



3D TUDE MOVIE SERIES “DALANG PANDU”

Kadek Oky Sanjaya¹, Padma Nyoman Crisnapati²,
I Gede Mahendra Darmawiguna³, Made Windu Antara Kesiman⁴
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

E-mail: kadekokysanjaya@yahoo.com¹, crisnapati@yahoo.com², igd.mahendra.d@gmail.com³,
dekndu@yahoo.com⁴

Abstrak—Film animasi 3 dimensi “Dalang Pandu” merupakan sebuah film animasi edukasi, dimana di dalamnya terkandung pesan moral yang bisa diambil oleh penonton khususnya anak-anak, sebab film ini menceritakan bagaimana Tude dan Pandu selaku tokoh utama dalam film ini memberikan sebuah pelajaran bagaimana kita untuk tetap bisa menjaga dan melestarikan kebudayaan yang kita miliki.

Dalam pembuatan film Animasi 3D ini, metode penelitian atau perancangan film animasi menggunakan *Block diagram*. *Block Diagram* ini menjelaskan tentang tahap-tahapan pembuatan film animasi 3 dimensi “Dalang Pandu” dari awal sampai selesai. Dalam tahapan *block diagram* terbagi menjadi 3 (tiga) tahapan utama yaitu 1) Pra Produksi (Ide Cerita, Penulisan Naskah/Sipnosis, Menetapkan Format Output, Perancangan Karakter, Perancangan Gambar Pendukung, dan Pembuatan *Storyboard*), 2) Produksi (*Modelling, Texturing, Ringging, Skining, Acting/Animation, Lighting, dan Rendering*), 3) Pasca Produksi (Perekaman dan Proses Penggabungan).

Hasil akhir berupa film animasi 3 dimensi berformat DVD. Film ini diharapkan bisa memberikan tontonan yang menarik dan mendidik bagi penonton khususnya anak-anak. Selain itu dengan adanya pembuatan film animasi ini diharapkan bisa merangsang para artis film animasi Indonesia lainnya untuk memproduksi film bertajuk animasi lain yang lebih berkualitas. Sehingga dengan adanya film-film animasi yang semakin menarik televisi lokal tidak lagi harus mengimpor film kartun animasi 3D dari negara lain.

Kata kunci : *Film, Animasi, 3 dimensi, teknologi*

Abstract-Animated 3-d film "Puppeteer Scout" is an educational animated movie, where it contains a moral message that can be taken by the audience, especially the children, because the film tells how Tude and Pandu as the main character in this film gives a lesson on how we are still able to maintain and preserve the culture that we have.

In this 3D animation film making, we use block diagrams methods. This Block diagram describes the steps of making 3-D animated film "Dalang Pandu" from start to finish. The steps in the block diagram is divided into three (3) main phases: 1) Pre-Production (Story idea, Script Writing / Sipnosis, Output Format Setting, Character Design, Image Design, and Making Storyboard), 2) Production (Modelling, Texturing, Ringging, Skining, Acting / Animation, Lighting, and Rendering), 3) Post Production (Recording and Merger process).

The result is 3-dimensional animation format DVD. The film is expected to provide an exciting spectacle and educational for the audience, especially the children. In addition, this movie-making is expected to stimulate the Indonesian animator to produce another 3D movie. So with this animated films, local television no longer have to import a 3D animated films from other countries.

