



***EDITING FILM ANIMASI 3D ILMIAH BERTEMA KEHIDUPAN
HABITAT IKAN YANG BERBEDA BERBASIS TEKNIK CUTAWAY***



Oleh:

Mochamad Taufik Darmawan

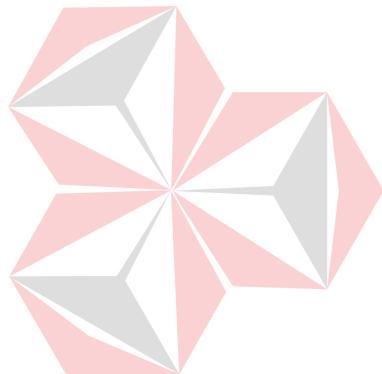
18510160020

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

***EDITING FILM ANIMASI 3D ILMIAH BERTEMA KEHIDUPAN
HABITAT IKAN YANG BERBEDA BERBASIS TEKNIK CUTAWAY***

TUGAS AKHIR

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



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Nama : Mochamad Taufik Darmawan

NIM : 18510160020

Prgram Studi: DIV Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

Tugas Akhir

EDITING FILM ANIMASI 3D ILMIAH BERTEMA KEHIDUPAN HABITAT IKAN YANG BERBEDA BERBASIS TEKNIK CUTAWAY

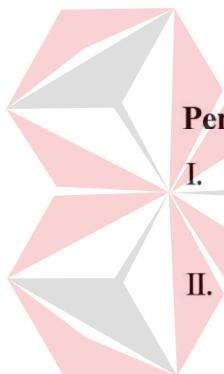
Dipersiapkan dan disusun oleh:

Mochamad Taufik Darmawan

NIM: 18510160020

Telah diperiksa dibahas dan disetujui oleh Dewan Pengaji

Pada: Selasa, 05 Juli 2022



Susunan Dewan Pengaji

Pembimbing:

- I. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0704017701
- II. Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
NIDN. 0704068505

Pengaji:

Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.

NIDN. 0719106401

Universitas
Dinamika
2022.07.27
14:10:33
+07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.27
15:29:37 +07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
DN: c=ID, st=East Java,
l=Surabaya, o=Universitas
Dinamika, cn=Universitas
Dinamika,
email=sutomo@dinamika.ac.id
Date: 2022.07.30 10:59:45 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.08.01
10:41:11 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMPAHAN



UNIVERSITAS
Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua saya, Teman dan kampus saya
Universitas Dinamika
Dinamika

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai Civitas Akademik Universitas Dinamika, saya:

Nama : : Mochamad Taufik Darmawan
NIM : 18510160020
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Judul Karya : *Editing Film Animasi 3D Ilmiah*
• Bertema Kehidupan Habitat Ikan Yang Berbeda Berbasis
Teknik *Cutaway*

Menyatakan dengan Sesungguhnya bahwa:

1. Demi Pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika hak bebas Royalty Non Ekslusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelolah dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencatut nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya. Bukan plagiat baik sebagaimanapun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya tujuan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan berbukti 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, 22 Juli 2022

Mochamad Taufik Darmawan

NIM 18510160002

ABSTRAK

Penulis sebagai *Editor* dalam pembuatan film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda. Pada latar belakang penelitian ini yaitu *editing* dengan menerapkan teknik *cutaway* dan juga didukung beberapa teknik lain untuk menghasilkan *visual* film animasi 3D tentang kehidupan habitat ikan yang berbeda sesuai dengan konsep. Penulis sebagai *editor* dalam pembuatan film animasi 3D bertanggung jawab pada segala aspek *visual* didalam penyuntingan atau pengeditan. Pada proses *editing*, penulis sebagai *editor* menyesuaikan porsi *editing* sesuai dengan skenario, supaya hasil akhir film animasi 3D dapat sesuai dengan ide konsep yang telah dibuat oleh sutradara. Dalam prosesnya *editor* menerapkan teknik *editing cutaway* dengan tujuan supaya film animasi 3D yang disuguhkan memberikan variasi *visual* yang membuat film animasi 3D menjadi lebih maksimal dan dapat dinimkati oleh penonton. Saran untuk pembuatan film animasi 3D bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda dengan judul "DIMIDIATE" yaitu dukungan terhadap penggunaan *sound effect* pada setiap adegan yang membutuhkan elemen tersebut dan juga penambahan prolog pada awal film animasi 3D supaya cerita dalam film dapat dipahami. Penulis berharap film animasi 3D ini menjadi tontonan yang informatif.

Kata Kunci: Film Animasi 3D, Habitat Ikan, *Editing*, *Cutaway*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga Laporan Penelitian yang berjudul “*Editing Film Animasi 3D Ilmiah Bertema Kehidupan Habitat Ikan Yang Berbeda Berbasis Teknik Cutaway*” dapat terselesaikan dengan lancar tanpa suatu halangan apapun.

Suksesnya penyusunan laporan ini berkat adanya bantuan serta dukungan dari beberapa pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan semangat disetiap Langkah meraih kesuksesan;
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika;
3. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika;
4. Bapak Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi, dan selaku Dosen Pembimbing 1;
5. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2;
6. Bapak Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku Dosen Pengujii;
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi yang sudah memberikan saran, ilmu dan pembelajaran di seluruh mata kuliah Produksi Film dan Televisi;
8. Terima kasih kepada sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2018 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun dan keluarga besar Prodi DIV Produksi Film dan Televisi.

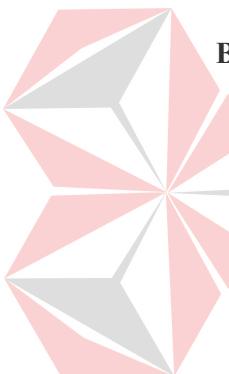
Besar harapan penulis untuk Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan penulisan ataupun kata-kata yang kurang berkenan.

Surabaya, 5 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 <i>Editing</i>	4
2.3 <i>Editor</i>	5
2.4 <i>Color Grading</i>	6
2.5 <i>Sound effect</i>	6
2.6 Teknik <i>Cutaway</i>	6
2.7 Film	7
2.8 Animasi 3D	8
2.9 Genre Film <i>Romantic Science Fiction</i>	8
2.10 Habitat Air.....	8
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1 Jenis Penelitian.....	9
3.2 Unit Analisis	9
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	9
3.3.1 Wawancara	11
3.3.2 Observasi	12
3.3.3 Studi Literatur.....	13
3.3.4 Studi Kompetitor	13



**UNIVERSITAS
Dinamika**



3.4 Teknik Analisis Data.....	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	15
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	15
4.1.1 Hasil Wawancara.....	15
4.1.2 Hasil Observasi.....	17
4.1.3 Hasil Studi Literatur	17
4.1.4 Hasil Studi Kompetitor.....	17
4.2 Hasil Analisis Data.....	18
4.3 Kesimpulan Analisi Data	22
4.4 Deskripsi <i>Keyword</i>	22
4.5 Perancangan Karya.....	23
4.5.1 Pra Produksi.....	23
4.5.2 Produksi	23
4.5.3 Pasca Produksi	24
4.6 Tabel Jadwal Produksi	28
4.7 Budgeting	29
4.8 Rencana Publikasi	29
BAB V PENUTUP	34
5.1 Kesimpulan	34
5.2 Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Profil Foto Creator Animasi Rizky Riplay.....	11
Gambar 3. 2 Profil Foto Nelayan	11
Gambar 3. 3 Profil Foto Dosen Fakultas Kedokteran Hewan.....	12
Gambar 3. 4 Profil Foto Staff Kebun Binatang Surabaya.....	12
Gambar 3. 5 Contoh Penerapan teknik editing cutaway	13
Gambar 3. 6 Screenshoot Poster Film.....	14
Gambar 4. 1 Wawancara Bersama Sigit Ari	16
Gambar 4. 2 Wawancara Bersama Herry Agoes Hermadi	17
Gambar 4. 3 Wawancara Bersama Fahmi Khalid	17
Gambar 4. 4 Wawancara Bersama Said Tandio.....	17
Gambar 4. 5 Bagan perancangan karya.....	23
Gambar 4. 6 Membantu membuat modeling 3D.....	24
Gambar 4. 7 Software editing	24
Gambar 4. 8 Device yang digunakan untuk editing	25
Gambar 4. 9 Penerapan Teknik cutaway pada beberapa bagian scene	25
Gambar 4. 10 Scene dengan penerapan teknik cutaway	26
Gambar 4. 11 Penggabungan shot.....	26
Gambar 4. 12 Urutan penyusunan scene.....	26
Gambar 4. 13 Tahap Color Grading.....	27
Gambar 4. 14 Penyesuaian color grading pada setiap scene.....	27
Gambar 4. 15 Tahap menyatukan audio	27
Gambar 4. 16 Audio dan visual disusun sesuai dengan adegan.....	27
Gambar 4. 17 Hasil final yang siap untuk di render	28
Gambar 4. 18 Tahap Rendering	28
Gambar 4. 19 Poster Film Animasi DIMIDIATE.....	30
Gambar 4. 20 CD Film Animasi DIMIDIATE	31
Gambar 4. 21 Desain Kaos Film Animasi DIMIDIATE	31
Gambar 4. 22 Screenshot Film DIMIDIATE 1.....	32
Gambar 4. 23 Screenshot Film DIMIDIATE 2.....	32
Gambar 4. 24 Screenshot Film DIMIDIATE 3.....	32



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Analisis Data.....	18
Tabel 4. 2 Jadwal Produksi	29
Tabel 4. 3 Anggaran Dana	29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan	36
Lampiran 2 Kartu Seminar.....	37
Lampiran 3 Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir.....	38
Lampiran 4 Biodata Penulis.....	38



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi *multimedia* saat ini sangat pesat dan luas. *Editing* menjadi salah satu kegiatan yang sangat diperlukan untuk mencapai suatu penyelesaian dari sebuah alur pembuatan film. Proses *editing* merupakan salah satu dari rangkaian sebuah produksi. *Editing* dalam rangkaian produksi film dibutuhkan untuk memperjelas maksud dari sebuah konsep produksi film.

