

FILM ANIMASI 3D JURNALIS SINDO

Yenni Mariana¹⁾

¹⁾Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech, Palembang
Jl Politeknik PalComTech; Jln.Basuki Rahmat No.05 Kode 30127
Email : yennymar81@gmail.com¹⁾

ABSTRACT

3-Dimension Sindo's Journalist Animation Movie tells about a journalist's deception. 3 Dimensional animated film using Low Poly technique. Low Poly is a computer graphics that has a small number of polygons. This modeling technique reduces the detail of a 3-dimensional model with the purpose of geometry efficiency that can lighten the system's workload while designing and when rendering. Software used in the making of this film is Blender 3D, Adobe Illustrator, Adobe PhotoShop, Adobe Premiere, Corel Draw and Format Factory. Use visual concepts derived from verbal language that is processed into visual language, in concept there are some elements, such as creativity, aesthetics, efficiency, communicative, and others to be accepted by the target audience. Visual object processing requires the composition of design formats, layouts, typography, illustrations, and colors to make the visual messages and messages delivered easily accepted by target audiences.

Key words : Animation Movie, 3 Dimension, Low Poly, Sindo

1. Pendahuluan

Berkembangnya media informasi saat ini dikarenakan kebutuhan akan informasi yang tidak terbandung oleh semua orang sehingga para pembuat informasi terus terpacu untuk melakukan perubahan untuk mengikuti perkembangan zaman, media informasi saat ini sudah sangat banyak jenisnya, ada 2 (dua) jenis media informasi dimulai dengan media cetak seperti koran, majalah, *flyer* dan spanduk, serta juga ada media elektronik seperti internet, televisi, *handphone* dan radio.

Menurunnya peminat media informasi cetak dikarenakan para peminat media informasi elektronik berkembang begitu pesat terutama film animasi. Jenis film animasi yang banyak dikenal adalah film animasi 2D dan 3D. Film berbentuk animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Karakter animasi 3D yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin membuat "Film Animasi 3D Jurnalis Sindo" dengan menggunakan *Software Blender 3D*.

A. Landasan Teori

1) Film

Menurut Guritno dalam Arifiyanto (2015: 28) Film adalah hasil peradaban manusia yang diciptakan melalui proses kreatif dengan melahirkan impian (imajinasi) melalui teknologi yang hasilnya bisa disaksikan semua orang. Sedangkan menurut Latif dan Utud (2015: 28) menjelaskan bahwa film adalah karya seni yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi masa yang dibuat berdasarkan kaidah sinema fotografi, dengan atau tanpa suasana, dan dapat pertunjukkan.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa film merupakan gabungan antara media gambar dan media audio yang dibuat untuk dipertunjukkan kepada

khalayak yang membuat film dapat menarik perhatian penontonnya adalah efek perasaan yang timbul akibat gabungan dua media yang menyatu dalam film.

2) Animasi

Menurut Djalle dkk dalam Wibawa (2011: 5) Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Sedangkan Menurut Binanto, dalam Paramitha (2014: 7) Animasi adalah hasil dari proses menampilkan obyek-obyek gambar sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup. Tidak hanya menghidupkan, animasi juga memberikan karakter kepada obyek-obyek tersebut.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

3) Animasi 3D

Menurut Beane dalam Hartono (2015: 3) Animasi 3D sudah menjadi kebutuhan penting di dunia. Salah satunya adalah dunia hiburan. Beliau pun menyatakan bahwa salah satu industri terbesar di dunia hiburan adalah industri film animasi. Ada dua jenis film animasi yaitu film animasi murni dan film efek visual. Ia pun menambahkan, animasi 3 dimensi merupakan salah satu bagian dari grafis tiga dimensi. Sedangkan menurut Aditya dalam Paramitha (2014:7) Animasi 3D adalah animasi yang berwujud tiga dimensi meskipun bukan dalam bentuk 3D yang sebenarnya, yaitu bukan fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (layar tv, bioskop, komputer, proyektor, dan media sejenisnya). Tidak seperti animasi 2D yang memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y), animasi 3D memiliki kelebihan yaitu dimensi kedalaman (Z).

