki tahapan yang perlu dikerjakan. Tahapan-tahapan dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut melalui bagain perancangan karya:



Gambar 4.1 Perancangan Karya

4.5 Pra Produksi

Tahap yang pertamam kali dilakukan sebelum masuk dalam tahap produksi yang sebenarnya adalah tahan pra produski. Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan film *live-shoot* maupun animasinya, dalam tahap ini akan dibuatnya sebuah sekenario yang pengerjaannya disusun dimulai dari ide dan konsepnya, kemudian menentukan premis, membuat *logline*, menentukan karakter serta latar yang sesuai, membuat *plot*, menulis synopsis terlebih dahulu sebagai tahap untuk merancang dan mempersiapkan semua yang dibutuhkan pada tahap produksi.

4.5.1 Ide

Ide film ini berawal dari ketertarikan dari cerita yang pernah diceritakan oleh seorang dosen yang dulunya pernah mengajar sebagai guru SMP. Dan bertepatan sekali dengan isu-isu yang ada di dunia pendidikan saat ini, yang berawal dari guru yang di pidana oleh orang tua murid. Penulis ingin membuat film animasi ini dengan harapan dapat menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat, khususnya para orang tua untuk bisa bekerja sama dengan para guru agar dapat membentuk karakter pada anak. Penulis membuat gagasan film animasi karena ketertarikan penulis terhadap animasi.

4.5.2 Konsep

Film ini bergenre drama yang di padukan dengan animasi yang akan mengisi peran robot kecil didalam *live shoot*-nya. Alur dalam cerita ini menggunakan alur maju yang dimana akan ditonjolkan bagaimana kondisi si anak dalam sebuah bimbingan orang tua dan keluarga yang sedemikian rupa, yang nantinya akan mempengaruhi kepribadian dan kondisinya dalam berkembang. Ada 4 karakter dalam bagian *live shoot*-nya, yang diantaranya 1 pemeran yang memerankan 2 karakter dan 1 karakter animasi. Dicerita akan terjadi konflik antara si ibu dan si anak, si ibu akan terus menerus mendorong anak tanpa melihat kondisi si anak, namun si anak lebih memilih diam dari pada memperparah keadaan, lalu datanglah seorang guru perempuan yang lembut namun berwatak tegas, yang mirip dengan ibunya sendiri, karena itu ibunya memang lah ibunya yang datang dari masa depan kemasa lalu, sambil membawa robot kecil yang dinamai mirip dengan si anak, disitulah sang guru yang mana akan bertugas untuk membimbing si anak untuk

lebih baik selagi menyadarkan si ibu atau dirinya sendiri dimasa lalu agar tidak terlalu keras kepala terhadap anaknya. Karakter animasi yang dimunculkan dalam bentuk *motion tracking* guna menyatukan *live shoot* dengan animasinya, karakter animasi tersebut memiliki peraan sebagai robot kecil yang akan berinteraksi dengan si anak sekaligus dengan ibunya yang mana si ibu akan diperlihatkan serpihan rekaman anaknya tersebut guna menyadarkan padangannya terhadap anaknya itu. Tak ahanya itu komposisim didukung oleh *Director of Photography* (DOP) yang akan dikombinasikan dengan pencahayaan serta estetika dalam olah kamera.

4.5.3 Tema

Tema dalam film ini yaitu, mendidik dan keluarga, yang dimana seorang orang tua harus mendidik anaknya dengan kasih sayang dan tanpa paksaan, bahkan seorang gurupun harus mendidik anak dengan demikian, karena guru adalah orang tua disekolah, sedangkan orang tua juga harus bisa menjadi guru yang baik dalam mengajarkan pengalamannya pada sia anak.

4.5.4 Intisari Cerita/Premise

Tentang seorang remaja yang sedang bertentangan oleh orang tuanya lantaran harus menuruti apa yang dipikirkan dipikirkan orang tunya itu adalah benar. Dan akhirnya si anak makin membenci ibunya pada waktu, lalu gurunya tersebut menyadarkan muridnya dengan cara membuat si anak mampu membuktikan pada ibunya yang masih keras kepala pada saat itu.