Seorang *editor* dalam proses pembuatan film animasi 3D bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda harus mampu menyesuaikan porsi *editing* yang diperlukan. Pembuatan film animasi 3D perlu memerhatikan kesesuaian antara skenario dan apa saja yang perlu ditambahkan dan dikurangi oleh *editor* dalam proses *editing* agar tidak mengubah tujuan awal dibuatnya ide konsep film animasi 3D ini. Pembuatan film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda memiliki tujuan untuk mengedukasi dan memberikan informasi kepada masyarakat supaya dapat memahami bahwa setiap ikan memiliki habitat hidupnya masing – masing, ada ikan yang bisa hidup di dua habitat yang berbeda dan ada juga yang hanya bisa hidup di satu habitat saja. Ikan yang hidup tidak pada habitatnya dapat berdampak buruk yaitu bisa menyebabkan kematian dalam waktu singkat.

Dalam kegiatan *editing* seorang *editor* harus benar-benar mampu menyusun ulang potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. *Editing* film adalah merencanakan dan memilih serta menyusun kembali potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat. (Nardi, 1997).

Dalam proses pembuatan film, *editing* merupakan tahap akhir dari sebuah alur produksi, tugas *editing* ialah menyatukan komponen audio *visual* yang telah diproduksi kemudian untuk dijadikan sebuah film yang terkonsep. Penambahan efek atau element tambahan dapat menciptakan suasana hati yang bisa mempengaruhi perasaan penonton yang menikmati.

Dalam proses pengjerajannya terdapat berbagai teknik yang bisa digunakan oleh *editor*, seperti *trim,split,cut,join* dalam hal ini fokus konsep penerapan teknik

editing yang ingin diterapkan oleh penulis yaitu penggunaan teknik *editing cutting cutaway*. *Cutaway* adalah teknik *editing* yang memasukkan *shot* lain ke dalam satu adegan yang masih berhubungan dengan *action* karakter selama beberapa waktu lalu kembali ke *shot* sebelumnya. Penerapan teknik ini umumnya untuk menyesuaikan tempo dari adegan utama serta untuk menampilkan versi yang lain dari *shot* utama.

Dalam penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai oleh penulis adalah menghasilkan film pendek animasi 3D ilmiah bertema kehidupan ikan yang berbeda berbasis teknik *cutaway*. Fokus utama penulis yaitu *editing*. *Editor* harus memiliki kesadaran, pengetahuan atau perasaan terhadap cerita yang kuat untuk menghasilkan ide-ide kreatif saat menyusun *shot* adegan. Maksud dari ide kreatif disini adalah memahami struktur cerita yang akan disusun. Oleh karena itu, penyusunan *shot* yang saling berkesinambungan antara *shot* satu dengan *shot* yang lainnya dapat menciptakan suasana emosi penonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana *editing* film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda berbasis teknik *cutaway*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah maka, batasan masalah pada peneliti sebagai *editor* disini adalah sebagai berikut :

1. Durasi film pendek Animasi 3D kurang lebih 3 menit
2. Penerapan teknik *editing cutaway* dan didukung beberapa teknik lain.
3. Aspek rasio film 16:9
4. Resolusi film 1920x1080 FHD
5. Segmentasi film untuk umur mulai dari 5 tahun atau lebih.
6. Film animasi 3D bercerita tentang persahabatan 2 ikan yang berbeda habitat.
7. Film animasi 3D bergenre *romantic science fiction*

1.4 Tujuan

Berdasarkan pada batasan masalah di atas maka, tujuan pada penelitian adalah mengedit dan menghasilkan film pendek animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang sesuai dengan skenario yang sudah dibuat oleh sutradara. Penulis sebagai *editor* memiliki output dari proses *editing* berupa *visual*, *sound effect* pendukung, musik latar, serta efek *visual*.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dalam pembuatan film pendek sebagai berikut :

1. Menjadikan film animasi 3D bertema habitat ikan ini sebagai sarana yang tidak hanya untuk ditonton saja, tetapi bisa untuk mengedukasi tentang kehidupan habitat ikan yang berbeda.
2. Sebagai sarana tontonan yang mengedukasi bahwa setiap ikan memiliki habitatnya masing – masing, ada yang bisa hidup di dua habitat dan ada yang hanya bisa hidup pada satu habitat saja.
3. Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai edukasi dan referensi dalam pembuatan film animasi 3D.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penulis menggunakan penelitian dari salah satu penelitian dengan judul “Makna Ideologi Komunis dalam film Stalingrad 2013”. Penelitian tersebut dilakukan oleh Rachmadani Amalia, Freddy Yusanto, Assas Putra. Penelitian ini Menjelaskan tujuan untuk mengetahui sejauh mana sosialisme, diktatorisme, patriotisme dalam film Stalingrad 2013 (Amalia, 2016).

Sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat ini adalah “*Editing* Film Animasi 3D Ilmiah Bertema Kehidupan Habitat Ikan yang Berbeda Berbasis Teknik *Cutaway*”. Berguna untuk menghasilkan *visual editing* yang sesuai dengan skenario dan dapat dinikmati semua kalangan, kemudian menunjukkan variasi lain dari *shot* utama atau bisa juga untuk mengganti *shot* yang salah dari *shot* utama.

Perbedaan saat ini dengan penelitian terdahulu adalah dalam penelitian terdahulu meneliti “Makna Ideologi Komunis dalam film Stalingrad 2013” dan penelitian ini terdapat adegan yang menerapkan teknik *cutaway* yang digunakan pada situasi mencekam untuk menunjukkan ketakutan aktor satu dengan yang lainnya, karena adanya adegan mengancam untuk membunuh dirinya. Pada penelitian saat ini nantinya teknik *cutaway* akan digunakan pada beberapa adegan, salah satunya pada saat kejadian yang sangat dramatis.

2.2 *Editing*

Editing merupakan suatu proses merangkai dan menyusun rangkaian *shot* menjadi sebuah scene, susunan scene menjadi sebuah sequence kemudian menjadi suatu cerita yang utuh. Tujuan dari proses *editing* ialah menampilkan suatu cerita dengan jelas kepada penonton (Nugroho, 2014). Perancangan dan persiapan dari proses *editing* dilakukan dengan cara berdiskusi antara *editor* dan sutradara. *Editor* merancang dan menata sedemikian rupa kemudian diserahkan kepada sutradara untuk didiskusikan ulang supaya mendapatkan hasil yang maksimal (Effendy, 2014).

Millerson & Owens (2012) menyatakan bahwa *editing* tidak hanya proses menyusun atau menggabungkan *shot* saja, tetapi bagaimana seorang *editor* mengatur dan mengelola sekumpulan *shot footage* yang telah diproduksi. *Editing* video merupakan tahapan akhir dari sebuah produksi, dalam prosesnya *editing* memiliki peran untuk menata, menambahkan efek, menyusun *shot* dan audio sesuai konsep supaya dapat meningkatkan kualitas produksi.

Sejarah video *editing* dimulai pada tanggal 28 desember 1895, berkat film milik Lumiere bersaudara yang dipertontonkan melalui sebuah ruangan tua bekas biliar di distrik Boulevard des Capucines, Paris. Disediakan ruangan itu digunakan sebagai proyeksi film yang kemudian dikenal sebagai bioskop pertama di dunia, tempat itu sekarang dikenal sebagai Grand Café yang mana film tersebut berjudul La Sotie des usines. Meskipun sejarah awal *editing* itu muncul setelah adanya film bisu yang diproduksi oleh Louis Jean Lumiere dan August Marie Louise alias Lumiere bersaudara (Rizkon, 2021).

