

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI “TUDE THE MOVIE - PETUALANGAN SI RINA (HILANGNYA JALAK BALI DI ARENA MAKEPUNG)”

Lalu Rendy Syahrial¹, Padma Nyoman Crisnapati², I Gede Mahendra Darmawiguna³, I Made Gede Sunarya⁴

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Bali

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

Abstrak—Film animasi 3 dimensi “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)” 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. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Merancang film animasi 3 dimensi “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)”. 2) Mengimplementasi film animasi 3 dimensi “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)”.

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 “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)” 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—The animated 3D movie entitled *Tude the Movie - Rina's Exploration (the Lost of Jalak Bali in Makepung Field)* is an animated movie which contains moral value that can be taken by the viewers, especially children. It is because this movie tells about how Tude and Pandu as the main characters teach us to be able to keep and care about our culture. The objectives of this study are: 1) Designing the animated 3D movie entitled *Tude the Movie - Rinas's Exploration (the Lost pf Jalak Bali in Makepung Field)* 2) Implementing the animated 3D movie entitled *Tude the Movie - Rinas's Exploration (the Lost pf Jalak Bali in Makepung Field)* In the process of making this animated 3D movie, the reasearch method or the research design used is *Diagram Block*.

This *Block Diagram* explain about the steps of making the 3D animated movie entitled *Tude the Movie - Rinas's Exploration (the Lost of Jalak Bali in Makepung Field)* from the beginning until the ending. The stage of *Diagram Block* can be divided into 3 (three) steps, namely 1) *Pre Production (The Story Idea, Script/ Synopsis Writing, Output Format Decision, Characters Design, Additional Pictures Design, and Storyboard Making)*, 2) *Production (Modelling, Texturing, Ringging, Skining, Acting/Animation, Lighting, and Rendering)*, 3) *Pasca Production (Shooting and Editing Process)*.

The final product is in the form of animated 3D movie with DVD format. This movie is expected to give an interesting and educating movie to the viewers, especially children. Besides that, by the process of making this movie, the artists of Indonesia animated

movie can be encouraged to produce the other animated movie which have better quality. Therefore, the animated movies are getting various in the local television and importing animated 3D movies from other countries is not needed anymore.

Keywords: *Movie, Animation, 3D, Technology*

I. PENDAHULUAN

Pada saat sekarang ini teknologi menjadi semakin berkembang pesat seiring berjalannya waktu. Perkembangan teknologi tersebut sudah mencakup berbagai macam bidang seperti, bidang pendidikan, bidang kesehatan, bidang hiburan maupun dalam bidang multimedia. Salah satu perkembangan dalam bidang multimedia adalah dalam hal pembuatan film kartun.

Pada era moderen sekarang ini juga kita melihat fenomena yang cukup meresahkan, dimana anak-anak lebih mengenal kebudayaan luar dari pada kebudayaan dari negeri sendiri. Hal ini jika dibiarkan terus menerus akan menyebabkan hilangnya jati diri bangsa di masa depan. Karena generasi-generasi muda nya sudah tidak mengenal identitas nya sebagai bangsa yang memiliki beragam jenis budaya.

Selain kebudayaannya, masih banyak lagi contoh identitas bangsa yang layak dan harus dipertahankan agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman. Contohnya adalah flora dan fauna khas Negara Indonesia.

Dengan film animasi dapat disisipkan pembelajaran-pembelajaran nilai moral serta ilmu pengetahuan kepada penontonnya. Sehingga film kartun juga dapat bermanfaat untuk memberi kesadaran tentang pentingnya nilai-nilai moral dan sosial. Anak-anak yang menonton juga bisa mendapat pengetahuan dari film kartun yang di tontonnya tersebut, misalnya bisa ditanamkan nilai cinta tanah air dalam cerita kartun.

Film animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak. Dari penayangan film animasi adapun manfaat yang diperoleh untuk anak yaitu imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan anak. Namun tidak hanya sisi positif yang bisa diambil oleh anak, melainkan sisi negatifnya juga ikut terekam oleh anak, misalnya perilaku buruk yang ada pada karakter film kartun atau animasi yang dilihatnya seperti kebohongan, kenakalan, dan perilaku tidak terpuji lainnya sehingga memberikan nilai edukasi yang tidak baik terhadap perkembangan anak^[1].