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa jenis animasi 3D ini merupakan penggabungan antara jenis animasi terdahulu. Animasi berawal dari 2D yang telah berkembang menjadi 3D sehingga modeling karakter terlihat lebih menyerupai manusia yang asli.

4) *Low Poly*

Menurut Handriyanto dan Wenas (2013: 4) *Low Poly* adalah salah satu teknik dalam komputer grafis yang memiliki jumlah *polygon* yang sedikit. Objek yang dikatakan *low poly* sering muncul dalam bentuk blok (seperti kepala yang berbentuk persegi) dan kurang detail (seperti tidak mempunyai jari). Metode *Low Polygon* atau yang sering disebut *low poly* modeling adalah sebuah teknik pembuatan model 3 dimensi menggunakan bentuk-bentuk dasar yang ada seperti *cube, cone, nurbs, dan cylinder*.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *low poly* suatu teknik pemodelan dengan jumlah *polygon* rendah atau pemodelan yang mengorbankan suatu detail model 3 dimensi dengan tujuan efisiensi geometri yang dapat meringankan beban kerja sistem saat dilakukannya perancangan maupun pada saat perenderan.

5) *Multimedia*

Menurut Sofyan dkk dalam Prabowo (2014: 7) Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Sedangkan menurut Zeembry dalam Maulina (2011: 39) Multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (19rtist atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. Yang telah dikemas menjadi file digital, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada 19rtist. Terutama dalam film animasi 3D jurnalis sindo tentunya menggunakan multimedia.

6) *Desain Grafis*

Menurut Bear dalam Maulina (2011: 39) Desain Grafis adalah suatu seni dan proses penyampaian konsep atau gagasan secara efektif dalam bentuk visual yang menggabungkan tipografi, ilustrasi, dan unsur lainnya. Sedangkan menurut Suyatno dalam Maulina (2011: 20) Desain Grafis dapat diartikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri, yang meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa desain grafis adalah kegiatan menyampaikan ide kreatif dengan mengolah

elemen-elemen gambar, huruf, warna, yang di komposisi menjadi satu kesatuan dan terciptalah suatu karya seni.

7) *Storyboard*

Menurut Binanto dalam Mahardika dan Destiana (2014: 103) *Storyboard* merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu file, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan ilustrasi gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar Selama proses pembuatan animasi.

F. *Metode Penelitian*

Proses pembuatan perancangan “film animasi 3D jurnalis sindo” tentu memiliki konsep serta tema yang mendukung untuk dapat terlaksananya proyek ini dengan baik. Selain itu, tujuan dari dibuatnya Film Animasi 3D ini yaitu sebagai media hiburan untuk meningkatkan promosi perusahaan.

1) *Konsep Perancangan (Pra-produksi)*

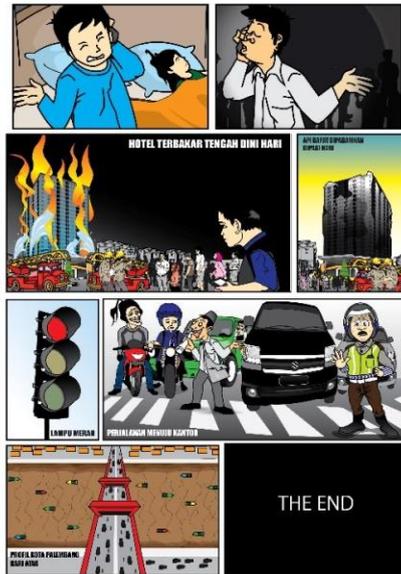
Tahap pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Tema yang diangkat pada proyek ini adalah *Film Animasi 3D* dimana menggunakan objek 3 dimensi dengan *Style Low Poly*, film animasi tersebut bercerita tentang perjalanan seorang jurnalis 19rtis sindo dalam mencari sebuah informasi berita.