2.3 *Editor*

Editor bertugas menyusun hasil pengambilan gambar dari proses produksi yang sudah dilaksanakan, lalu diproses oleh *editor* sehingga menjadi sebuah susunan scene yang utuh sesuai dengan skenario. Dalam prosesnya *editor* tidak bisa asal dalam menyusun shot-shot yang sudah diproduksi, *editor* harus mengambil shot yang sesuai dan menggabungkannya dengan shot lain yang sesuai dengan urutan cerita sesuai skenario.

Seorang *editor* harus memiliki *sense of storytelling*, dia harus memahami bagaimana membangun struktur cerita yang menarik, dramatis melalui musik ritmis dari shot yang disusun, dan mampu mengesinambungkan cerita dari awal sampai akhir (Gramedia, 2021).

Seorang *editor* dalam melaksanakan tugasnya selalu berkonsultasi dengan sutradara. Ia mempunyai tanggung jawab dalam memotong, penyempurnaan dan pembentukan kembali untuk mendapatkan suatu isi yang konstruktif serta ritme dalam setiap babak, sehingga terjadinya kesatuan yang utuh sesuai dengan skenario yang telah dibuat oleh sutradara (Imanto, 2007).

2.4 *Color Grading*

Color Grading merupakan bagian penting dari proses *editing*, *color grading* dapat mempengaruhi mood dan kualitas dari *editing*. *Color Grading* merupakan proses didalam *editing* untuk koreksi warna pada sebuah foto ataupun video guna untuk meningkatkan hasil dan kualitas dari proses produksi. *Color Grading* tidak hanya sekedar mengatur perubahan warna atau pencahayaan disetiap scene, tetapi dapat digunakan untuk menyesuaikan dengan isi cerita, tema dan alur yang dapat mempengaruhi mood atau suasana dalam film (ilmunesia, 2017).

Selain *color grading*, terdapat teknik yang mirip yaitu *color correction*. Sebelum ke tahap *color grading* hal pertama yang perlu dilakukan yaitu memperbaiki warna dan pencahayaan disetiap scene yang ada dengan *color correction*, karena warna yang akan ditentukan dalam tahapan *color grading* akan menjadi netral dan menjadi lebih mudah pada tahap pengeditan warna. (Larasati, 2018).

2.5 *Sound effect*

Sound effect adalah suara tambahan untuk mendukung score. Score dapat diartikan sebagai musik irungan yang menjadi latar pada sebuah film. Score tersebut berfungsi untuk menekankan, menggarisbawahi, menghubungkan, menjelaskan gerakan dan menjadi bagian dari dramatisasi *visual* dalam film.

Ada banyak jenis dari *sound effect*, bisa dari suara alam, suara kehidupan sehari - hari, suara yang biasanya kita tidak sadari, suara dari alat musik dan sampai suara buatan dari sebuah software. *Sound effect* membawa imajinasi terdalam seseorang dalam menonton film.

Film membutuhkan musik untuk membantu gerakan yang terlihat secara *visual*. Score dapat menutupi beberapa celah kekurangan dari frekuensi *visual*. Jika digunakan dengan tepat, score dapat memunculkan rasa emosi penonton (Phetorant, 2020).

2.6 *Teknik Cutaway*

Proses *editing* terdapat 4 macam bentuk yaitu *fade in/out*, *wipe*, *cut* dan *dissolve*. Bentuk yang umum digunakan adalah *cut*, *cut* merupakan jenis transisi

langsung. Terdapat beberapa jenis bentuk lainnya tetapi jarang sekali digunakan (Pratista, 2017).

Banyak jenis dalam penggunaan teknik *cut* contohnya *jump cut*, *l cut* dan *j cut*, *cutaway*, *cross cut*, *match cut*, *montage*. Teknik tersebut dapat diterapkan dalam *editing* video maupun film. Pemilihan ataupun penggunaan teknik *cutting* yang sesuai dapat membuat *visual* yang dihasilkan menjadi lebih indah. Dalam proses *cutting* penerapannya tentu harus juga perlu diperhatikan karena pemilihan teknik dalam *editing* dapat mempengaruhi kualitas *visual* yang akan disuguhkan.

Dalam hal ini teknik yang ingin diterapkan yaitu salah satunya adalah *cutaway*. Merupakan sebuah teknik *cutting* menyisipkan *shot* lain ke dalam satu adegan yang masih ada hubungannya dengan *shot* utama. Umumnya penerapan teknik *cutaway* dilakukan untuk menunjukkan variasi lain dari *shot* utama atau bisa juga untuk mengganti *shot* yang salah dari *shot* utama, Tujuan penggunaan teknik *cutaway* yaitu untuk menunjukkan *visual* lain yang mendukung *shot* utama supaya tidak terkesan monoton dan dapat memanjakan penonton, variasi *visual* yang disuguhkan dapat mempengaruhi kualitas yang akan dihasilkan nantinya dan juga penggunaan yang lain dapat menutupi beberapa kekurangan ataupun kesalahan yang tidak disengaja ketika pada proses produksi sebuah scene (Studio Antelope, 2019).

2.7 Film

Effendi (1986) mendefinisikan Film adalah suatu budaya dan alat yang menunjukkan seni. Disuguhkan baik audio dan *visual*. Film sebagai sarana komunikasi massa yang menjadi gabungan dari berbagai macam teknologi seperti perekaman suara dan fotografi. Film merupakan gambar bergerak sebagai ekspresi dari keberadaan budaya (Pratista, 2017).

Film secara umum dibagi menjadi dua unsur pembentuk yaitu, unsur naratif dan sinematik. Kedua unsur tersebut saling mendukung untuk membuat film. Kedua unsur tersebut tidak dapat dipisahkan dalam proses pemembuat sebuah film. Sejarah film pertama kali diciptakan pada tahun 1805 oleh Lumiere bersaudara. George Melies pada tahun 1899 mulai menayangkan film dengan gaya *editing* yang berjudul Trip To The Moon. Pada tahun 1902, Edwin Peter membuat film yang

berjudul *Life Of In American Fireman*. Fungsi dari film sendiri adalah sebagai sarana hiburan, tetapi fungsi sebenarnya dari film mencangkup fungsi yaitu sebagai fungsi edukasi, informatif dan juga persuasive (ulfa, 2022).

2.8 Animasi 3D

Zaharuddin (2007) mendefinisikan animasi 3D sebagai salah satu jenis animasi yang menggunakan wujud trimatra memperhitungkan karakter obyek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya, dan ruang. Animasi 3D mempunyai 3 sumbu yaitu sumbu X, Y, Z.

Aditya (2009) mendefinisikan animasi 3D adalah animasi yang mempunyai bentuk 3D, dapat dilihat dari segala sisi. Bentuk dari objek 3D walaupun tidak nyata atau sebenarnya, yaitu objek 3D yang tidak dapat disentuh dan dirasakan wujudnya secara fisik, melainkan dalam bentuk 3D didalam layar. Animasi 3D memiliki kedalaman.

Aditya (2009) menyatakan perkembangan dari teknologi dan kebutuhan terhadap animasi 3D telah memasuki berbagai bidang industri, Animasi 3D saat ini banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti iklan, *bumper* atau *opening*, game acara tv, film, industri manufaktur, pendidikan dan arsitektur. Penggunaannya yang sudah masuk ke berbagai bidang membuat animasi 3D menjadi sebuah alat yang bisa digunakan untuk membantu manusia diberbagai macam bidang.

2.9 Genre Film *Romantic Science Fiction*

Genre film Romance merupakan genre yang dikemas dalam cerita tentang kisah hubungan percintaan yang sangat dekat antar karakter (Pratista, 2017). Genre film fiksi ilmiah *science fiction* (Sci-Fi) merupakan jenis genre film yang memiliki tema tentang pengaruh teknologi dan sains yang imajinatif. Umumnya genre film *sci-fi* tidak hanya berdiri sendiri, tetapi digabungkan dengan beberapa genre seperti *action*, *thriller*, *drama* dan *fantasy* (Pratista, 2017) .

2.10 Habitat Air

Habitat air merupakan tempat tinggal bagi ikan. Setiap ikan memiliki habitat hidupnya masing-masing. Habitat ikan dibagi menjadi 2 yaitu air tawar dan air laut.

Habitat air laut merupakan jenis air yang memiliki rasa asin dengan kadar garam yang cukup tinggi. Air laut memiliki kadar garam (salinitas) sebesar 3,5%, air dengan kondisi kadar tersebut membuat tidak dapat untuk dikonsumsi (Kusumawardani, 2016). Beberapa jenis ikan yang menghuni habitat air laut diantaranya adalah ikan tenggiri, tuna, kerapu, teri, kakap dan lain lain.