Keywords: *Film, Animation, 3-dimensional, technology.*

I. PENDAHULUAN

Animasi dapat diartikan sebagai sebuah objek yang bergerak dinamis dan tidak statis. Objek dapat berupa teks maupun bentuk-bentuk yang lainnya. Bentuk-bentuk gerak animasi sangat banyak jenisnya, dan tentu saja tidak dapat dihitung. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi



selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan

Animasi bukan teknologi yang baru lagi dan telah digunakan dalam berbagai film-film menarik. Namun demikian perkembangannya di Indonesia berjalan lambat sekali. Dari sekian banyak film animasi tiga dimensi yang beredar hampir semuanya adalah buatan luar negeri, Bahkan sebagian besar masyarakat tidak mengetahui adanya karya lokal. Padahal hingga saat ini sudah ada dua film animasi tiga dimensi berdurasi panjang buatan anak negeri yakni "Homeland" dan "Janus Prajurit Terakhir". Sebenarnya Indonesia juga memiliki animator-animator handal, ironisnya karya mereka justru diekspor ke negara lain seperti yang dilakukan oleh Castle Animation di Jakarta. Permasalahannya adalah karena investor di Indonesia sendiri belum melihat animasi sebagai sektor yang menguntungkan.

Animasi bukan teknologi yang baru lagi dan telah digunakan dalam berbagai film-film menarik. Namun demikian perkembangannya di Indonesia berjalan lambat sekali. Dari sekian banyak film animasi tiga dimensi yang beredar hampir semuanya adalah buatan luar negeri, Bahkan sebagian besar masyarakat tidak mengetahui adanya karya lokal. Padahal hingga saat ini sudah ada dua film animasi tiga dimensi berdurasi panjang buatan anak negeri yakni "Homeland" dan "Janus Prajurit Terakhir". Sebenarnya Indonesia juga memiliki animator-animator handal, ironisnya karya mereka justru diekspor ke negara lain seperti yang dilakukan oleh Castle Animation di Jakarta. Permasalahannya adalah karena investor di Indonesia sendiri belum melihat animasi sebagai sektor yang menguntungkan.

Untuk semakin mendukung keberadaan animasi di Indonesia, penulis mencoba membuat karya animasi sederhana berjudul "Dalang Pandu". Penulis mengambil judul tersebut karena melihat banyak anak-anak yang sudah hampir lupa dengan kebudayaan mereka sendiri, maka dari itu penulis mengambil judul tersebut supaya anak-anak tidak lupa dan bisa menjaga serta melestarikan kebudayaan yang mereka miliki. Selain itu melalui film kartun animasi 3D ini bisa memberikan tontonan yang menarik dan mendidik bagi penonton khususnya anak-anak. Selain itu dengan adanya pembuatan film animasi ini

diharapkan bisa merangsang para artis film animasi Indonesia lainnya untuk memproduksi film bertajuk animasi lain yang lebih berkualitas. Sehingga dengan adanya film-film animasi yang semakin menarik televisi lokal tidak lagi harus mengimpor film kartun animasi 3D dari negara lain.

II. KAJIAN TEORI

A. Animasi

Animasi merupakan suatu seni untuk membuat dan mengerakkan sebuah obyek, baik berbentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi dan dibuat menggunakan berbagai cara, misalnya menggunakan kertas, komputer dan lain sebagainya. Animasi saat ini telah menjadi industri besar yang memberikan dampak ekonomi dan sosial yang begitu besar bahkan cukup signifikan terhadap pendapat sebuah negara.

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali di pakai dalam dunia Film dewasa ini. Baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu Film, maupun bersatu dengan Film Live.

Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Melalui sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud lain di dalam Film Live dan animasi.

B. Sejarah Animasi

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film live. Sejarah Animasi sebenarnya sudah dimulai sejak dulu, dimana manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti celeng, bison atau kuda, digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk Dan ini menjadi awal perkembangan animasi.

Sekitar tahun 2000 sebelum masehi Orang Mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar para pegulat yang sedang bergumul, sebagai dekorasi dinding. Lukisan Jepang kuno memperlihatkan suatu alur

cerita yang hidup, dengan menggelarkan gulungan lukisan, dibuat pada masa Heian.

C. Perkembangan Animasi di Indonesia

Pada tahun 70-an terdapat studio animasi di Jakarta bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika. Anima Indah termasuk yang memelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang, Amerika dan lain-lain. Anima berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan. Di tahun 70-an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8 mm, maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya menjadi penggerak adanya festival film. di festival film itu juga ada beberapa film animasi Batu Setahun, Trondolo, Timun Mas yang disutradarai Suryadi alias Pak Raden (animator Indonesia Pertama).