Konsep visual merupakan suatu konsep yang berawal dari bahasa verbal yang diolah menjadi bahasa visual, di dalam konsep tersebut terdapat beberapa unsur, seperti kreatifitas, estetika, efisiensi, komunikatif, dan lain-lain agar dapat diterima oleh khalayak sasaran. Mengolah objek visual dibutuhkan komposisi format desain, *layout*, tipografi, ilustrasi, dan warna agar muncul visual yang kuat dan pesan yang disampaikan mudah diterima oleh target audiens. Perancangan *film animasi 3D jurnalis sindo* berbasis 3D konsep visual yang biasa disingkat 3D atau disebut ruang, adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Karakter menggunakan gaya *Low Poly* yaitu karakter 3 dimensi yang masih dalam bentuk kasar yang terdiri dari ratusan bentuk geometris kecil yang digabungkan untuk membentuk sebuah gambar abstrak dan mempunyai bentuk yang menarik. *Layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan 19rtistic, juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama adalah menampilkan elemen gambar dan teks cerita agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disampaikan.

2) *Storyboard*

Storyboard yang dibuat oleh penulis adalah dengan cara *skech* berwarnadisuat program desain yaitu *Adobe*

mengetik berita yang ia peroleh sebelumnya, selesai mengetik berita, kemudian atasannya mengajak ia rapat untuk masalah liputan besok, rapat selesai ia pun bergegas pulang kerumah.



Gambar 5. Storyboard

Sesampainya dirumah ia pun langsung tidur, tak lama tidur handponenya berbunyi ternyata atasannya menelpon beliau memberitahukan ada kebakaran disebuah hotel, mohon segera diliput beritanya dan ditunggu sampai jam 12 dini hari, sekalian untuk diterbitkan besok. Esoknya koranpun terbit dan disuatu lampu merah para penjual koran menjajahkan korannya. *THE END*.

G. Konsep Huruf

Menurut Dharna dalam Maulina (2011: 21) Mengenal berbagai jenis *font* bagi seorang desainer merupakan suatu keharusan dan sangat penting. Penggunaan jenis dan ukuran huruf yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan akan memberikan kemudahan bagi pembaca dalam memahami sebuah produk desain grafis. *Sans-serif* Kelompok *font* yang tidak memiliki kaki. Misalnya: *Arial, Tahoma, Futura*, dan lain-lain. Kelompok *font* pada golongan ini adalah *font* yang mempunyai bentuk yang unik dan artistik. Misalnya; *Lithograph, Magneto, Old English Text MT*, dan lain-lain. Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tersebut huruf adalah sebuah elemen yang penting dalam sebuah desain dengan huruf desain yang akan disampaikan lebih mudah dimengerti dan dipahami dengan baik sehingga meminimalisir kesalahpahaman dari audien. Konsep dan karakter huruf yang digunakan pada proyek praktik kerja lapangan ini adalah jenis huruf *Sans Serif* dan *Dekoratif*. 1).Kozuka Gothic Pro Bold

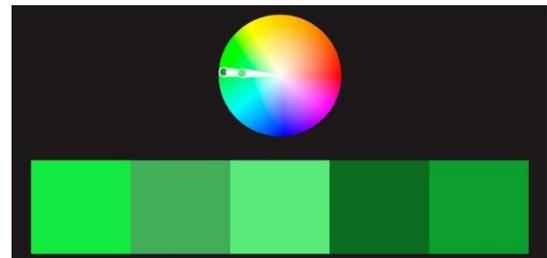
Font yang digunakan dalam proyek ini adalah *Kozuka Gothic Pro Bloddengan* karakter huruf yang kuat. Keluarga *font Sans Serif* ini merupakan jenis huruf yang modern agar dapat memberikan kesan *Modern, Efisien, dan Kontemporer*. *Font* yang digunakan dalam

proyek ini selanjutnya adalah *KBreindeergames* dengan karakter huruf yang tidak beraturan namun mudah dibaca, Jenis *font* ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada dan biasa digunakan untuk desain yang berhubungan dengan imajinasi untuk menarik perhatian dengan bentuknya yang *cute dan unique*.