Habitat air tawar merupakan jenis habitat air yang tidak memiliki rasa, memiliki kadar garam dibawah 0,5 % (Triyana, 2020). Ikan air tawar dalam bertahan hidup membutuhkan adaptasi fisiologis karena bertujuan untuk menjaga keseimbangan konsentrasi ion dalam tubuhnya. Beberapa jenis ikan yang menghuni habitat air tawar diantaranya yaitu ikan lele, gurami, nila, mas, bawal dan lain lain.



BAB III

METODE PENELITIAN

Penulis akan memberikan penjelasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam melakukan *editing* animasi 3D ilmiah bertema habitat ikan yang berbeda berbasis teknik *cutaway*.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian Tugas Akhir ini bertujuan untuk melaksanakan tugas sebagai *editor* dalam pembuatan film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda, dan juga serta diharapkan dapat memberikan hasil yang membanggakan bagi masyarakat dan penonton. Jenis penelitian yang digunakan dalam metode penelitian ini adalah kualitatif yang sesuai untuk menyusun Tugas Akhir ini.

3.2 Unit Analisis

Penerapan teknik *cutaway* dalam pembuatan film animasi 3D akan menjadi pembahasan utama dalam objek penelitian ini. Karena teknik ini bertujuan untuk menunjukkan *visual* lain yang mendukung *scene* supaya tidak terkesan monoton dan dapat memanjakan penonton. Variasi *visual* yang disuguhkan dapat mempengaruhi kualitas yang akan dihasilkan nantinya dan juga penggunaan yang lain dapat menutupi beberapa kekurangan ataupun kesalahan yang tidak disengaja ketika pada proses produksi.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data membantu peneliti dalam mendapatkan informasi dan data yang detail sesuai dengan tujuan utama dalam metode penelitian kualitatif, sehingga dapat menghasilkan data bersifat deskriptif, seperti observasi, wawancara, studi literatur dan studi kompetitor.

3.3.1 Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara yaitu virtual dan tatap muka secara langsung untuk memperkuat data dan informasi yang diperlukan dalam proses *editing* pembuatan film animasi 3D. Disini pihak terkait yang diwawancarai yaitu Andyriplay sebagai creator animasi horor pada channel youtube Rizky Riplay, Sigit Ari seorang nelayan yang memiliki pengalaman berlayar ±2 tahun, Herry Agoes Hermadi selaku dosen Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Airlangga (Unair), Fahmi Khalid sebagai staf Kebun Binatang Surabaya (KBS) bagian lokasi aquarium.

1. Andyriplay (Creator animasi horror dichannel youtube Rizky Riplay)



Gambar 3. 1 Profil Foto Creator Animasi Rizky Riplay

2. Sigit Ari (Nelayan)



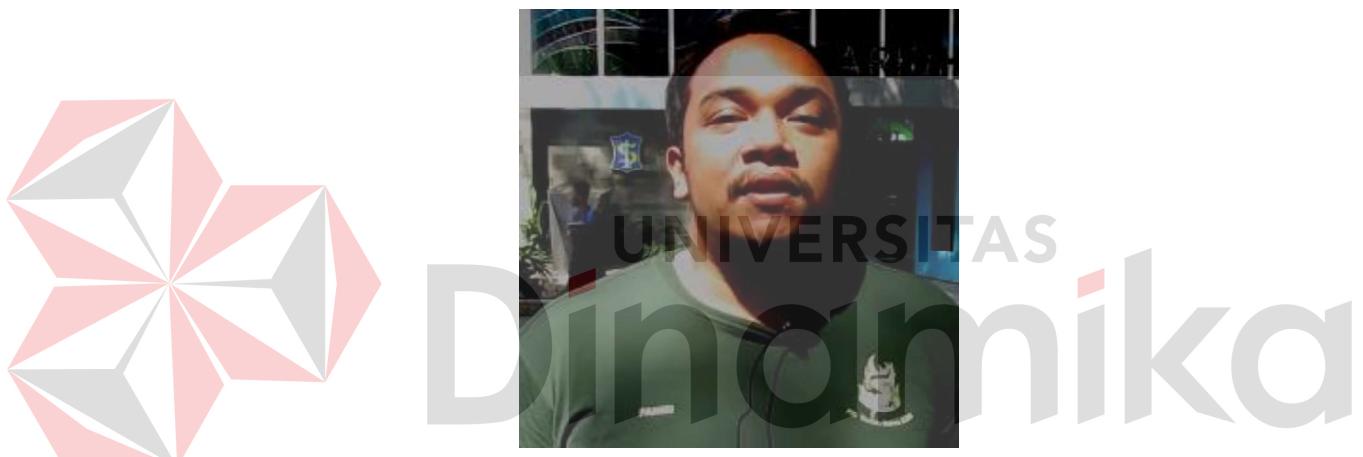
Gambar 3. 2 Profil Foto Nelayan

3. Herry Agoes Hermadi (Dosen Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Airlangga)



Gambar 3. 3 Profil Foto Dosen Fakultas Kedokteran Hewan

4. Fahmi Khalid (Staff Kebun Binatang Surabaya)



Gambar 3. 4 Profil Foto Staff Kebun Binatang Surabaya

3.3.2 Observasi

Peneliti melakukan observasi dengan jenis observasi non partisipan melalui video di situs internet tentang penggunaan beberapa teknik *editing* yang digunakan dalam proses penyuntingan video dan film. Observasi ini dilakukan guna untuk mengetahui lebih detail tentang penggunaan teknik *editing* yang diterapkan pada shot-shot yang berbeda pada video dan film tersebut. Pada hasilnya nanti maka akan dapat digunakan sebagai landasan dalam proses *editing* film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda.



Gambar 3. 5 Contoh Penerapan teknik *editing cutaway*

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=mt2CTazr5-E&t=14s>)

3.3.3 Studi Literatur

Merupakan acuan untuk sebuah karya dan juga memudahkan sebagai rujukan yang berguna untuk memperoleh informasi dan data penulisan dalam penciptaan karya. Peneliti menggunakan beberapa referensi sebagai berikut guna untuk mendukung data – data yang dibutuhkan:

1. *Editing*
2. Film Animasi 3D
3. Habitat Air

Referensi tersebut dapat dicari dari buku, artikel, jurnal, laporan penelitian dan situs di internet yang nantinya akan memperkuat data yang dibutuhkan oleh peneliti.



3.3.4 Studi Kompetitor

Studi kompetitor merupakan studi fokus pada mencari informasi, mengumpulkan, dan melihat beberapa referensi untuk dipakai sebagai bahan perbandingan yang dimana nanti dapat membantu dalam penerapan pada sebuah film yang akan dibuat. Contoh film yang diambil yaitu Finding Nemo dan Finding Dory (2016) karya Andrew Stanton, Luca (2021) Karya Enrico. Dari berbagai film diatas data yang diambil adalah teknik *editing* dalam pembuatan film animasi 3D. Bagaimana penerapan teknik *editing* yang digunakan pada pembuatan film tersebut. Penggunaan teknik *editing* yang bermacam jenisnya pada pembuatan film diatas akan menjadi perbandingan dengan film yang akan dibuat saat ini. Karena pada film animasi 3D yang akan dibuat nantinya adalah lebih kepada penerapan teknik *editing*

cutaway dibeberapa *scene* yang dramatis dan mengandung beberapa pesan tersembunyi dan juga ada beberapa teknik pendukung lainnya yang membantu disetiap *scene* yang tidak memerlukan teknik *editing cutaway*.



Gambar 3. 6 Screenshot Poster Film

(Sumber : google.com)

3.4 Teknik Analisis Data

Informasi dan data yang dibutuhkan telah didapatkan dari berbagai sumber merupakan unsur penting dalam analisis data, selanjutnya diklasifikasikan menurut tempat data itu diperoleh. Data tersebut kemudian diolah dengan cara mencari mana saja yang cocok dan sesuai. Selanjutnya data tersebut digunakan langsung ke dalam proses pengumpulan dalam bentuk tabel. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Pada bab ini akan menjelaskan keseluruhan dari data yang sudah dikumpulkan dari wawancara , kemudian digunakan untuk membuat beberapa rancangan pokok, dengan hasil akhir film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda berbasis teknik *cutaway*.

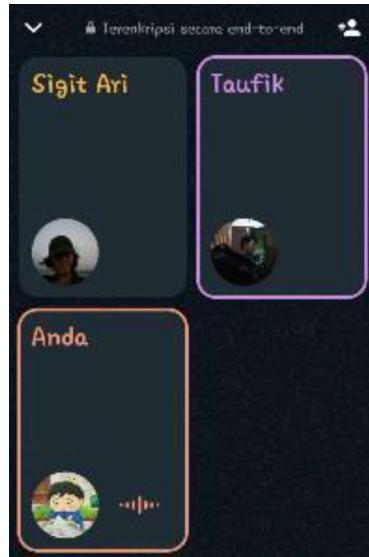
4.1.1 Hasil Wawancara

Pada penelitian ini hasil datanya berguna sebagai kevalidan data yang diperoleh dari wawancara berisi informasi dari praktisi maupun akademisi. Penulis mewawancarai beberapa pihak praktisi maupun akademisi.