Era tahun 80-an ditandai sebagai tahun maraknya animasi Indonesia Ada film animasi "Rimba Si Anak Angkasa" yang disutradarai oleh Wagiono Sunarto dan dibuat atas kolaborasi ulangan "Si Huma" yang diproduksi oleh PPFN dan merupakan animasi untuk serial TV. Beberapa animator lokal ada juga film animasi pet sekitar tahun 1980-1990-an. Hal ini ditandai dengan lahirnya beberapa studio animasi seperti Asiana Wang Animation yang bekerjasama dengan Wang Fim Animation, Evergreen, Marsa Juwita Indah, Red Rocket Animation Studio di Bandung, Bening Studio di Yogyakarta dan Tegal Kartun di Tegal.

D. Jenis-jenis Animasi

Karakter animasi sendiri sekarang telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi yaitu

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi 2D biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Film kartun kebanyakan film yang lucu. Contohnya banyak sekali, baik yang di TV maupun di bioskop. Misalnya: Shincan, Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby doo, dan lain sebagainya.

2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi

3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Semenjak Toy Story buatan Disney (Pixar Studio), maka berlomba-lombalah studio film dunia memproduksi film sejenis. Seperti Bugs Life, AntZ, Dinosaurs, Final Fantasy, Toy Story 2, Monster Inc., sampai Finding Nemo, The Incredible, Shark Tale. Cars, Valian. Kesemuanya itu biasa juga disebut dengan animasi 3D atau CGI (Computer Generated Imagery).

3. Stop_Motion Animation

Animasi ini juga dikenali sebagai *claymation* karena animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang di gerakan. Teknik ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan visual effect bagi film-film era tahun 50an dan 60an. Film Animasi Clay Pertama dirilis bulan Februari 1908 berjudul A Sculptors Welsh Rarebit Nightmare. Jenis ini yang paling jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Meski namanya *clay* (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai *plasticin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plasticine* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.

4. Animasi Jepang (Anime)

Anime, itulah sebutan tersendiri untuk film animasi di Jepang, Jepang pun tak kalah soal animasi dibanding dengan buatan eropa. Anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan eropa. Salah satu film yang terkenal adalah Final Fantasy Advent Children dan Jepang sudah banyak memproduksi anime. Berbeda dengan animasi Amerika, anime Jepang tidak semua diperuntukkan untuk anak-anak, bahkan ada yang khusus dewasa.

E. Teknik pembuatan Animasi

Berdasarkan teknik pembuatannya animasi dibedakan menjadi sepuluh jenis yaitu : animasi cel, animasi *frame*, animasi *sprite*, animasi *path*, animasi *spline*, animasi vektor, animasi *clay*, *morphing*, animasi digital dan animasi karakter.

1. Animasi cel
2. Animasi *frame*
3. Animasi *sprite*
4. Animasi *path*
5. Animasi *spline*
6. Animasi vector
7. *Morphing*
8. Animasi *clay*
9. Animasi digital
10. Animasi karakter

F. Prinsip-prinsip Animasi

Prinsip-prinsip dasar animasi memberikan peranan yang sangat penting bagi animator yang ingin membuat film animasi. Terdapat 12 prinsip-prinsip dasar animasi sebagai pegangan para animator tersebut. Keseluruhannya mencakup hal-hal yang diharuskan ada pada sebuah film animasi.

