

# ***PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI “TUDE THE MOVIE – PETUALANGAN SI RINA (TERTANGKAPNYA BURUNG JALAK BALI)”***

I Made Yoga Antara<sup>1</sup>, Padma Nyoman Crisnapati<sup>2</sup>, I Made Agus Wirawan<sup>3</sup>, I Made Gede Sunarya<sup>4</sup>  
Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Bali  
Email: yogaantara18@yahoo.com<sup>1</sup>, crisnapati@yahoo.com<sup>2</sup>, imade.aguswirawan@gmail.com<sup>3</sup>  
imadededesunarya@gmail.com<sup>4</sup>

Pengembangan film animasi 3 dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)”, merupakan bagian ke 2 dari 5 bagian yang ada. Film animasi 3 dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)” menceritakan tentang perencanaan jalan-jalan yang nantinya akan dilakukan oleh Pandu dan teman-temannya. Selain menceritakan tentang perencanaan jalan-jalan yang akan dilakukan oleh Pandu dan teman-temannya, disini juga menceritakan tentang penjahat yang menangkap burung Jalak Bali di sebuah hutan yang nantinya akan dikirim ke pembeli yang memesan burung tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah : 1) Merancang film animasi 3 dimensi “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)”. 2) Mengimplementasikan animasi 3 dimensi “Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)”.

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 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, Rigging, Skinning, Acting/Animation, Lighting, dan Rendering*), 3) Pasca Produksi (Perekaman dan Proses Penggabungan).

Hasil akhir penelitian ini yaitu berupa film animasi 3 dimensi berformat DVD. Film ini telah berhasil di selesaikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Kata-kata kunci: Jalak Bali, Film, Animasi 3D.

*The development of this 3d animation movie called “Tude The Movie – Petualangan Si Rina” (Tertangkapnya Burung Jalak Bali), is second part of five parts on 3d animation movie called “Tude The Movie – Petualangan Si Rina”. The story of these series are not only about the preparation of Pandu to hangout with his friends but also about bad guy that catches Jalak Bali in a wild and the bad guy also want to sell the Jalak Bali to a buyer that already ordered it. The objective of this research : 1) To design 3d animated film “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)”. 2) To implement 3d animated film “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)”.*

*In making this movie, the method of the research or the movie designed using Block Diagram. Block Diagram explain the steps of creating the 3d animated film Tude The Movie from beginning until finishing. In Block Diagram, there were 3 main stages 1) Pre Production (Story Idea, Writing and Creating the Storyboard), 2) Production (Modeling, Texturing, Rigging, Skinning, Acting/Animation, Lighting, Andrendering) 3) Post Production (Vioce Recond and Editing)*

*The result of this research was 3d animated film on DVD format. This movie has been successfully completed in accordance with the design made earlier.*

**Keywords : Jalak Bali, Film, 3D Animation**

## I. PENDAHULUAN

Bali atau sering disebut pulau Dewata merupakan salah satu pulau di Indonesia yang memiliki berbagai kebudayaan. Kebudayaan tersebut lahir dari kata budi yang artinya pikiran, akal budi atau adat istiadat. Menurut Tylor dalam Ratna, 2005 kebudayaan adalah keseluruhan aktivitas manusia, termasuk pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat, dan kebiasaan - kebiasaan lain<sup>[1]</sup>. Di setiap daerah di Bali memiliki kebudayaannya masing-masing yang menjadi ciri khas daerah tersebut. Beberapa contohnya adalah kebudayaan makepung dari kabupaten Jembrana, Festival Layang-layang dari Badung dan Gebug Ende dari Karangasem. Kebudayaan tersebut menjadi salah satu daya tarik bagi para wisatawan asing yang datang ke Bali. Tidak hanya dengan kebudayaannya, Bali juga memiliki alam yang indah dan berbagai satwa yang hidup didalamnya, diantaranya adalah burung Jalak Bali.

Burung jalak bali merupakan salah satu fauna yang menjadi *icon* kebanggaan di pulau Bali. Jalak Bali adalah satwa endemik, karena hanya bisa ditemukan di Bali. Habitat asli burung Jalak Bali adalah pulau Bali bagian Barat yakni berada antara Desa Bubunan Singaraja sampai dengan Gilimanuk, namun dari tahun ke tahun penyebaran burung Jalak Bali semakin menyempit. Oleh karena itu, kita sebagai generasi penerus wajib melakukan pelestarian bagi para satwa-satwa yang hampir punah.

Melalui film yang dikemas dalam bentuk animasi 3 Dimensi, penulis berniat memasukkan unsur-unsur nilai moral dan rasa cinta terhadap tanah air dengan memperkenalkan kebudayaan-kebudayaan dan kekayaan alam Indonesia khususnya di Bali. Dengan menggunakan teknologi animasi 3 Dimensi industri perfilman berlomba-lomba meluncurkan berbagai jenis film.