H. Konsep Warna

Menurut Bleicher dalam Hartono (2015: 16) Warna merupakan unsur terpenting dalam sebuah desain atau karya seni karena dapat menggerakkan hati dan mempengaruhi emosi penonton secara langsung. Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tersebut unsur penting dalam obyek desain, dengan warna orang bisa menampilkan identitas menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas, warna yang penulis gunakan yaitu Skema Warna Monokromatik / *Monochromatic*.

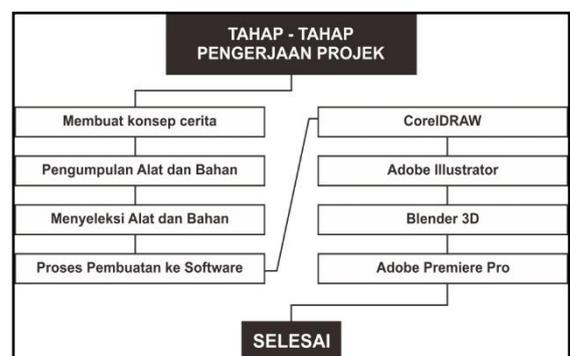
Skema warna ini digunakan untuk mengkombinasikan warna yang memiliki komposisi yang berasal dari satu warna dengan intensitas yang berbeda. dalam skema monokromatik ini menciptakan warna sesuai dengan warna dasar yang digunakan, maksudnya adalah warna tersebut nampak khas seperti warnanya sendiri. misalnya : Hijau - Hijau Tua - Hijau Muda.



Gambar 6. Skema Warna Monokromatik

I. Teknis Perancangan (Produksi)

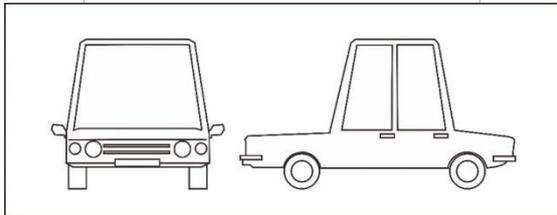
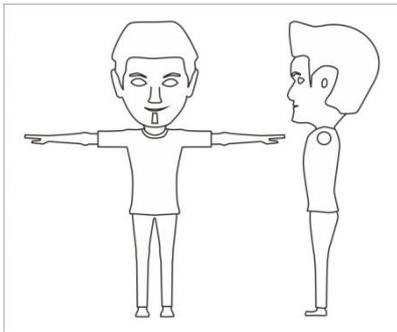
Pada tahap ini akan dibuat penjelasan tahap demi tahap proses pembuatan proyek dengan rinci dan jelas sehingga bisa menjadi gambaran bagaimana proses pengerjaan dan perancangan proyek.



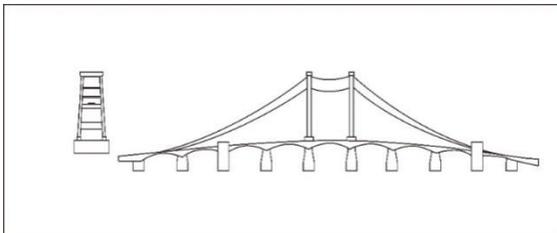
Gambar 6. Proses tahap-tahap pengerjaan proyek

2. Pembahasan

Pada tahap pertama ini penulis melakukan proses membuat konsep untuk menentukan ukuran video, menentukan jenis huruf dan warna, menentukan konsep visualisasi, *storyboard* dan menentukan *software* yang akan digunakan. Pada tahap ini penulis membuat sketsa modeling karakter manusia yaitu karakter utama dalam film animasi, mobil dan bangunan ini dengan menggunakan *software CorelDraw*.