Oleh karena itu pada penelitian ini penulis ingin mengembangkan film animasi tiga dimensi bertemakan kebudayaan yang menanamkan nilai-nilai moral dan pengetahuan untuk cinta kepada tanah air dan menyisipkan cerita-cerita tentang budaya makepung yang ada di jembrana serta sebuah ikon dari pulau Bali yaitu seekor burung jalak Bali yang keberadaannya di Bali sudah mulai langka dengan judul "*Tude the Movie* -

Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)".

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Animasi

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan^[2].

B. Camera Framing

Camera framing merupakan proses penentuan untuk penempatan seberapa banyak unsur-unsur gambar harus dimasukkan ke dalam frame. berikut beberapa jenis Pembingkai kamera:

1. ECU adalah singkatan dari *Extreme Close Up*. Shot ini menampilkan gambar yang sangat detail.
2. VCU, *Very Close Up* menampilkan hampir seluruh permukaan wajah, jika yang di shot wajah manusia, kepala bagian atas dan dagu sedikit terpotong.
3. BCU, *Big Close Up*, menampilkan seluruh permukaan wajah hingga leher.
4. CU, *Close Up*, menampilkan seluruh wajah hingga sedikit bahu dan sedikit bagian dada.
5. MCU, *Medium Close Up*, menampilkan seluruh permukaan wajah hingga bagian dada dengan patokan tangan pada bagian siku sedikit ke atas.
6. MS, *Mid - Shot* (*Medium Shot*), hampir sama dengan MCU, namun pada MS siku tangan sudah kelihatan hingga sedikit ke bawah.
7. *Three Quarter Shot*, menampilkan bagian badan hingga lutut ke atas.
8. FLS, *Full - Length Shot*, atau MLS (*Medium Long Shot*) menampilkan seluruh badan dan besarnya memenuhi layar screen (*Fit to screen*)
9. LS, *Long Shot*, menampilkan seluruh badan, besar objek sekitar satu per tiga sampai tiga per empat lebar layar.

C. Audio

Saat ini komputer telah mampu untuk memutar dan mengkonversi suara analog menjadi format digital, yang bisa di dengarkan pada berbagai benda elektronik. Dalam jenis format audio digital perubahan suara analog menjadi suara digital membutuhkan suatu alat yang disebut *Analog to Digital Converter* (ADC), dimana ADC ini akan mengubah amplitudo sebuah gelombang, yaitu dari analog, kedalam interval sehingga menghasilkan representasi dari suara dalam bentuk audio digital^[2].

D. Video

Video merupakan sebuah pergerakan gambar yang konsisten dan telah diatur kecepatan gerakannya^[3]. Hal ini di peruntukkan untuk menampilkan sebuah gambar bergerak yang dapat diterapkan oleh mata manusia. Kebanyakan *video* juga mengandung unsur *audio* atau

penyuaaran, dimana sinkronisasi antara audio dengan video bisa menghasilkan sebuah pengalaman audio visual unik, dibandingkan dengan unsur *multimedia* lain.

E. Budaya

Kata budaya berasal dari kata buddhayah sebagai bentuk jamak dari buddhi (Sanskerta) yang berarti ‘akal’ . Kebudayaan adalah keseluruhan aktivitas manusia, termasuk pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat, dan kebiasaan- kebiasaan lain ^[4].

F. Tradisi Makepung

Makepung berarti kejar-kejaran, inspirasi berasal dari kegiatan petani pengolahan sawah mereka sebelum mereka menanam benih padi yang bajak lahan basah ke dalam lumpur dengan menggunakan bajak tradisional. Bajak ditarik oleh dua ekor kerbau, kerbau mengenakan alat dekoratif seperti lonceng kayu, sehingga ketika kerbau berjalan menarik bajak akan terdengar suara seperti music ^[5].

G. Burung Jalak Bali

Burung Jalak Bali pertama kali dilaporkan penemuannya oleh Dr. Baron Stressmann seorang ahli burung berkebangsaan Inggris pada tanggal 24 Maret 1911. Atas rekomendasi Stressmann, Dr. Baron Victor Von Plessenn mengadakan penelitian lanjutan (tahun 1925) dan menemukan penyebaran burung Jalak Bali mulai dari Bubunan sampai dengan Gilimanuk dengan perkiraan luas penyebaran 320 km². Pada tahun 1928 sejumlah 5 ekor Jalak Bali di bawa ke Inggris dan berhadis dibiakkan pada tahun 1931. Kebun Binatang Sandiego di Amerika Serikat mengembangkan Jalak Bali dalam tahun 1962 ^[6].