1. Sigit Ari

Merupakan seorang nelayan yang sudah berpengalaman pada bidangnya. Dari wawancara yang sudah dilakukan menghasilkan tentang warna pada air tawar dari kejauhan coklat keruh dan air asin berwarna biru jernih ketika berada ditengah. Kondisi ikan air asin apabila melewati air tawar masih bisa bertahan beberapa waktu dan kondisi ikan air tawar apabila melewati air asin akan langsung sensitive dan pingsan. Pada fisik ikan air asin apabila melewati air tawar akan mengecil karena pertumbuhannya yang terhambat dan ikan air tawar melewati air asin langsung pingsan.

Ikan air asin dihabitatnya kadang suka makan ubur-ubur dan juga plankton. Ikan air tawar pada habitatnya kadang memakan cacing sutra. Perbedaan arus air tawar lebih berat dan air asin lebih ringan.



Gambar 4. 1 Wawancara Bersama Sigit Ari

2. Herry Agoes Hermadi

Merupakan seorang dosen Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Airlangga. Dari wawancara yang dilakukan menghasilkan tentang habitat air tawar yang dihuni oleh beberapa ikan diantaranya terdapat ikan mujair, lele, belut, lalu ikan mas punten. Ikan mujair dapat berkembang biak dengan cara *stripping*. Ikan mujair yang besar 4 sampai 5 bulan sudah sebesar telapak tangan diameternya. Bisa dikatakan bahwa ada air payau akan tumbuh hama seperti betik bisa di air payau, maka betik sebenarnya ikan mujair kecil, udang gala non asin, panamei setengah udang bisa dibudidayakan. Dengan memompa air dan memasukkan air asin kedalamnya dan kemudian bisa digunakan untuk budidaya. Apabila ikan sedang bertelur makan dia akan lari ke sungai perbatasan lalu bisa bertelur.



Gambar 4. 2 Wawancara Bersama Herry Agoes Hermadi

3. Fahmi Khalid

Merupakan seorang dari staff kebun binatang Surabaya. Dari wawancara yang dilakukan menghasilkan tentang kehidupan ikan di perbatasan air asin dan muara. Masing-masing ikan memiliki daya adaptasinya sendiri. Ikan pada air asin salah satunya kapas-kapas, lalu pada air tawar ada ikan kaca-kaca. Untuk daya tahan ikan air asin yang diletakkan di air tawar yang terjadi ikan tersebut dapat pingsan, tetapi apabila ikan tersebut dikembalikan ke air asin maka akan hidup kembali. Sedangkan ikan air tawar jika diletakkan pada air asin akan mati suri atau dia bergerak tetapi miring-miring karena perbedaan tekanan air asin yang cukup besar.

Jenis plankton yang ditemukan terdapat zooplankton yang berupa hewan dan fitoplankton yang berupa tumbuhan. Kehidupan zooplankton pada air asin sedangkan fitoplankton pada air tawar. Ciri-ciri air yang terdapat plankton jenis fitoplankton yaitu air berwarna hijau. Terdapat juga kutu air tawar yang bisa ke air asin tetapi efeknya akan sama seperti ikan yang berpindah habitat lama kelamaan akan mati.



Gambar 4. 3 Wawancara Bersama Fahmi Khalid

4. Andy Said Tandio

Penulis mewawancarai seorang content creator youtube dengan nama channel “Rizky Riplay”. Hasil wawancara tentang *editing* animasi. *Editor* merupakan seorang dibalik layer dari proses *editing*. Segala aspek *visual* dalam proses penyuntingan atau pengeditan merupakan tanggung jawab dari *editor*, maka dari itu seorang *editor* perlu memiliki pola berfikir kreatif ketika dalam proses pengeditan karena hal tersebut dapat mempengaruhi kualitas dari produksi film animasi 3D.

Penyesuaian teknik *editing* dan penggunaan beberapa transisi dalam proses *editing* memang sangat berpengaruh. Sebagai *editor*, memang dituntut untuk memikirkan matang-matang sebelum memilih dan menggunakan teknik dalam *editing*. *Editing* tidak hanya sekedar merangkai, menggabungkan dan menambahkan beberapa elemen yang diperlukan kedalam proses *editing*, tetapi perlu memerhatikan beberapa hal penting lain seperti, penyesuaian porsi cutting pada shot-shot yang dianggap tidak diperlukan dan bagian mana saja yang diperlukan harus disesuaikan juga dengan skenario yang sudah dibuat oleh sutradara supaya hasil akhir sesuai dengan skenario.

Kesesuaian color grading dapat mempengaruhi jalannya cerita, *editor* harus mampu menyesuaikan supaya *visual* dari film dapat seirama dengan skenario dari sutradara. *Sound effect* juga menjadi bagian penting dalam *editing*. Beberapa shot mungkin harus ditambahkan *sound effect* guna untuk mendukung adegan yang ada didalam shot tersebut. Ada beberapa shot yang perlu ditambahkan *sound effect* dan ada juga yang tidak perlu ditambahkan *sound effect*, tergantung dari skenario dari film tersebut agar film tidak terlalu berlebihan.



Gambar 4. 4 Wawancara Bersama Said Tandio

4.1.2 Hasil Observasi

Penggunaan teknik *editing* pada tiap shot ada yang sama dan ada juga yang berbeda, hal itu dikarenakan penyesuaian antara teknik *editing* dengan adegan yang terdapat pada masing-masing shot yang berbeda. Penerapan teknik *editing* yang sama pada tiap shot bisa terjadi, tetapi kembali lagi perlu diperhatikan kesesuaianya supaya tidak merusak alur cerita. Kombinasi penerapan teknik *editing* dapat juga terjadi, tentunya harus didukung dengan shot yang sesuai. Shot dan teknik *editing* yang cocok dapat membuat hasil dari *editing* menjadi maksimal.

4.1.3 Hasil Studi Literatur

1. *Editing*

Merupakan salah satu dari tahapan yang harus dilalui dalam proses produksi film animasi 3D. *Editing* dilakukan untuk merangkai shot yang sudah selesai diproduksi kemudian disusun menjadi sebuah kesatuan cerita yang utuh sesuai dengan skenario. *Editing* mempunyai tujuan supaya rangkaian final yang sudah dijadikan kesatuan yang utuh menjadi cerita yang sesuai dengan skenario dan dapat ditampilkan kepada penonton dengan jelas (Nugroho, 2014).

2. Film Animasi 3D

Film merupakan sarana komunikasi massa yang menggabungkan macam-macam teknologi seperti rekam suara dan fotografi. Film merupakan rangkaian gambar bergerak yang dijadikan kesatuan utuh sebagai wujud dari bentuk ekspresi adanya budaya (Pratista, 2017).

Merupakan jenis animasi yang memiliki bentuk 3D dapat dilihat dari berbagai sisi. Bentuk objek 3D didalam layar yang tidak bisa dirasakan bentuknya secara fisik. Jenis animasi ini sering kali digunakan sebagai alat untuk mempermudah pekerjaan manusia misalnya dalam bidang arsitektur, Pendidikan, acara tv (Aditya, 2009).

3. Habitat Air

Merupakan habitat dimana ikan-ikan dapat hidup, setiap ikan memiliki habitatnya masing-masing. Habitat air terbagi menjadi 2 yaitu air tawar dan air laut. Tidak semua ikan dapat hidup pada dua habitat tersebut, ada yang hanya bisa hidup pada satu habitat saja. Habitat air laut memiliki kadar garam yang tinggi sebesar 3,5% sehingga membuat air laut tidak dapat untuk dikonsumsi (Kusumawardani, 2016).

Habitat air tawar merupakan jenis air yang tidak memiliki rasa dengan kadar garam yang rendah 0,5%. Perbedaan yang tampak dari air tawar dan air laut yaitu tingkat salinitasnya. Karakteristik kandungan air tawar tergantung dari sumber dari air itu berasal (Triyana, 2020).

4.1.4 Hasil Studi Kompetitor

Studi kompetitor membantu dalam proses produksi dengan menjadikan beberapa film sebagai referensi dan acuan dalam melaksanakan proses *editing*. Acuan yang digunakan diambil dari beberapa film sebagai berikut.

1. Film Finding Nemo (2003) dan Finding Dory (2016)

Film yang diproduksi oleh Walt Disney dan Pixar Animation Studios menjadi referensi dalam proses *editing* film animasi 3D ini. Fokus penerapan teknik *editing* dalam film finding nemo dan finding dory bermacam-macam. Teknik *editing* diterapkan dengan cara memperhatikan tiap adegannya, perlu penyesuaian sehingga menghasilkan karya yang sangat maksimal. Pada tiap shotnya disesuaikan perlu menggunakan jenis teknik *editing* seperti apa, kemudian shot berikutnya menyesuaikan supaya kesatuan film selaras. Referensi yang digunakan pada film ini yaitu penerapan teknik *editing*nya dalam menyusun rangkaian shot.