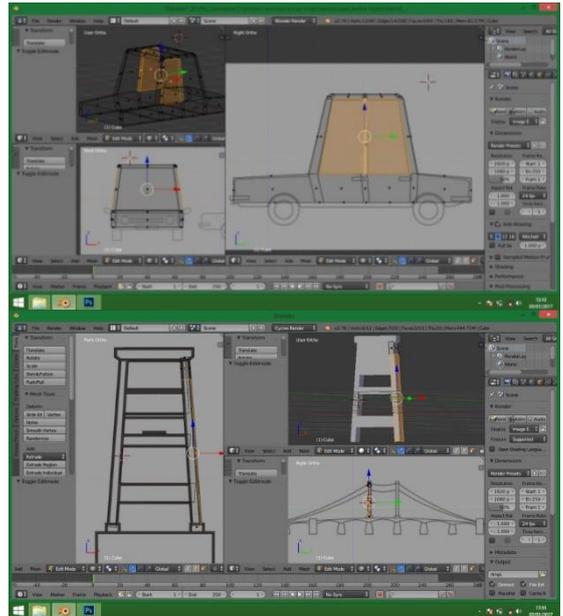
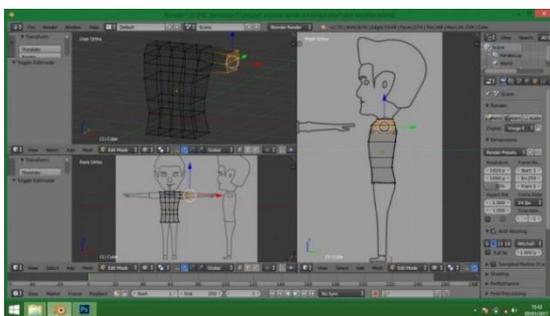


Gambar 7. Sketsa mobil



Gambar 8. Sketsa jembatan

Setelah sketsa karakter utama telah dibuat, selanjutnya adalah tahap awal proses pembuatan modeling karakter 3D disini penulis menggunakan *software Blender 3D*.



Gambar 9. Awal Modeling Karakter

Setelah modeling karakter utama selesai pada tahap ini masuk proses pemberian tekstur warna, seluruh karakter - karakter animasi manusia yang telah dibuat dengan *software Blender 3D*, yang akan bermain dalam Film Animasi 3D *Jurnalists Indo*.



Gambar 10. Modeling Karakter

Berikut adalah seluruh karakter - karakter kendaraan yang telah dibuat dengan *software Blender 3D*, yang akan bermain dalam Film Animasi 3D *Jurnalists Indo*.



Gambar 11. Modeling kendaraan

Setelah modeling karakter utama selesai pada tahap ini masuk proses pemberian tekstur warna. Berikut adalah seluruh karakter-karakter animasi bangunan yang telah dibuat dengan *software Blender 3D*, yang akan bermain dalam Film Animasi 3D Jurnalis Sindo.



Gambar 12. Seluruh Modeling Bangunan Animasi 3D

Pada tahap ini khusus karakter manusia, ini adalah tahap *Rigging* atau pemberian tulang pada karakter animasi agar karakter tersebut dapat bergerak.



Gambar 13. Karakter Manusia di Rigging

Pada tahap ini, penulis menggabungkan beberapa modeling-modeling yang telah dibuat untuk menjadi suatu bagian cerita atau telah memasuki proses *scene animasi*. Berikut adalah contoh *scene - scene* dari animasi 3D jurnalis sindo.

A. Scene animasi 3D Jurnalis Sindo



Gambar 14. Scene animasi 3D Jurnalis Sindo

jurnalis sindo terbangun dari tempat tidurnya dikarenakan alarm berbunyi.



Gambar 15. Scene animasi 3D Jurnalis Sindo

Jurnalis sindo berada disuatu perjalanan dengan menggunakan kendaraannya untuk melakukan sebuah tugas di suatu tempat yang telah ditentukan sebelumnya



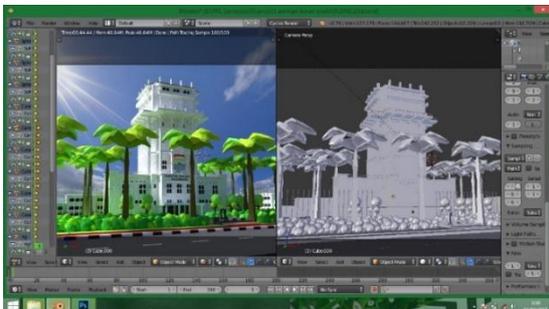
Gambar 16. Scene animasi 3D Jurnalis Sindo

diperjalanan ia mendapati bus yang menabrakan pohon dipinggir jalan dan ini adalah berita pertama yang ia dapatkan pada hari ini.