4.5.5 Sinopsis

Airent seorang gadis ini dulunya adalah gadis yang sangat besemangat namun seiring berjalannya waktu dia menjadi pemurung dan sering melakukan kenakal pada saat di sekolah. Hal ini disebabkan karena ibunya terlalu sering memberinya tekannya terus menerus. Ibunya menganggap semuanya yang dilakukan gadis tersebut bertentangan dengan pendirian ibunya. Disisi lain ibu gadis tersebut berusaha keras untuk menjadikan anaknya tersebut menurut ambisinya sendiri. Akibat dari perlaku ibunya itu dia menganggap tidak ada seorang pun yang dapat memahami dirinya, karena saat itu juga ia selalu menjauhi siapa pun, bahkan

beberapa gurunya sendiri tidak bisa lagi mengatur anak Airent dan menganggapnya sebagai anak yang bandel. Namun ada seorang guru yang menurutnya adalah satu-satunya orang yang dapat mengerti dirinya, karena guru tersebut memiliki pandangan yang berbeda terhadapnya dari pada guru yang lain. Sehingga dia dapat memiliki kepercayaan diri dan menemukan jati dirinya.

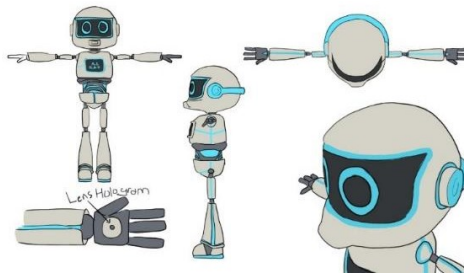
4.5.6 Analisa Pesan

Pesan yang dapat dipetik dari karya film ini adalah:

1. Orang tua harus bisa mengerti kondisi anak saat dia terlihat kesusahan, karena si anak juga ingin didengar curhatan yang ingin dia utarakan.
2. Orang tua tidak boleh *denial* saat anaknya ingin menyampaikan keresahannya, justru orang tua harus menjadi tempat pertama bagi si anak menjadi pendengar segala keluh kesahnya.
3. Terlalu mengungkit masa lalu itu baik, karena itu akan terus membekas di ingatan si anak tersebut.
4. Selalu *men-judge* hobi dan melarang apa yang disukai si anak tanpa penjelasan yang terbuka, adalah tindakan yang akan membuat anak semakin bandel dan melawan larangan orang tuanya tersebut.
5. Hubungan antara orang tua dan anak harus saling terjalin, sering-sering untuk mengobrol itu sangat penting.
6. Ego dalam mendidik anak juga tidak baik, karena itu malah menciptakan ketidak nyamanan pada anak. Kemungkinan buruknya secara tidak langsung, lama-kelama akan dia muak dan membenci orang tuanya.
7. Membawa ambisi sendiri dan melibatkannya kepada si anak itu tidak boleh, karena si anak juga belum tentu siap menghadapinya.
8. Saling mengerti dan saling percaya itu sangat lah baik, agar menciptakan keharmonisan bisa saling terjalin dalam keluarga.
9. Orang tua harus menjadi guru bagi anaknya, dan guru juga bisa menjadi orang tua kedua bagi si anak.

4.5.7 Desain Karakter

Desain karakter telah disesuaikan dengan karakter robot kecil yang telah didesain sesuai dengan skenario, yaitu merupakan yang bisa menampilkan gambaran-gambaran masa lalu yang akan muncul ditangannya yang seperti lensa kamera ditelapak tangannya. Lihat pada gambar 4.2:



Gambar 4.2 Desain Karakter Robot

4.5.8 Management Produksi

Dalam pembahasan ini akan menjelaskan tahapan-tahapan saja yang apa yang dilakukan dalam masa produksi hingga pasca produksi untuk menyelesaikan Tugas Akhir pembuatan skenario dan karakter model 3D serta menganimasikannya dalam film animasi 3D gabungan *live-shoot* berjudul "Lesson To Me". Berikut penjelasan yang akan dijabarkan melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Jadwal Kerja

4.6 Produksi

No.	Tahap Produksi	Kegiatan Produksi	Februari				Maret				April				Mei				Juni				
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3						
1.	Pra Produksi	Ide dan Konsep	■	■	■	■																	
2.		Premis					■																
3.		Logline					■																
4.		Penokohan					■																
5.		Sinopsis						■	■														
6.		Skenario							■	■	■												
7.		Konsep Karakter										■											
8.		Storyboard											■	■	■								
9.	Produksi	Modeling													■	■							
10.		Texturing													■	■							
11.		Rigging Karakter													■	■							
12.		Animasi													■	■	■	■	■				
13.	Paska	Rendering																		■	■		
14.	Produksi	Publikasi																			■		