2. Luca (2021)

Film yang diproduksi oleh Walt Disney dan Pixar Animation Studios menjadi referensi dalam bagian proses *editing*. Penerapan color grading dalam film yang membuat film sangat berkesan karena suasana pemukiman didekat pantai yang mendukung *visual* dari film tersebut. Penggunaan teknik *editing* dalam film ini juga menjadi referensi dalam proses pembuatan film animasi 3D ilmiah. Pemotongan shot dan mengabungkannya dengan color grading kemudian ditambahkan beberapa *sound effect* pendukung membuat film tersebut memberikan *visual* yang sangat nyaman untuk ditonton.

4.2 Hasil Analisis Data

Analisis data dikualifikasikan menjadi berupa kesimpulan dari data data yang telah diperoleh. Hasil analisis data yang dibuat berupa tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1 Tabel Analisis Data

No	Bahasan	Wawancara	Literatur	Kesimpulan
1	Editing	Kesesuaian teknik <i>editing</i> , penggunaan transisi, color grading, <i>sound effect</i> berpengaruh terhadap jalannya cerita maka dari itu <i>editor</i> perlu menyesuaikan porsi <i>editing</i> supaya film tidak terlalu berlebihan.	Susunan shot dari proses produksi dirangkai menjadi kesatuan utuh sesuai cerita dan dapat ditampilkan kepada penonton.	<i>Editor</i> perlu ketelitian dalam merangkai setiap scene menjadi kesatuan, dukungan beberapa elemen perlu disesuaikan supaya cerita dapat ditampilkan kepada penonton.
2	Film Animasi 3D	Kualitas film animasi 3D yang lebih baik didukung dengan penyesuaian elemen pendukung seperti color grading, sfx, <i>visual effect</i> .	Jenis animasi 3D dapat dilihat dari berbagai sisi, memiliki kedalaman	Animasi 3D yang dapat dilihat dari berbagai arah didukung dengan beberapa elemen yang sesuai untuk kualitas yang lebih baik.
3	Habitat Air	Setiap ikan memiliki daya adaptasinya masing-masing, ikan yang hidup tidak pada habitatnya akan pingsan karena perbedaan tekanan air.	Perbedaan yang tampak dari air laut dan air tawar yaitu tingkat salinitasnya	Ikan memiliki daya adaptasinya tersendiri, perbedaan habitat ikan terdapat pada tekanan air, salinitas serta warna air.

4.3 Kesimpulan Analisi Data

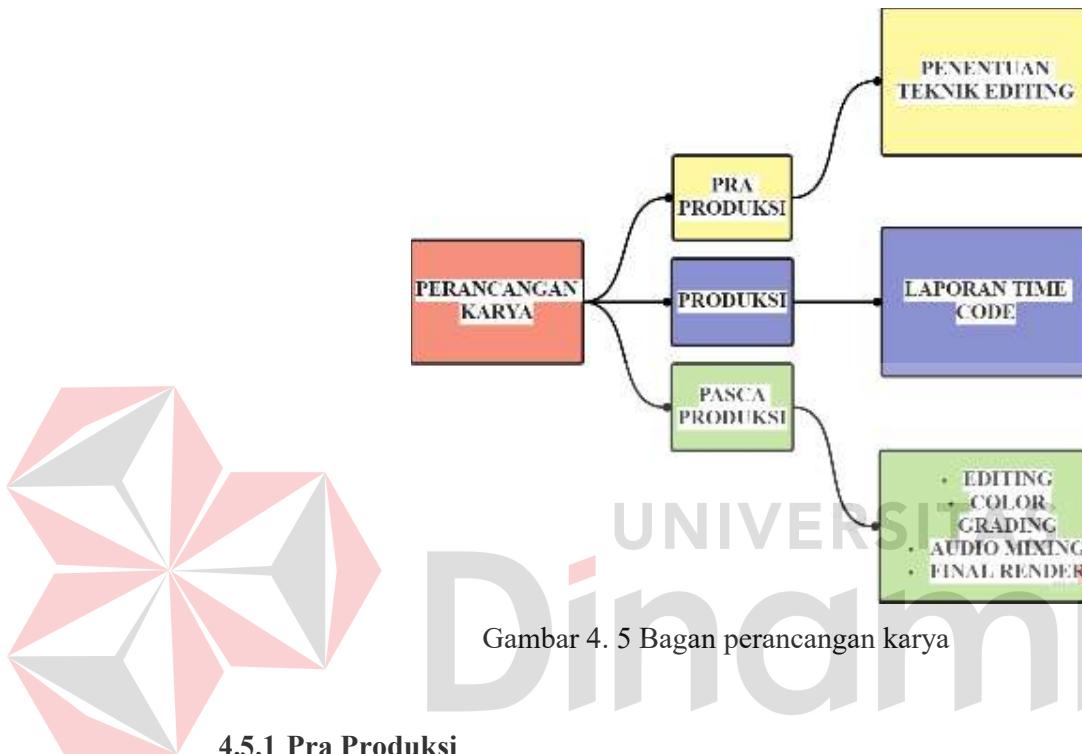
Kesimpulan secara menyeluruh dari pengumpulan data, penulis sebagai editor dapat menyimpulkan sesuai dengan Analisa data. Pembuatan animasi 3D ilmiah bertema habitat ikan yang berbeda berisi tentang kehidupan pada habitat ikan yang mempunyai tempat untuk hidupnya masing – masing. *Visual* berupa animasi 3D dengan dukungan beberapa elemen yang sesuai terhadap kualitas dari animasi 3D. Penerapan teknik dalam *editing* dan juga penambahan beberapa elemen lain seperti *sound effect* pendukung pada setiap scene yang membutuhkan, musik latar pendukung suasana pada animasi 3D, pemberian color grading pada setiap scene menyesuaikan dengan skenario supaya *visual* sesuai dengan konsep. Penulis sebagai *editor* mengemas keseluruhan *visual* dan audio perlu ketelitian dalam pengerjaannya supaya hasil akhir dari produksi animasi 3D lebih baik.

4.4 Deskripsi *Keyword*

Dari hasil kesimpulan dan analisi data, penulis menemukan keyword yang sesuai dengan pembuatan animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda yaitu *separate*. *Separate* yang dalam bahasa inggris memiliki arti terpisah, memisahkan dan menjarakkan (kamuslengkap, 2016). Penulis setelah mendapatkan *keyword* tersebut, selanjutnya penciptaan karya mengacu pada *keyword* tersebut. Penentuan konsep judul animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda berjudul “DIMIDIMATE” yang dimana berkaitan dengan *separate*. Penentuan dalam *color grading*, pemilihan warna pada judul poster, pemilihan background poster yang sesuai dengan *keyword* tersebut yaitu *youthful* dengan color hex #feeaa94 (*golden glow*), #94cc9b (*de york*), dan #7baedf (*viking*). Penulis sebagai *editor* menyesuaikan segala aspek pada *editing* tersebut diatas mengacu pada keyword *dichotomy* supaya *visual* yang dikemas sesuai dan menjadi lebih baik.

4.5 Perancangan Karya

Tahapan ini penulis menjelaskan tentang langkah-langkah yang dilakukan selama proses produksi film animasi 3D dan perancangan karya. Seperti pada bagan berikut ini :



4.5.1 Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal dari proses pembuatan karya film animasi 3D. Tahap ini *editor* ambil bagian untuk membantu sutradara dengan memberi masukan – masukan untuk karya yang ada diproduksi. Berdiskusi dengan sutradara perihal gaya pengemasan, color grading, special effect yang akan diterapkan pada pembuatan film animasi 3D.

4.5.2 Produksi

Tahap produksi merupakan tahapan untuk proses eksekusi dari ide dan konsep yang sudah matang dan selanjutnya pada tahapan ini yaitu nantinya melewati beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam proses produksi film animasi 3D. *Editor* disini ikut serta tim produksi untuk membantu membuat modeling 3D yang digunakan sebagai environment.



Gambar 4. 6 Membantu membuat modeling 3D

4.5.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahapan akhir dalam proses produksi film animasi 3D. Proses *editing* dibagi menjadi 5 tahap yaitu *Editing*, Compositing, Coloring, *Sound effect* dan *Rendering*. Disini *editor* dalam proses penggerjaannya menggunakan software untuk *editing* diantaranya adalah : adobe premiere pro cc, adobe after effect cc.