Gambar 17. Scane animasi 3D Jurnalis Sindo

setelah menolong korban kecelakaan bus dan meliput beritanya jurnalis melanjutkan perjalanan, diperjalanan ia melewati beberapa icon di kota palembang dengan arus kendaraan yang normal dan langit yang cerah.



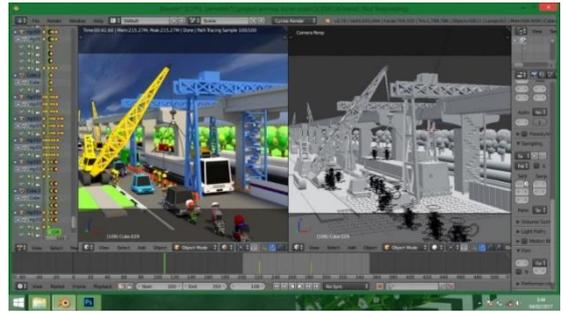
Gambar 18. Scane animasi 3D Jurnalis Sindo

jurnalis telah sampai tempat tujuannya yaitu kantor walikota Palembang



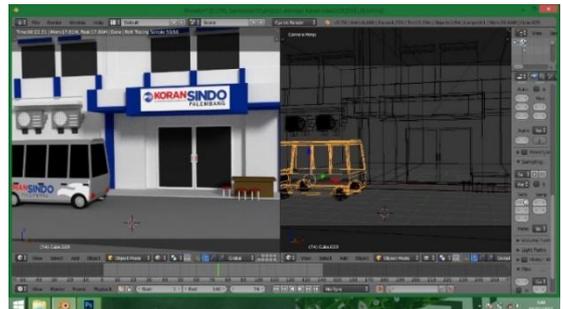
Gambar 19. Scane animasi 3D Jurnalis Sindo

jurnalis melakukan wawancara kepada bapak walikota palembang tentang masa jabatannya dan ini adalah berita kedua yang ia dapatkan pada hari ini.



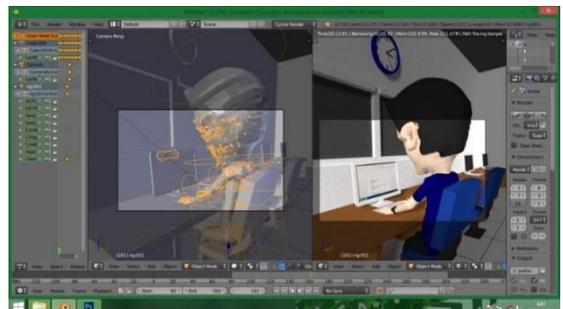
Gambar 20. Scane animasi 3D Jurnalis Sindo

selesai wawancara jurnalis melakukan tugas selanjutnya bisa dikatakan ini adalah berita ketiga yang ia dapatkan hari ini yaitu meliput proyek LRT Palembang.



Gambar 21. Scane animasi 3D Jurnalis Sindo

selesai meliput proyek LRT jurnalis kembali ke kantor koran Sindo Palembang.



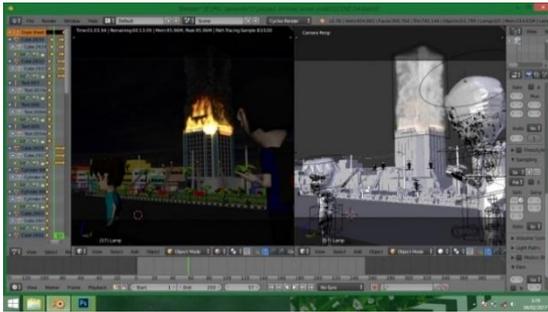
Gambar 22. Scane animasi 3D Jurnalis Sindo

jurnalis mengetik berita yang ia dapatkan hari ini.



Gambar 23. Scane animasi 3D Jurnalis Sindo

pekerjaan telah selesai jurnalis kembali pulang kerumah.