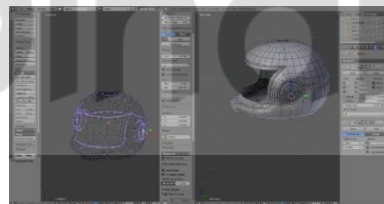
Setelah menyusun skenario dalam pra produksi, berlanjut ke tahap proses produksi, selanjutnya pekerjaan *live-shoot* akan yang dikerjakan oleh sutradara, dan DOP. Sedangkan ada proses pembuatan rancangan *modelling* dan animasi film drama dengan teknik gabungan *live-shoot* dan animasi berjudul "*Lesson To Me*", penulis sebagai seorang *modeller* dan *animator* pada tahap ini, berlanjut karakter 3D dan menganimasikannya sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah direncanakan dalam pra produksi.

4.6.1 Modelling 3D

Sesuai dengan sekenario *Modelling* 3D ini akan digunakan dalam pembuatan *scene* animasinya. Penulis bertugas sebagai *modeller*, dimana karakter yang masih dalam sketsa 2D karakter akan dijadikan objek 3D dalam pembuatan film animasinya. Dalam pembuatan model karakter 3D, diperlukan sketsa yang harus menggunakan 2 view, yaitu tampak depan dan tampak samping agar dapat mempresisikan proporsi karakter dan terciptanya *volume* dalam karakter 3D tersebut. Berikut beberapa karakter yang akan dijadikan objek 3D, yaitu:



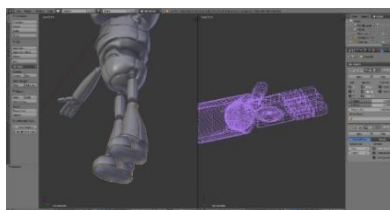
UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.3 Pembuatan Kepala



Gambar 4.4 Pembuatan Bagian Tubuh



Gambar 4.5 Pembuatan Bagian Tangan dan Kaki

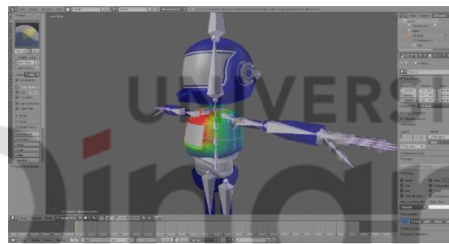
4.6.2 Rigging

Tahap dari proses pembuatan modeling 3D selanjutnya yaitu *rigging*. *Rigging* sangat penting agar karakter tersebut bisa digerakkan, *rigging* ini lah menjadi tulang dari karakter tersebut karena agar bisa digerakkan saat akan dianimasi.



Gambar 4.6 *Rigging* Karakter

Setelah ter-*rigging* semua bagian-bagian karakter perbagian, namun belum ter-*rigging* dengan sempurna, perlu ada dilakukan *weight paint* agar bagian pertulang tidak rancu dengan bagian tulang yang lain.



Gambar 4.7 *Weight Paint* Karakter

4.6.3 Texturing/Pewarnaan

Setelah proses *rigging* selesai, agar karakter terlihat menarik dan hidup, maka diberi pewarnaan/*texture*. *Texturing* dimaksimal kan agar menyerupai robot asli dan bisa menyatu dengan keadaan sekitar, dipaduka dengan *texture metal* agar terlihat lebih realis. *Texturing* dilakukang dengan menggunakan *Node ditor*.



Gambar 4.8 *Texture* Karakter



Gambar 4.9 *Texture Karakter*

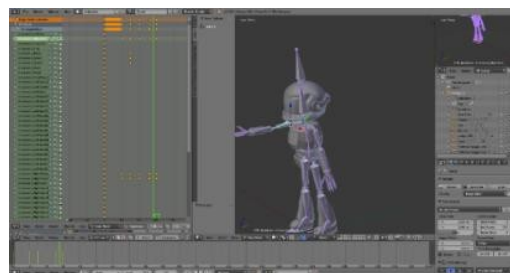
Saat akan memberi warna pada bagian mata dan tulisan di dada, penulis menggunakan *UV Painting*, yang sebelumnya *Texture* telah dibuat menggunakan *Photoshop*. Agar tidak terlalu susah saat memberi warna atau tulisan yang diinginkan. Seperti pada gambar 5.10 berikut:



Gambar 4.10 *UV Warp Pada Tulisan A. I. R_ N. T.*

4.6.4 Animating

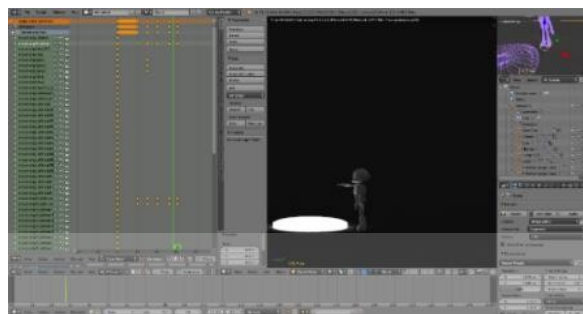
Saat semua karakter maupun sudah diberi tulang/*rigging* dan juga sudah diberi tekstur dan warna, tahap selanjutnya adalah menganimasikannya. Disinilah animasi dikerjakan untuk menggerakkan karakter sesuai dengan *scrip*, agar karakter 3D terlihat seperti hidup, maka perlu digerakkan *frame per-frame*. proses penganimasian model karakter.



Gambar 4.11 Proses Animasi Mengatur Keyframe



Gambar 4.12 Proses Animasi Mengatur Curve



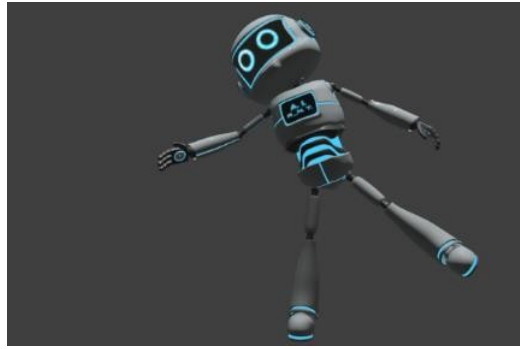
Gambar 4.13 Proses Animasi

4.7 Pasca Produksi

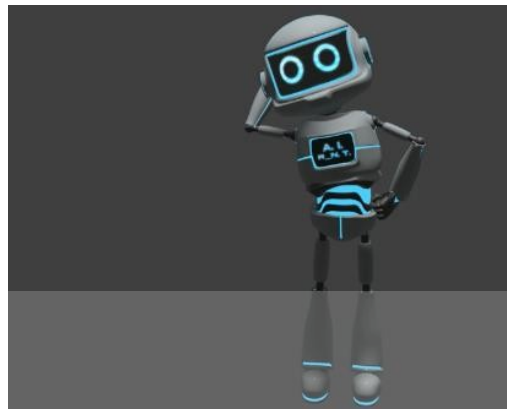
Sebelum dijadikan hasil final, pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari proses produksi. Pada tahap pasca produksi, mulai melakukan *rendering* animasi yang untuk menjadi video mentah yang akan dilanjutkan *editor* dalam penataan video dan kompositing.

4.7.1 Rendering

Dalam tahap *render* penulis hanya bekerja pada *render* animasinya saja yang nantinya akan disatukan dan dikomposisikan pada *live-shootnya*. Dalam tahap ini, penulis bertugas *me-render* karakter yang sudah dianimasikan dan ditekstur kemudia akan direkam oleh programnya dan akan di-import menjadi file raw atau file mentah. Saat sudah menjadi video mentah file video akan diserahkan pada editor untuk dikompositing, grading warna, dan disatukan.