1. *Pose dan gerakan antara (Pose-To-Pose and Inbetween)*
2. *Penjiwaan karakter*
3. *Daya tarik karakter (Appeal)*
4. *Penempatan di bidang gambar (Staging)*
5. *Elastisitas*
6. *Dramatisasi gerakan (Exaggeration)*
7. *Gerakan melengkung (Arc)*
8. *Gerakan lanjutan dan perbedaan waktu gerak (Follow Through and Overlapping Action)*
9. *Antisipasi (Anticipation)*
10. *Akselerasi (Ease In and Out)*
11. *Gerakan sekunder (Secondary Action)*
12. *Pengaturan waktu (Timing)*

G. Blender

Blender adalah sebuah aplikasi khusus dalam pembuatan grafis 3D yang *free open source*. Konten penciptaan *suite* tersedia untuk sistem operasi termasuk Linux. *Blender* dikembangkan secara komersial (seperti pembuatan *game* atau *film*) tetapi sekarang dirilis di bawah *GPL*. Fitur *Blender* 3D tidak kalah

dengan software 3D berharga mahal seperti 3D studio max, maya maupun XSI.

Blender memiliki *video compositor* dan *intergrated game engine*. Karya yang dihasilkan tidak ada sifat royalt kepada *developer*, dapat dipublikasikan baik *free* maupun untuk dikomersilkan. *Blender* merupakan salah satu program *modeling* 3D dan *Animation*, tapi *Blender* mempunyai kelebihan sendiri dibandingkan program *modeling* 3D lainnya. Kelebihan yang dimiliki *Blender* adalah dapat membuat *game* tanpa menggunakan program. Tambahkan lainnya, Karena *Blender* sudah memiliki *Game Engine* sendiri dan menggunakan *Python* sebagai bahasa pemrograman yang lebih mudah ketimbang menggunakan C++, C, dan lain sebagainya. Menggunakan *Blender* 3D kita bisa membuat objek 3D animasi, media 3D interaktif, model dan bentuk 3D profesional, membuat objek *game* dan masih banyak lagi kreasi 3D lainnya.

H. GIMP

GIMP adalah akronim dari GNU *Image Manipulation Program* yang dikembangkan dan didistribusikan secara gratis pada platform Linux. Program aplikasi pengolah *bitmap* dan *digital imaging* *GIMP* dapat dikatakan paling populer digunakan oleh pengguna komputer dengan sistem operasi (sistem operasi) Linux. Program *GIMP* ditulis oleh Peter Mattis dan Spencer Kimball. Versi *GIMP* pertama kali adalah 0.54 yang dikeluarkan pada tahun 1996. *GIMP* digunakan oleh peminat dan praktisi desain grafis yang menggunakan sistem operasi Linux untuk mengolah dan memanipulasi gambar atau foto sesuai dengan kebutuhan kreatif.

I. ULEAD VIDEO STUDIO

Ulead Video Studio dapat digunakan untuk *video editing*, dimulai dari memasukkan data video yang berasal dari *handycam*, *camera* digital, *handphone* dan sebagainya, hingga melakukan proses *burning* ke CD untuk dapat dimainkan di *video player*. *Ulead Video Studio* termasuk *video editor* yang mudah digunakan dan mempunyai fitur-fitur yang lengkap untuk pembuatan video.

J. Audacity

Audacity adalah *software editor audio* dan perekam multi bahasa untuk *Windows*, *Mac OS X*, *GNU/Linux* dan sistem operasi lain.

III. METODOLOGI

A. Analisis Masalah dan Solusi

Pada tahap analisis masalah, penulis melakukan penelitian dan pencarian informasi terkait film animasi 3 dimensi. Penulis menemukan bahwa perkembangan film animasi di Indonesia masih lambat. Di Undiksha sendiri sudah banyak dikembangkan film kartun animasi salah satunya yang ada di jurusan DIII Manajemen Informatika namun film animasi yang dikembangkan masih berbasis 2 dimensi. Adapun beberapa judul film animasi yang dikembangkan diantaranya : (1) Pembuatan film animasi 2 dimensi “Film Kartun Anak Pipit dan Kera” karya Wayan Santra. Pesan moral yang terdapat dalam film ini adalah mengajarkan kepada anak agar tidak bersifat sombong, rakus, ceroboh, dan mementingkan diri sendiri. (2) Pembuatan film animasi 2 dimensi “Film Kartun Ranggo di Hutan Terlarang” karya Aat Rayudha. Pesan moral yang terdapat dalam film ini adalah agar para anak selalu menghargai dan menghormati orang tua masing-masing dan tidak memiliki sifat durhaka kepada orang tua.