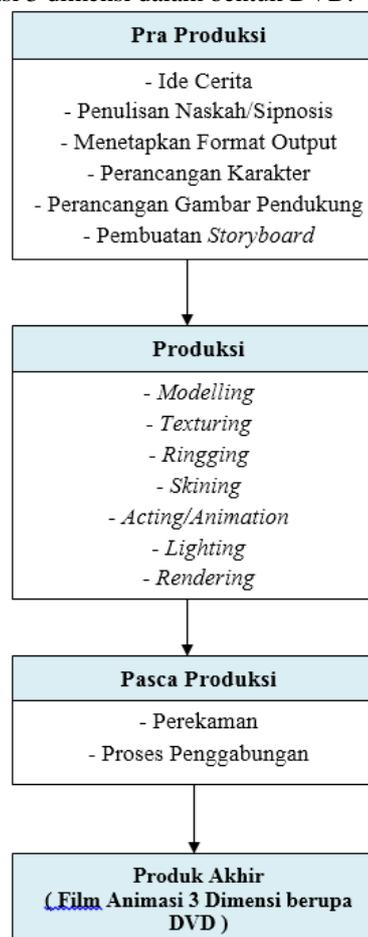
III. METODOLOGI

A. Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan atau pengembangan film animasi 3 dimensi “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)” menggunakan *Block diagram*. *Block Diagram* ini menjelaskan tentang tahap – tahapan pembuatan film animasi 3 dimensi “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)” dari awal sampai selesai.

Dimana tahap awalnya adalah pra produksi, dalam praproduksi 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*, *skining*, *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.



Proses Pembuatan Film Animasi 3 Dimensi “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)”

B. Ide Cerita

Ide cerita merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya film animasi. Ide ceritafilm animasi 3 dimensi yang diangkat “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)” dimana suatu pemecahan masalah yang nantinya dapat belajar berpikir kritis.

C. Sinopsis

Pandu dan kawan – kawan akhirnya sampai di tempat atraksi Makepung di Jembrana, mereka sangat antusias sekali, karena para joki yang disebut sais piawai sekali dalam menunggangi bajak lapit slau yang ditarik oleh 2 ekor kerbau.

Tanpa diduga, Rina berada di barisan depan penonton. Dia merasa sangat senang sekali melihat perlombaan itu. Dengan ditemani Pandu yang berada di sebelahnya, Pandu menjelaskan sejarah dan makna dari tradisi makepung yang Rina saksikan sekarang. Rina

takjub atas apa yang dijelaskan Pandu. Tude dan teman – teman yang melihat dari belakang senang Rina dan Pandu menjadi akrab.

Di lain tempat Codet, Gembul , dan Cungkring sudah hampir sampai di lokasi makepung untuk menonton juga. Dengan mengendarai mobil pickup warna hitam, tanpa disadari oleh mereka, burung Jalak Bali yang masih terkurung di dalam sangkar dan disimpan di bagian belakang mobil, terjatuh di tengah jalan, jalak Bali yang jatuh dari mobil itu pun menjadi terluka karena terjadi benturan dibagian depannya. Jalan menuju lokasi atraksi makepung memang rusak, dan berlubang sehingga menimbulkan guncangan.

Tiba – tiba saja, Rina ingin berkeliling. Ia mengajak Tude berkeliling disekitaran tempat itu. Mereka pun berangkat berkeliling tempat itu, tanpa disangka Rina dan Tude menemukan sebuah sangkar yang berisi burung jalak Bali yang dijatuhkan oleh pemburu tadi. Awalnya Rina dan Tude tidak mengetahui jenis burung apa yang mereka temukan. Karena burung jalak Bali tersebut juga terluka, akhirnya Rina dan Tude memutuskan untuk membawanya kembali, sembari merawatnya.

Saat Rina dan Tude kembali, ternyata Pandu, Ogik, Krisna, dan Tika sudah berkenalan dengan Pak Wayan, Kebetulan juga Pak Wayan merupakan ketua panitia dari atraksi kebudayaan makepung di kabupaten Jembrana. Karena keingintahuan mereka, Pak Wayan menawarkan untuk mencoba atraksi makepung yang telah mereka tonton sebelumnya , karena memang Pak Wayan orang yang ramah dan suka dengan anak kecil.