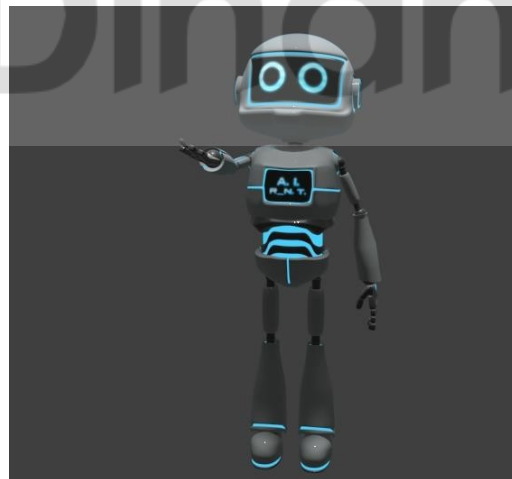
Gambar 4.14 Hasil Render 1



Gambar 4.14 Hasil Render



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.15 Hasil Render

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah nemempuh proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka dapat disimpulkan bahwa dampak bagi anak yang tidak diberi pendekatan secara kasih sayang dan juga perhatian yang cukup akan membuat si anak kesulitan dalam membangun karakterisitik baik dan jadi diri pada dirinya. Orang tua dan guru harus bekerja sama dan memahami tingkah laku serta karakteristik pada anak. Oleh karena belum tentu hal diberikan oleh kepada anak diterima dengan apa yang dia minati. Maka dari itu orang tua dan guru perlu mendidik secara terbuka dan mendukung bakat dan apa yang dia minati. Dari situ muncul lah ide, konsep, premis, penentuan tokoh dan desain karakter, serta membuat plot, sinopsis dan sampai pada akhirnya terbentuknya sebuah skenario "*Lesson To Me*". Dalam pegerjaan *modelling* dan animasi dalam rancangan film drama dengan teknikgabungan *live-shoot* dan animasi berjudul "*Lesson To Me*", model karakter beruparobot kecil nantinya akan memiliki peran penting sebagai kunci utama dalam proses penyelesaian terhadap konflik yang terjadi pada babak sebelumnya. Bagian model karakter 3D menggunakan *subdivide* yang sangat minin agar proses *rendering* lebih ringan dan singkat. Selain itu karakter 3D mengandalkan *texture* yang semaksimal mungkin dengan *metal* agar terlihat lebih realis. Animasi dibuat non background saat render agar dapat disatukan dengan *live shoot*-nya nanti

5.2 Saran

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

1. Menentukan alur sebuah cerita akan lebih mudah jika memiliki sebuah refrensi yang banyak.
2. *Brainstorming* antar tim dan mengumpulkan pendapat orang-orang akan sangat berguna, baik untuk mencari konsep dan alur cerita, untuk menentukan desain artistic pada film yang akan dibuat.

3. Menata skenario akan lebih baik jika memberi keterangan shot pada tiap *scene* agar mempermudah sang sutradara untuk menerjemahkan adegan *scene* per-*scene* yang ada pada skenario.
4. Model 3D kan lebih mudah dianimasikan jika *subdivide* tidak di-*apply* terlebih dahulu, sehingga *subdivide* dapat diubah dalam kondisi 0 atau *low poly* dan akan mempercepat kinerja PC walaupun *low* spesifikasi
5. Ketika membuat model 3D yang terlihat berbentuk solid dan keras, alangkah baiknya menggunakan sedikit *texture metallic* dan mengurangi sedikit *specular*.
6. Untuk membuat animasi yang lebih halus/*smooth*, maka perlu dibuat *key pose* antar *key pose* yang tengahnya akan di buat *in-between*. serta akan lebih bagus jika diterapkan 12 prinsip animasi.
7. Kekurangan kerja sama dan jarang untuk sering saling berhubungan satu sama lain, serta minimnya anggota dan dana, membuat produktifitas kurang efisien dan kurang maksimal.
8. Perlu *backup* data di penyedia *backup online* selain hanya *backup* data di *hard drive personal*, karena akan kurang aman jika hanya menyimpan di *hard drive* sendiri, dikarenakan saat *hard drive* rusak maka tidak ada lagi *backup* data yang tersimpan di *hard drive personal*.
9. Selalu menjaga kesehatan dan memikirkan kemungkinan yang bisa dilakukan karena tidak akan ada yang tau kenadala apa yang bisa mempengaruhi proses kerja, baik saat shooting maupun mengerjakan tugas akhir.
10. Disarankan kepada para pembaca, khususnya adik-adik junior saya, silahkan bagi yang mau menggunakan Tugas Akhir saya ini untuk film, baik animasi 3D atau digabungkan dengan *live shoot*. Bagi yang ingin izin untuk menggunakan silahkan hubungi 0895426235522, facebook dan email: aputra44@gmail.com, line: [aldi_k_putra](#), atau IG: [rrree_man](#).

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

DAFTAR PUSTAKA

Aditya. (2009). *TRIK DAHSYAT menjadi animator 3D andal*. Yogyakarta: C. V ANDI OFFSET.

Agus, M. (2008, November 12). *Naskah Skenario*. Retrieved from Edukasi: <https://eduaksi.com/naskah-skenario/>

Aristo, S., & Shiddiq, A. A. (2017). *Kelas Skenario*. Jakarta: Erlangga.