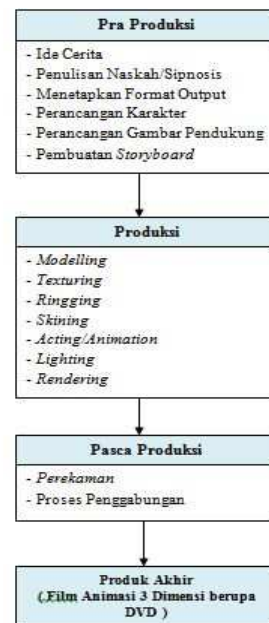
Berdasarkan analisis masalah di atas maka dapat diusulkan solusi berupa pemanfaatan teknologi untuk turut serta meningkatkan perkembangan dalam bidang film animasi 3 dimensi di Indonesia yaitu sebuah produk film animasi 3 dimensi yang nantinya diharapkan bisa memberikan tontonan yang menghibur dan memberikan nilai moral yang baik khususnya untuk anak-anak.

B. Perancangan Film Animasi

Dalam perancangan atau pengembangan film animasi 3 dimensi “Dalang Pandu” menggunakan Block diagram. Block Diagram ini menjelaskan tentang tahap – tahapan pembuatan film animasi 3 dimensi “Dalang Pandu” dari awal sampai selesai.

Dimana tahap awalnya adalah pra produksi, dalam pra produksi terdapat penentuan ide cerita, penulisan sinopsis atau cerita singkat mengenai film kartun yang akan di buat, penetapan format output, perancangan karakter, perancangan gambar pendukung, dan pembuatan storyboard. Kemudian dilanjutkan dengan proses produksi yaitu modelling, texturing, ringging, skinning, acting atau animation, lighting, dan rendering. Setelah itu dilanjutkan dengan proses pasca

produksi dalam pasca produksi terdapat perekaman dan proses penggabungan, kemudian dilanjutkan dengan pengujian sehingga setelah lulus pengujian akan menghasilkan hasil akhir berupa film animasi 3 dimensi dalam bentuk DVD. Secara umum keseluruhan proses dari pembuatan film animasi ini dapat digambarkan dengan Block Diagram seperti terlihat pada gambar 3.1 Proses pembuatan film animasi 3 dimensi “Dalang Pandu”.



Gambar 3.1 Gambar 3.1 Proses pembuatan film animasi 3 dimensi “Dalang Pandu”

C. Pra Produksi

Praproduksi merupakan langkah awal dalam pembuatan animasi 3D. Di sini harus mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan antara lain penulisan cerita dan pembuatan desain.

- Penulisan Naskah/Sinopsis
- Ide Cerita
- Menetapkan Format Output
- Perancangan Karakter
- Perancangan Gambar Pendukung
- Pembuatan Storyboard

D. Produksi

Pada tahap produksi film animasi dibuat sesuai kebutuhan dari pra produksi yang telah dirancang.

- Modelling
- Texturing
- Ringging
- Skining
- Acting/Animation
- Lighting
- Rendering

E. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi film animasi dibuat sesuai kebutuhan dari pra dan produksi yang telah dirancang

- Tahap Perekaman
- Tahap Penggabungan

IV. PEMBAHASAN

A. Implementasi Film Animasi 3 Dimensi

Pada tahap implementasi akan dipaparkan beberapa hal yang berkaitan dengan implementasi film animasi 3 dimensi, yaitu lingkungan implementasi film animasi 3 dimensi, Implementasi Pra Produksi film animasi 3 dimensi, Implementasi Produksi film animasi 3 dimensi, dan Implementasi Pasca Produksi film animasi 3 dimensi.