Rina pun ingin menjadi yang pertama mencoba gerobak makepung tersebut. Dia kemudian menyerahkan Burung Jalak Bali yang di bawa nya kepada Tika. Tika yang membawa burung itu merasa pernah melihat burung yang diselamatkan oleh rina, tapi lupa nama burung itu apa.

Setelah mereka sampai, Codet dan kedua anak buahnya Gembul dan Cungkring menonton atraksi makepung. Tanpa disangka di sebelah arena perlombaan mereka melihat anak kecil yang membawa Jalak Bali hasil buruan mereka.

Sang bos sangat curiga, dan kemudian menyuruh Cungkring dan Gembul memeriksa kembali ke mobil untuk mencari Burung Jalak Bali hasil buruan mereka, setelah mencari kemana – mana mereka tidak menemukan sangkar burung Jalak Bali itu. Sangat terkejutnya mereka karena Jalak Bali itu telah telah hilang beserta sangkarnya. Mereka berdua kemudian melaporkan hal tersebut kepada sang bos.

Codet pun sangat marah mendengar laporan dari Cungkring dan gembul ditengah kemarahannya tiba-tiba kolektor binatang langka menelepon sang bos codet, si kolektor ingin besok mereka sudah harus sampai dan menyerahkan Jalak Bali itu. Kemudian mereka beranggapan pasti Tude dkk lah yang telah mencuri burung Jalak Bali tersebut. Mereka pun segera

merencanakan niat jahat untuk merebut kembali Burung jalak bali tersebut dari Tude dkk.

D. 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

Tude



Pandu



Ogik



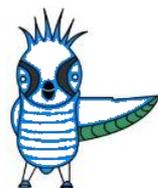
Tika



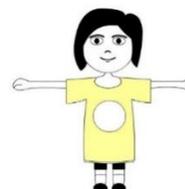
Krisna



Jali



Rina



Codet



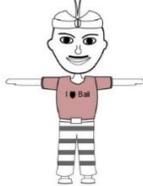
Gembul



Cungkring



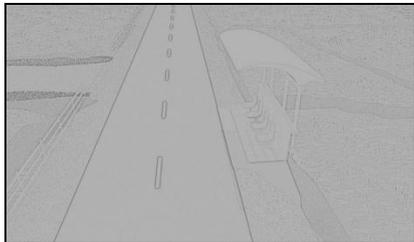
Pak Wayan



- Perancangan Gambar Pendukung Jalan Raya Negara



Halte Pemberhentian bus



Jalan Menuju Lokasi Makepung



Lokasi Makepung



Tempat Parkir



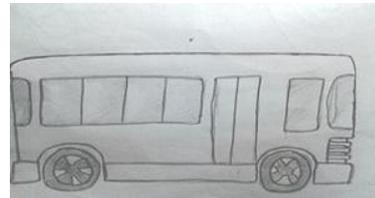
Bajak Makepung



Mobil Penjahat



Bus Kota



- Pembuatan Storyboard

E. Produksi

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

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

F. 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 “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)” yaitu sebagai berikut.

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Premium 64-bit
2. Corel Video Studio Pro X4
3. Blender 2.71
4. GIMP
5. Audacity 2.0.2
6. Adobe Audition CS6