Gambar 4. 7 Software *editing*

Dalam proses *editing* diperlukan spesifikasi *device* yang mumpuni supaya tidak terjadi suatu hal yang tidak diinginkan pada saat proses *editing*. Berikut spesifikasi *device* yang digunakan :

Hardware



Gambar 4. 8 Device yang digunakan untuk *editing*

1 Unit Asus X505ZA

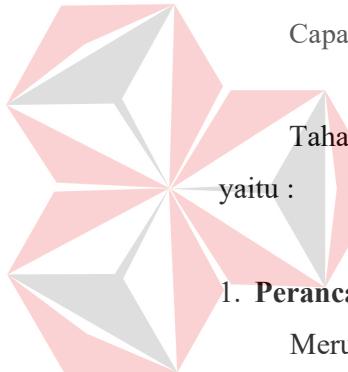
Processor : AMD Quad-Core R5-2500U Processor, 2.0 GHz

Memory : 8GB DDR4

Graphic : AMD Radeon Vega 8 Graphics

Software : Windows 11

Capacition : 1 TB



Tahapan pertama yang dilakukan dalam proses pasca produksi sebagai *editor*

yaitu :

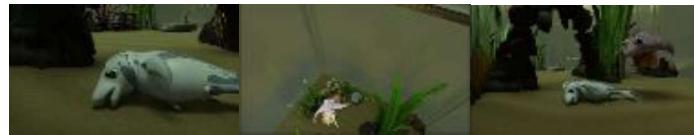
1. Perancangan *Editing*

Merupakan tahapan memilih, menggabungkan beberapa shot yang sudah selesai diproduksi kemudian disesuaikan dengan urutan skenario yang sudah dibuat. Penyesuaian *sound effect*, color grading juga diperlukan supaya kesesuaian antara shot dengan audio dapat memberikan hasil yang maksimal.



Gambar 4. 9 Penerapan Teknik *cutaway* pada beberapa bagian scene

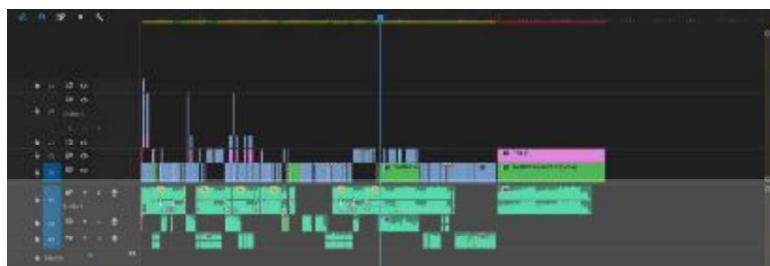
Scene yang sudah selesai dari tahapan produksi disusun oleh *editor* dengan menerapkan Teknik *cutaway* pada beberapa scene yang sesuai untuk menunjukkan variasi.



Gambar 4. 10 Scene dengan penerapan teknik *cutaway*

2. Compositing

Tahap ini penulis sebagai *editor* melakukan proses penggabungan beberapa shot kemudian disusun menjadi kesatuan yang sesuai dengan runtutan cerita.



Gambar 4. 11 Penggabungan shot

Proses penataan dan penggabungan scene perlu memperhatikan skenario, karena urutan penataan pada setiap scene dapat mempengaruhi jalannya cerita dalam film animasi 3D.



Gambar 4. 12 Urutan penyusunan scene

3. Colour Grading

Tahap pengoreksian warna supaya antara *shot* satu dengan yang lainnya mendapatkan persamaan warna.



Gambar 4. 13 Tahap Color Grading

Pemberian color grading pada setiap scene film animasi 3D mempunyai maksud untuk membangun suasana dalam film dan juga untuk menunjukkan perbedaan waktu pada film animasi 3D tersebut.



Gambar 4. 14 Penyesuaian color grading pada setiap scene

4. Sound effect

Tahap ini yaitu menambahkan dan menyatukan audio sesuai dengan visualnya, dan memberikan effect audio tambahan yang mendukung.



Gambar 4. 15 Tahap menyatukan audio

Editor pada proses penambahan *sound effect* pendukung dan musik latar perlu memperhatikan pada setiap scenenya, mana saja yang harus diberikan *sound effect* tambahan dan mana saja yang tidak memerlukan *sound effect* tambahan supaya hasil akhir *visual* dan audio sesuai.



Gambar 4. 16 Audio dan *visual* disusun sesuai dengan adegan

5. *Rendering*

Beberapa elemen yang diperlukan dalam proses *editing* yang sudah sesuai dengan kebutuhan *visual* dan audio film animasi 3D, selanjutnya *editor* melakukan diskusi kepada sutradara maupun anggota tim yang lain untuk meminta beberapa masukan yang berguna bagi hasil akhir film animasi 3D yang lebih maksimal. Setelah proses diskusi dan mendapatkan beberapa masukan, selanjutnya *editor* melakukan tahapan revisi.



Gambar 4. 17 Hasil final yang siap untuk di render

Setelah berbagai tahapan sudah dilalui, selanjutnya *editor* memasuki tahapan render final untuk film animasi 3D.



Gambar 4. 18 Tahap Rendering

4.4 Tabel Jadwal Produksi

Tabel jadwal produksi sangat penting dalam proses produksi karena dengan disusunnya jadwal dapat mempermudah tim dalam berproses, kapan harus memulai dan kapan harus segera diselesaikan, supaya proses produksi berjalan dengan lancar dan tanpa ada halangan.

Tabel 4. 2 Jadwal Produksi

No	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ide dan <i>Storyline</i>	■	■																		
2	Konsep	■	■																		
3	Sinopsis			■	■																
4	Skenario		■	■	■	■															
5	Storyboard						■	■	■	■											
6	Karakter						■	■	■	■											
7	Produksi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
8	Pasca Produksi													■	■	■	■	■	■	■	■

4.5 Budgeting

Tabel budgeting sangat berguna dalam sebuah proses produksi, dengan dibuatnya table tersebut dapat diperkirakan kira – kira berapa biaya yang diperlukan dalam proses produksi.

Tabel 4. 3 Anggaran Dana

No	Nama Kebutuhan	Total
1	Laptop	Rp.8.000.000
3	Musik	Rp.1.000.000
5	Publikasi	Rp. 300.000
	Total	Rp.9.300.000

4.6 Rencana Publikasi

Dalam publikasi tugas akhir ini, penulis merancang beberapa merchandise dengan seunik mungkin berupa poster, baju dan CD. Publikasi sangat berguna karena dapat digunakan sebagai media dalam mempromosikan kepada publik supaya film animasi 3D yang sudah diproduksi dapat diketahui oleh publik.

1. Poster



Gambar 4. 19 Poster Film Animasi DIMIDIATE

Dalam pembuatan poster film animasi 3D berikut, penulis membuat konsep dengan background perbatasan air tawar dengan air laut dengan terdapat ikan yang menghuni di masing – masing habitat tersebut, tujuan dalam pemilihan tersebut karena supaya penonton yang akan melihat film animasi dapat langsung terbantu dalam memahami seperti apa *visual* didalam film animasi yang akan mereka tonton. Penggunaan warna yang sesuai dengan warna asli dari masing – masing habitat air membuat kesan yang natural pada konsep dari poster film animasi tersebut. Pose dari masing – masing ikan dibuat seperti saling membelakangi karena membuktikan bahwa walaupun berbeda habitat hidup, kedua ikan tersebut dapat menjalin pertemanan walaupun pada akhirnya mereka berdua terpisahkan karena kondisi fisik yang tidak bisa hidup pada habitat yang berbeda. Pemilihan warna pada font kuning kecoklatan karena penulis ingin menunjukkan kesan kehangatan dalam hubungan pertemanan yang dijalin oleh kedua ikan tersebut.

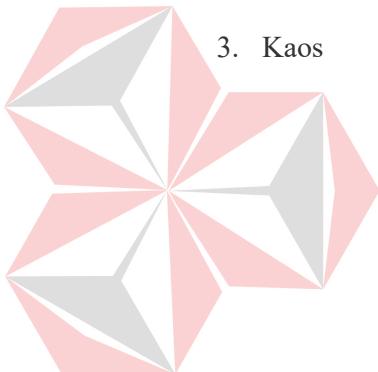
2. CD



Gambar 4. 20 CD Film Animasi DIMIDIATE

Konsep dari cover CD dibuat sama dengan poster karena bertujuan untuk mempermudah penonton dalam memahami seperti apa *visual* film yang akan mereka tonton.