1) Lingkungan Implementasi Film Animasi Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam mengimplementasikan film animasi 3 dimensi “Dalang Pandu” yaitu sebagai berikut.

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Ultimate
2. Ulead Video Studio 11
3. Blender 2.66
4. GIMP
5. Audacity 2.0.2

Spesifikasi Perangkat Keras

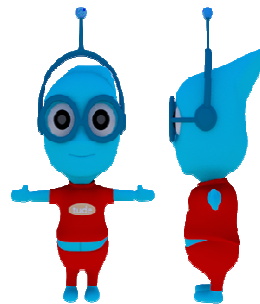
Perangkat keras yang digunakan dalam mengimplementasikan film animasi 3 dimensi “Dalang Pandu” yaitu sebagai berikut.

1. Laptop Acer Aspire 4741
2. Intel® Core™ i3-2467M CPU @2.30GHz 2.30GHz
3. RAM 2.00 GB DDR3
4. Harddisk 320 GB
5. Dilengkapi alat input dan output

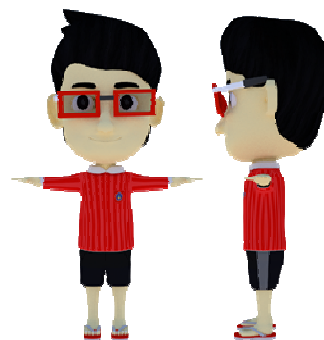
2) Implementasi Pra Produksi

Pada tahap implementasi pra produksi akan dipaparkan mengenai implementasi karakter, implementasi gambar pendukung, dan implementasi storyboard *Implementasi Arsitektur Perangkat Lunak*.

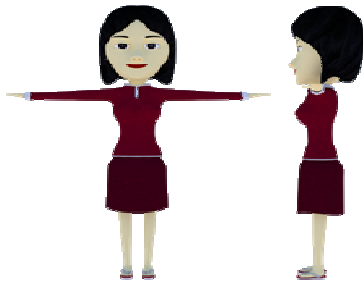
3) Implementasi Karakter Film Animasi 3 Dimensi



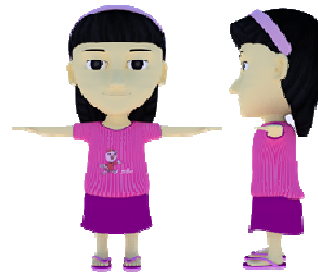
Gambar 4.1 Implementasi Tampak Depan dan Samping Tokoh Tude (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti)



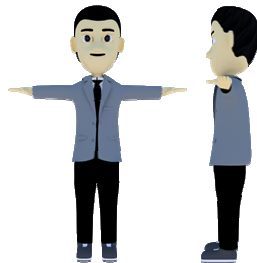
Gambar 4.2 Implementasi Tampak Depan dan Samping Tokoh Pandu (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti)



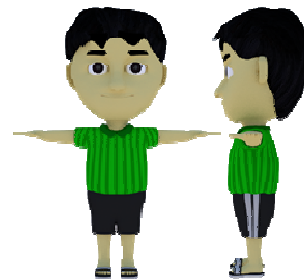
Gambar 4.3 Implementasi Tampak Depan dan Samping Tokoh Ibu Pandu (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti)



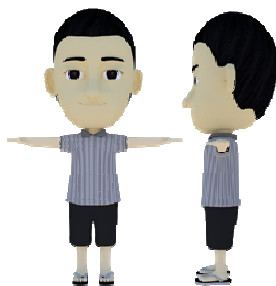
Gambar 4.6 Implementasi Tampak Depan dan Samping Tokoh Tika (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti)



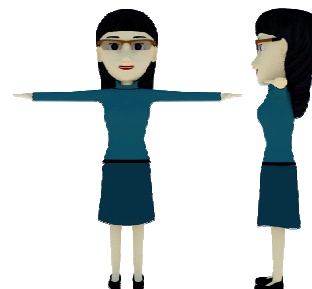
Gambar 4.4 Implementasi Tampak Depan dan Samping Tokoh Ayah Pandu (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti)



Gambar 4.7 Implementasi Tampak Depan dan Samping Tokoh Krisna (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti)



Gambar 4.5 Implementasi Tampak Depan dan Samping Tokoh Ogik (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti).