Spesifikasi Perangkat Keras

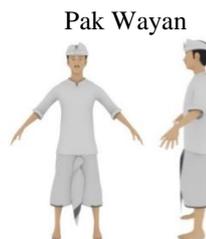
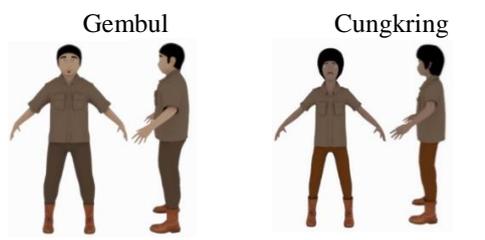
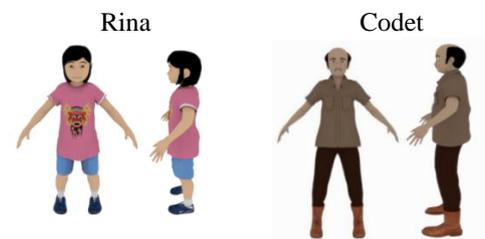
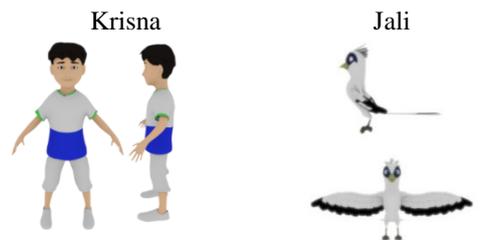
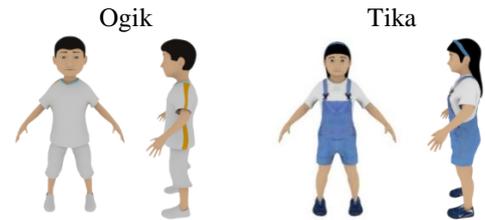
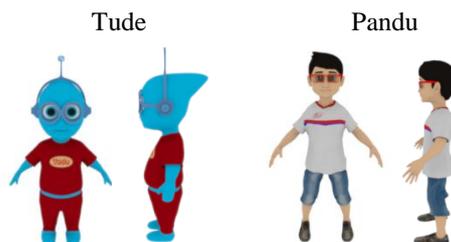
Perangkat keras yang digunakan dalam mengimplementasikan film animasi 3 dimensi “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)” yaitu sebagai berikut.

1. PCHP 2311f
2. Intel® Core™ i7-3770 CPU @3.40GHz 3.40GHz
3. RAM 6.00 GB DDR3
4. Harddisk 1000 GB/1 TB
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. Tampilan – tampilan film animasi 3 dimensi “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)”

- Implementasi Karakter



- Implementasi Gambar Pendukung Jalan Raya Negara



Halte Pemberhentian bus



Jalan Menuju lokasi makepung



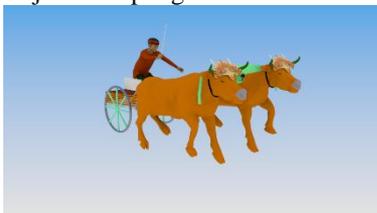
Lokasi makepung



Tempat parkir



Bajak makepung



Mobil penjahat



Bus kota



- *Implementasi Storyboard Film Animasi 3*

Dimensi

Implementasi Tampilan Bus Berjalan di Jalan Raya Negara



Implementasi Tampilan Tude dkk turun dari Bus



Implementasi Tampilan Rina antusias melihat lomba Makepung



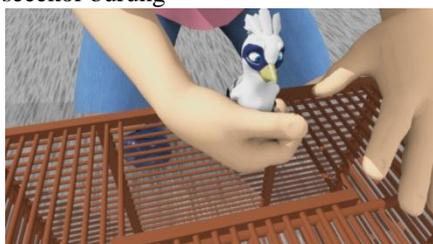
Implementasi Tampilan mobil menjatuhkan Sangkar Burung



Implementasi Tampilan Atraksi makepung



Implementasi Tampilan Rina menemukan seekor burung



REFERENSI

- [1] Subakti. 2008. *Awas Tayangan Televisi*. Yogyakarta: Elek Media Komputindo.
- [2] Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital –Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- [3] Fernandez,Ibiz. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning : A creative Guide*. California : McGrawHill/Osborn.
- [4] Koentjaraningrat. (1996). *Pengantar Ilmu Antropologi*; Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Kusuma, Barry. (2013). *Makepung, Adu Balap Kerbau di Jembrana* Tersedia pada <http://travel.kompas.com/read/2013/05/15/09211642/Makepung.Adu.Balap.Kerbau.di.Jembrana> (diakses tanggal 5 Januari 2014).
- [6],2011. *Jalak Bali*. Tersedia pada www.tnbalibarat.com/?page_id=17. (diakses tanggal 6 Januari 2014).

V. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan Setelah menyelesaikan film kartun “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)” 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.
2. Dalam proses rendering menggunakan blender render bawaan dari software blender versi 2.71.
3. Dalam film animasi “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali Di Arena Makepung)” menggunakan beberapa seting tempat yaitu jalan raya Negara, tempat pemberhentian bus, jalan menuju lokasi makepung, arena makepung, dan tempat parkir. Serta terdapat 8 karakter utama yaitu Tude,Pandu, Tika, Krisna, Ogik, Rina, Pak Wayan, Codet, Gembul, Cungskring dan beberapa karakter tambahan.