Di Indonesia film-film yang dikemas dalam tayangan 3 Dimensi sudah mulai populer di tayangkan di media televisi, namun kebanyakan film yang tayang masih diproduksi oleh Negara luar dan anak-anak jadi lebih mengenal tentang kebudayaan luar yang secara tidak langsung terselip dalam film tersebut, sehingga pengetahuan anak-anak tentang kebudayaan dan daerahnya sendiri menjadi kurang. Selain itu, kepedulian masyarakat terhadap hewan-hewan yang dilindungi masih kurang, misalnya seperti burung Jalak Bali yang keberadaannya di alam liar hampir punah, meskipun demikian masih banyak masyarakat yang memperjual belikan hewan tersebut.

Sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi 'Belajar Matematika Bersama Tude'*" yang dilakukan oleh I Wayan Pandu Wibawa (2013)<sup>[2]</sup>. Dalam penelitian tersebut berisi tentang pengenalan dengan menggunakan film animasi 3 Dimensi.

Untuk memperkenalkan kebudayaan dan potensi alam yang terdapat di Indonesia, khususnya di Bali akan lebih menarik bila dikemas dalam bentuk animasi 3 Dimensi, sehingga anak-anak lebih tertarik untuk menontonnya. Melalui film animasi secara tidak sadar anak-anak yang menonton akan mengetahui tradisi-tradisi atau budaya dan kekayaan alam yang terdapat di Indonesia, khususnya di Bali. Dengan demikian anak-anak akan menyadari bahwa pentingnya menjaga kelestarian alam dan tradisi-tradisi yang sudah ada. Dari latar belakang tersebut pada penelitian ini, penulis ingin mengembangkan film animasi 3 Dimensi bertemakan kebudayaan yang menyisipkan kebudayaan dan burung yang menjadi khas Bali di atas, yakni Burung Jalak Bali, serta menanamkan nilai-nilai moral untuk tidak mengeksploitasi hewan dan lingkungan berlebih dan nilai-nilai kebersamaan yang berjudul **Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Movie - Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Jalak Bali)"**. Agar dapat membantu anak dalam mengenal budaya, dan mendidik anak untuk selalu melakukan hal positif serta menjaga kelestarian alam beserta satwa yang ada didalamnya.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Pengertian animasi

Animasi berasal dari kata "*Animation*" yang dalam bahasa Inggris "*to animate*" yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau objek) yang diam<sup>[3]</sup>. Dengan kata lain, Animasi adalah paparan visual yang berbentuk dinamik. Animasi secara sederhana diartikan dengan menggerakkan benda mati seolah-olah hidup, visi gerak yang diterapkan pada benda mati, dan tampilan yang cepat dari urutan gambar-gambar 2D ataupun 3D atau model dalam posisi tertentu, untuk menciptakan ilusi gerak<sup>[4]</sup>. Animasi juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan menghidupkan objek yang diam seolah-olah menjadi hidup, dimana untuk membuat seolah-olah menjadi hidup itu memerlukan beberapa gambar yang tersusun dan gambar tersebut memiliki bentuk atau perubahan yang berbeda dengan gambar sebelumnya.

### B. Sejarah Animasi

Pada zaman dahulu, manusia telah mencoba menganimasikan gerak gambar binatang di sekitar mereka, seperti yang telah di temukan 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, di gambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk<sup>[5]</sup>. Setelah itu muncul mainan yang di sebut *Thaumatrope* sekitar abad ke 19 di Eropa, berupa lembaran cakram karton tebal,

bergambar burung dalam sangkar, yang kedua sisi kanan kirinya di ikat seutas tali, bila di pilih dengan tangan akan memberikan santir gambar burung itu bergerak<sup>[6]</sup>. Pada tahun 1880-an, Jean Marey menggunakan alat potret beruntun merekam secara terus menerus gerak terbang burung, berbagai kegiatan manusia dan binatang lainnya. Sebuah alat yang menjadi cikal bakal kamera film hidup yang berkembang sampai saat ini. Dan di tahun 1892, Emile Reynauld mengembangkan mainan gambar animasi yang disebut Praxinoscope, berupa rangkaian ratusan gambar animasi yang diputar dan diproyeksikan pada sebuah cermin menjadi suatu gerak film, sebuah alat cikal bakal proyektor pada bioskop<sup>[6]</sup>.