Awaluddin, R., & Adjie, B. (2004). *Modeling dan Animasi 3D dengan Maya 5.0*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Ayu, S. (2019, April 14). *6 Fungsi Naskah dalam Sebuah Video*. Retrieved from Pakarkomunikasi.Com: <https://pakarkomunikasi.com/fungsi-naskah-dalam-sebuah-video>

Damsy, Y. J., Supriadi, & Wanto. (n.d.). *Peran Orang tua dan Guru Dalam Mengatasi Sikap Dan Perilaku Anak*. Pontianak: FKIP Universitas Tanjungpura.

Hermanyy, A. H. (2019). *Penulisan Skenario Dalam Pembuatan Film Pendek Bergener Drama Tentang Konflik Interpersonal Dalam Keluarga*. Surabaya: Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya.

Himawan, D. D. (2019, June 06). *5 Tahap Produksi Film*. Retrieved from Studio Antelope: <https://studioantelope.com/tahap-produksi-film/>

Joypark. (2018, April 22). *Apa yang dimaksud genre drama?* Retrieved from dictio: <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-genre-drama/44974>

Kurniawan, A. (2019, 05 04). *Pengertian Drama Menurut Para Ahli, Bentuk, Unsur, Ciri Dan Contohnya*. Retrieved from GuruPendidikan.com: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-drama/>

Larasati, A. E. (2018, SEPTEMBER 19). *SEKILAS TENTANG 3D MODELLING YANG PERLU KAMU TAHU*. Retrieved from idseducation.com: <https://idseducation.com/articles/sekilas-tentang-3d-modelling-yang-perlu-kamu-tahu/>

Lubis, F. (n.d.). *Kajian Struktural Cerpen Kembang Mayang Karya Titie SaiD*. Medan: FBS UNIMED.

Lutters, E. (2004). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo.

Muslihudin, E. (2013). *Jurnal Penelitian Kualitatif 1 Deskripsi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas V SDN 6 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango*. Gorontalo: academia.edu.

Muslimin, N. (2018). *Bikin Film Yuk!* Yogyakarta: Araska.

Nadira, A. (2019). *Pembuatan Film Dokumenter*. Surabaya: Fakultas Teknologi Dan Informatika Stikom Surabaya.

Pahami Fungsi dan Pengertian Naskah Skenario Film. (2016, Oktober 16). Retrieved from Anakkost.TV: <https://www.anakkost.tv/pahami-fungsi-dan-pengertian-naskah-skenario-film/>

Pandu, A. (2018, Oktober 28). *Teknik Modeling 3D*. Retrieved from panduaji.net: <https://www.panduaji.net/2012/10/teknik-modeling-3d.html>

Pengajar (2018). *Alur : Pengertian, Tahapan, Jenis, Unsur Dan Contohnya*. (2018, September 09). Retrieved from PENGAJAR.CO.ID: <https://pengajar.co.id/alur-pengertian-tahapan-jenis-unsur-dan-contohnya/>

Permata, H. (2016). *Animasi 3D*. Retrieved from Harmoni Permana: <https://harmonipermata.com/animasi-3d/>

Pratista, H. (2018). *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.

Purnama, I. (2018, Agustus 20). *Konsep Permodelan 3D Software Blender*. Retrieved from otodidakblend: <https://otodidakblend.com/2018/08/konsep-pemodelan-3d-software-blender.html>

Purnawan, H. (2013). *Pembuatan 3d Modeling Untuk Mendapatkansertifikat Checkmate Pro Turbosquid*. Yogyakarta: Stmik Amikom .

Sentausa, T. (2018, Maret 13). *Alasan Mengapa Intuos 3D Paling Tepat untuk 3D Modelling*. Retrieved from Buka Review: <https://review.bukalapak.com/gadget/alasan-mengapa-intuos-3d-paling-tepat-untuk-3d-modelling-17302>

Sibero, I. C. (2008). *Membuat Film Animasi Sederhana*. Jakarta: PT. Buku Kita.

Tumpi. (2017, juni 04). *Skenario Film, Pengertian dan Fungsinya*. Retrieved from Tumpi.Id: <https://tumpi.id/naskah-skenario-film/>

Wartmann, C. (2004). *Panduan Lengkap Menggunakan Blender Software Grafik 3D Gratis Untuk Web dan Video*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Widadgo, B., & Gora, W. (2007). *Bikin Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.

Widiyarti, Y. (2019, Oktober 06). *Bentuk Karakter Anak lewat Animasi, Ini Saran Psikolog*. Retrieved from Tempo.Co : <https://gaya.tempo.co/read/1256357/bentuk-karakter-anak-lewat-animasi-ini-saran-psikolog/full&view=ok>