Gambar 4.8 Implementasi Tampak Depan dan Samping Tokoh Guru (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti)

4) Implementasi Storyboard Film Animasi 3 Dimensi

Menampilkan beberapa penggalan – penggalan animasi dari adegan – adegan film. Adapun adegan intro/pembukaan dari film animasi 3 dimensi “Dalang Pandu” terdapat pada Gambar berikut ini.



Gambar 4.16 Implementasi Tampilan Pengenalan Tokoh Pandu (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti)



Gambar 4.19 Implementasi Tampilan Pengenalan Tokoh Ogik (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti).



Gambar 4.17 Implementasi Tampilan Pengenalan Tokoh Tude (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti).



Gambar 4.20 Implementasi Tampilan Pengenalan Tokoh Krisna (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti).



Gambar 4.18 Implementasi Tampilan Pengenalan Tokoh Tika (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti).



Gambar 4.21 Implementasi Tampilan Pengenalan Tokoh Ayah Pandu (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti).



Gambar 4.22 Implementasi Tampilan Pengenalan Tokoh Ibu Pandu (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti).



Gambar 4.23 Implementasi Tampilan Pengenalan Tokoh Bunda Dina (Sumber: Hasil Pengamatan Peneliti).

2. Dalam proses rendering menggunakan cycles render bawaan dari software blender versi 2.66 karena hasil renderan lebih terlihat nyata dan lebih mudah dalam pengaturan pencahayaan.
3. Dalam film animasi “Dalang Pandu” menggunakan beberapa setting tempat yaitu kamar Pandu, dapur, ruang tamu, sekolah, luar rumah, dan taman bermain atau lapangan bermain. Serta terdapat 8 karakter utama yaitu Tude, Pandu, Tika, Krisna, Ogik, Ibu Guru, Ayah, Ibu dan beberapa karakter tambahan.

REFERENSI

- [1] Damayanti, A. 2007. Film Kartun Sikap Anak Baik. Tugas Akhir. (Tidak dipublikasikan). Jurusan Manajemen Informatika, FTK-Undiksha. Singaraja.
- [2] Gapanimator. 2009. Sejarah Animasi. <http://www.gapanimator.com/sejarah-animasi/> (diakses tanggal 15 Desember 2012).
- [3] Limano, Ferric, 2012. Perancangan Komunikasi Visual Animasi Film Pendek “Sang Cahaya Kecil”. Skripsi (Tidak dipublikasikan). Jurusan School of Design, Universitas Bina Nusantara. Jakarta.
- [4] Wikipedia, 2012. Blender. http://en.wikipedia.org/wiki/Blender_%28software%29 (diakses pada 15 desember 2012).

V. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan, setelah menyelesaikan film kartun “ Dalang Pandu “ ini maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan film kartun 3D ini terdiri dari 3 tahap. Tahap pertama adalah tahap pra produksi yaitu menyiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan film ini seperti ide cerita, tema, sinopsis, skenario, story board. Tahap kedua adalah tahap produksi, pada tahap inilah pembuatan film kartun yang sebenarnya berlangsung yaitu proses Modelling, Texturing, Rigging, Skinning, Animating, Lighting, dan Rendering. Tahap yang terakhir adalah tahap pasca produksi, semua file 3D hasil render dan file – file audio di satukan sesuai storyboard yang telah dibuat.