Gambar 24. Scene animasi 3D Jurnalis Sindo

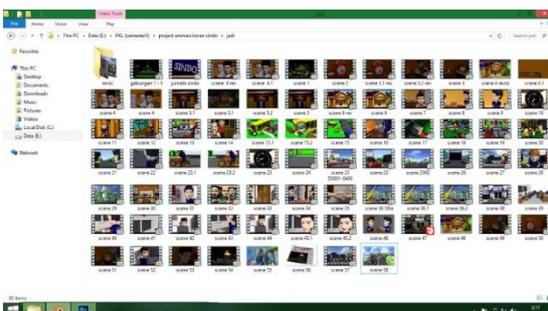
terjadi kebakaran disebuah hotel. Jurnalis bangun dari tidurnya dan segera menuju lokasi kejadian untuk meliputnya.



Gambar 25. Scene animasi 3D Jurnalis Sindo

Pada tahap ini seluruh *scene – scene* animasi yang telah dibuat sebelumnya kemudian dirender untuk menjadi sebuah video.

Berikut adalah *scene – scene* animasi yang telah dirender yang menjadi potongan- potongan video, ada 60 *scene* yang telah dirender.



Gambar 26. Scene – Scene Animasi Setelah dirender

Ini adalah tahap terakhir dari proses pembuatan proyek animasi ini, disini penulis menggabungkan seluruh *scene – scene* animasi yang telah dirender sebelumnya yang telah berbentuk video - video secara terpisah,



Gambar 27 Proses pengeditan Audio dan Video

video diisi dengan pengisian suara dan pemberian efek warna pada gambar animasi tersebut, penulis menggunakan *Software Adobe premiere pro* dalam proses pengeditan video.

3. Kesimpulan

Film Animasi 3 Dimensi Jurnalis Sindo, menceritakan tentang kehidupan seorang jurnalis. Film animasi 3 Dimensi ini menggunakan teknik *Low Poly* Penggunaan Konsep visual yang berawal dari bahasa verbal yang diolah menjadi bahasa visual, di dalam konsep tersebut terdapat beberapa unsur, seperti kreatifitas, estetika, efisiensi, komunikatif, dan lain-lain agar dapat diterima oleh khalayak sasaran. Mengolah objek visual dibutuhkan komposisi format desain, *layout*, tipografi, ilustrasi, dan warna agar muncul visual yang kuat dan pesan yang disampaikan.

Daftar Pustaka

- [1] Arifiyanto, Fajar. 2015. Pengembangan Media Film Pendek Berbasis Kontekstual Untuk Kompetensi Menulis Naskah Drama Bagi Siswa Kelas XI SMA. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- [2] Handriyanto, Widi Kurniawan. Wenas, Michael Bezaleel. 2013. Perancangan Video Promosi dengan menggunakan Teknik 3D Modeling Low Poly (Studi Kasus : DKV/FTI UKSW Salatiga). Artikel Ilmiah. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- [3] Hartono, Asmara Andrayani. 2015. Perancangan Karakter Utama Dalam Film Animasi Pendek Realis Berjudul *Alive*. Laporan Tugas Akhir. Universitas Multimedia Nusantara Tangerang.
- [4] Mahardika, Andaru. Destiana, Henny. 2014. *Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan dan Alat Transportasi Untuk siswa Taman Kanak – Kanak*. Jurnal Pilar Nusa Mandiri. STMIK Nusa Mandiri Jakarta. AMIKOM Bina Sarana Informatika Bandung.
- [5] Maulina, Ajeng. 2011. *Pembelajaran Desain Grafis Pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 2 Adiwarna Tegal*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- [6] Paramitha, Apriliana Indah. 2014. *Animasi 3D Kisah Ayu Intan Permani*. Jurnal Skripsi. STMIK AMIKOM Purwokerto.

- [7] Prabowo, Abdullah Adi. 2014. Perancangan Film Animasi *Danbo*. Naskah Publikasi. STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- [8] Rokhmah, Dewi. dkk. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Buku Ajar. Universitas Jember. Jawa Timur.
- [9] Wibawa, Cahya Budi. 2011. Pembuatan Film Animasi 3D Anak Berjudul *Ayo Kita Shalat*. Naskah Publikasi. STMIK AMIKOM Yogyakarta.