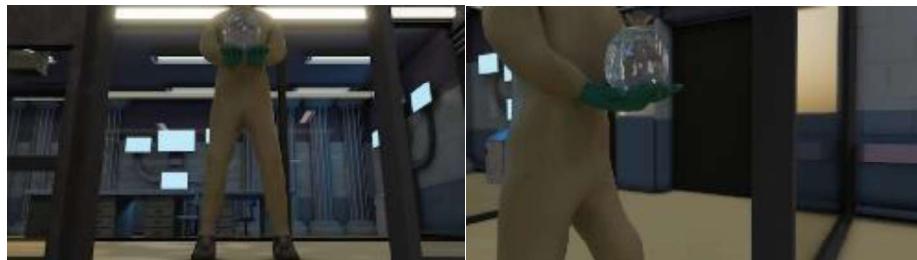
3. Kaos



Gambar 4. 21 Desain Kaos Film Animasi DIMIDIATE

Konsep desain pada kaos dibuat dengan warna hitam pada kaos yang memiliki sifat netral bisa dikombinasikan dengan warna yang lain dan membuat warna lain menjadi lebih terlihat menonjol. Pada kaos ditambahkan dengan judul pada bagian depan, lalu pada bagian belakang diberikan nama pada masing – masing ikan dan juga terdapat cipratan air laut dan air tawar.

4. Screenshot film animasi 3D “DIMIDIATE”



Gambar 4. 22 Screenshot Film DIMIDIATE 1

Pada screenshot film animasi diatas, penulis sebagai *editor* menyusun setiap shot sesuai dengan urutan pada skenario yang telah dibuat. Penerapan teknik *editing* menggunakan teknik *cutaway* dan juga didukung dengan beberapa teknik yang lainnya.



Gambar 4. 23 Screenshot Film DIMIDIATE 2

Pada screenshot film animasi diatas menunjukkan scene pagi. Penulis sebagai *editor* menyesuaikan color grading pada masing - masing shot. Proses color grading tentunya harus selalu berkoordinasi dengan sutradara supaya hasil *visual* sesuai dengan apa yang ada pada skenario.



Gambar 4. 24 Screenshot Film DIMIDIATE 3

Pada screenshot film animasi diatas menunjukkan shot malam. Proses *editing* menerapkan teknik *cutaway* yang menunjukkan variasi *visual* yang masih berhubungan dengan adegan utamanya.

BAB V

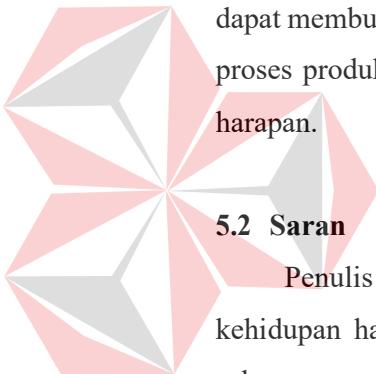
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada pembuatan film Tugas Akhir animasi 3D ini dapat disimpulkan bahwa menjadi seorang *editor* dalam pembuatan film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda bertanggung jawab pada segala aspek *visual* dalam penyuntingan atau pengeditan. Penyusunan setiap scene kemudian didukung dengan *sound effect*, *visual effect* serta color grading perlu diperhatikan supaya *visual* film yang dihasilkan menjadi lebih baik. Seorang *editor* dalam prosesnya harus berfikir kreatif dan teliti dalam menyusun setiap shotnya supaya menjadi kesatuan yang utuh. Memiliki pola berfikir kreatif dalam melakukan penyuntingan dapat membuat hasil akhir dari produksi menjadi lebih baik. Kerja sama tim selama proses produksi sangat penting demi terciptanya suatu karya yang sesuai dengan harapan.

5.2 Saran

Penulis sebagai *Editor* dalam pembuatan film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda. Berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama proses produksi, penulis menyadari masih banyaknya kekurangan. Film atau animasi yang didalam ceritanya tidak memiliki komunikasi atau dialog sebaiknya ditambahkan dengan beberapa *sound effect* pendukung lalu bisa juga dengan menambahkan prolog pada awal film sehingga penonton dapat terbantu memahami isi cerita dari film atau animasi tersebut. Oleh karena itu, beberapa masukan pada karya animasi sangat diperlukan guna untuk meningkatkan hasil akhir film menjadi lebih baik lagi. Saran dan kritik dapat membantu penulis atau pembaca dan juga membantu untuk kemajuan penelitian selanjutnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). *Trik dahsyat menjadi animator 3D andal*. Yogyakarta: ANDI, 2009.
- Ahmad. (2021, Oktober). *17 Genre Film yang Wajib Diketahui Movie Lover*. Retrieved February 25, 2022, from gramedia.com: <https://www.gramedia.com/best-seller/genre-film/>
- Amalia, F. Y. (2016). Makna Ideologi Komunis dalam film Stalingrad 2013. *e-Proceeding of Management*, 14.
- Berdiskusi. (2021, November 28). *Editing Film*. Retrieved February 25, 2022, from berdiskusi.com: <https://berdiskusi.com/editing-film/>
- Bray. (2020, Februari 23). *Proses Kerja Tugas Editor Film Untuk Mahasiswa*. Retrieved February 25, 2022, from catatansibray.com: <https://www.catatansibray.com/2020/02/proses-kerja-tugas-editor-film.html>
- Effendi. (1986). *Dimensi Dimensi Komunikasi*. Bandung: Alumni.
- Effendy. (2014). *Mari Membuat Film*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Gramedia. (2021, may). *Profesi Editor Film*. Retrieved April 7, 2022, from gramedia.co.id: <https://www.gramedia.com/pendidikan/profesi-editor-film/>
- ilmunesia. (2017, march 04). *Apa itu Color Grading*. Retrieved April 7, 2022, from ilmunesia.com: <https://ilmunesia.com/apa-itu-color-grading-yuk-simak-selengkapnya/>
- Imanto, T. (2007). Film Sebagai Proses Kreatif Dalam Bahasa Gambar. *KOMUNIKOLOGI : JURNAL ILMIAH ILMU KOMUNIKASI*, 13.
- Ismail, J. (2021, April). *Jenis-Jenis Cut Dalam Editing Film*. Retrieved February 25, 2022, from studioantelope.com: <https://studioantelope.com/jenis-jenis-cut-dalam-editing-film/>
- Kusumawardani, G. (2016). PENGARUH TEKANAN PADA MEMBRAN REVERSE OSMOSIS TERHADAP PENGOLAHAN AIR PAYAU MENJADI AIR TAWAR MELALUI PROSES WATER TREATMENT. *Politeknik Negeri Sriwijaya*, 1-59.
- Larasati. (2018, October 29). *Apa itu Color Grading*. Retrieved April 7, 2022, from idseducation.com: <https://idseducation.com/apa-itu-color-grading-yuk-simak-selengkapnya/>

- Media. (2018, April). *Teknik dasar editing video wajib Anda kuasai untuk menghasilkan video makin keren*. Retrieved February 25, 2022, from flashcomindonesia.com: <https://flashcomindonesia.com/teknik-dasar-editing-video.html>
- Millerson, & Owens. (2012). *Television Production*. New York: Routledge.
- Nardi. (1997). *Pengertian editing film*. Jakarta: Grasindo.
- Nugroho, S. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: Andi.
- Phetorant, D. (2020). Peran Musik Dalam Film Score. *E-Jurnal Institut Seni Indonesia Denpasar*, 12.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film / Himawan Pratista; Editor, Agustinus Dwi Nugroho, Yosua Aji Febrianto; Ilustrator, Eka Prasetya Hendrawan, Swa Setyawan Adinegoro .2017*. Yogyakarta: Montase Press.
- Rizkon. (2021, Desember). *Awal Sejarah Munculnya Video Editing*. Retrieved February 25, 2022, from bantennews.co.id: <https://www.bantennews.co.id/bantenesia/awal-sejarah-munculnya-video-editing/>
- Studio Antelope. (2019, May 02). *Aneka Ragam Jenis Transisi Yang Perlu Kamu Pahami*. Retrieved from studioantelope.com: <https://studioantelope.com/ragam-jenis-transisi>
- Subarkah, N. (2020, Desember). *Penerapan Aspek 3D Modeling Dalam Berbagai Bidang Modern*. Retrieved February 25, 2022, from gamelab.id: <https://www.gamelab.id/news/349-penerapan-aspek-3d-modeling-dalam-berbagai-bidang-modern>
- Triyana, I. (2020). Perancangan Interior Fasilitas Edukasi Habitat Ikan Air Tawar Di Kota Bandung. *Universitas Komputer Indonesia*, 1-94.
- ulfia. (2022, Februari). *Pengertian Film, Sejarah, Fungsi, Unsur dan Jenis Film Terlengkap*. Retrieved February 25, 2022, from pelajaran.co.id: <https://www.pelajaran.co.id/pengertian-film-sejarah-fungsi-unsur-dan-jenis-film/>
- Zaharuddin, G. D. (2007). *The Making of 3D Animation Movie Using 3Dstudio Max*. Bandung: Informatika.
- Zakky. (2020, April). *Definisi dan Pengertian Film Sci-Fi Beserta Contohnya (Science Fiction)*. Retrieved February 25, 2022, from seluncur.id: <https://www.seluncur.id/pengertian-film-sci-fi/>