### C. Macam-macam bentuk animasi

Berdasarkan teknik pembuatannya, animasi dibedakan menjadi sepuluh jenis untuk menciptakan gerakan pada layer, antara lain seperti berikut :

1. Animasi Clay
2. Animasi Vektor
3. Animasi Karakter
4. Animasi Frame
5. Animasi *Spline*
6. Animasi *Path*
7. Animasi Morphing
8. Animasi Sel
9. Animasi Digital
10. Animasi Sprite

### D. Penggunaan Film Animasi

Peran film animasi pada saat ini tidak hanya menjadi hiburan bagi anak – anak saja, namun film animasi juga memiliki peran penting yang dapat dipergunakan untuk menyebarkan sebuah pesan ataupun gagasan tertentu yang ingin disampaikan kepada masyarakat umum, seperti berikut :

1. Televisi komersial
2. Bioskop
3. Pelayanan Pemerintah
4. Perusahaan

### E. Kamera

Bagian-bagian dalam teknik kamera ada :

#### 1. Pembingkai Kamera (*Camera Framing*)

Pembingkai Kamera (*Camera Framing*) merupakan proses penentuan untuk penempatan seberapa banyak unsur-unsur gambar harus di masukkan kedalam *frame* (bingkai gambar), seperti apa komposisinya, seberapa besar ukurannya, dan bagaimana pengelompokannya. Adapun beberapa teknik dalam pembingkai kamera, sebagai berikut :

- a. *Extrme Close Up*
- b. *Very Close Up*
- c. *Big Close Up*
- d. *Close Up*

- e. *Medium Close Up*
- f. *Medium Shot*
- g. *Three Quarter Shot*
- h. *Length Shot*
- i. *Long Shot*

### 2. Sudut Kamera (*Camera Angles*)

Sudut Kamera (*Camera Angles*) merupakan suatu sudut pandang dalam mengambil gambar suatu objek, pemandangan, maupun sebuah adegan. Dengan sudut tertentu kita dapat menghasilkan suatu *shot* yang menarik, dengan perspektif yang unik dan menciptakan kesan tertentu pada gambar yang di sajikan. Sudut pandang pengambilan gambar di bagi menjadi 6 :

- a. *Normal Angles*
- b. *High Angles*
- c. *Low Angles*
- d. *Eye-Level Shot*
- e. *Bird's Eye View*
- f. *Ever the Shoulder Shot*

### 3. Perpindahan Kamera (*Camera Movement*)

Perpindahan Kamera merupakan suatu pergerakan kamera dalam proses pengambilan gambar ke arah yang disesuaikan untuk mendapatkan gambar yang diinginkan.

### F. 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<sup>[7]</sup>.

### G. Video

*Video* merupakan sebuah pergerakan gambar yang konsisten dan telah diatur kecepatan gerakannya, Hal ini diperuntukan, untuk menampilkan sebuah gambar bergerak yang dapat diterapkan oleh mata manusia.

### H. Blender 2.71

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. Blender memiliki berbagai macam kegunaan seperti pemodelan, menjiwai, *rendering*, *texturing*, menguliti, *rigging*, pembobotan, *editing non-linear*, *scripting*, *composite*, *post-produksi* dan lain sebagainya.

#### I. 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.

#### J. Corel Video Studio Pro X4

Corel Video Studio Pro X4 merupakan salah satu software yang digunakan untuk menyatukan semua video yang terpisah-pisah baik per *Scene* agar cerita terurut dan tidak terputus-putus.

#### K. Audacity

Audacity adalah sebuah *software* editor audio dan perekam multi bahasa untuk Windows, Mac OS X, GNU / Linux dan sistem operasi lain dimana Audacity dipergunakan untuk menambahkan efek suara pada hasil rekaman audio yakni pada suara Tude.

#### L. Adobe Auditions CS6

*Adobe Audition CS6* merupakan sebuah *software* yang dipergunakan untuk menghilangkan noise pada hasil rekaman suara sehingga hasil rekaman suara dapat menjadi lebih jernih.

### 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 animasi 3 dimensi sudah semakin populer ditayangkan di media televisi sebagaimedia hiburan tontonan anak-anak, namun film yang ditayangkan di media televisi kebanyakan masih diproduksi oleh Negara tetangga. Dengan banyaknya tayangan televisi yang menayangkan film dari luar sehingga anak-anak lebih banyak menerima informasi tentang kebudayaan luar, sedangkan pengetahuan anak-anak tentang tradisi dan kebudayaan yang ada di daerah mereka masih kurang. Permasalahan selanjutnya yang penulis temukan, dimana kepedulian masyarakat terhadap hewan-hewan yang dilindungi masih kurang, misalnya seperti burung Jalak Bali yang keberadaanya di alam liar hampir punah, meskipun demikian masih banyak masyarakat yang memperjual-belikan hewan tersebut.

Di Undiksha sendiri sudah banyak dikembangkan film kartun animasi yang ada di jurusan Pendidikan Teknik Informatika sendiri. Adapun beberapa judul film animasi yang dikembangkan diantaranya: (1) Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Dalang Pandu” karya Kadek Oky Sanjaya. Pesan moran yang terdapat dalam film ini adalah mengajarkan kepada anak

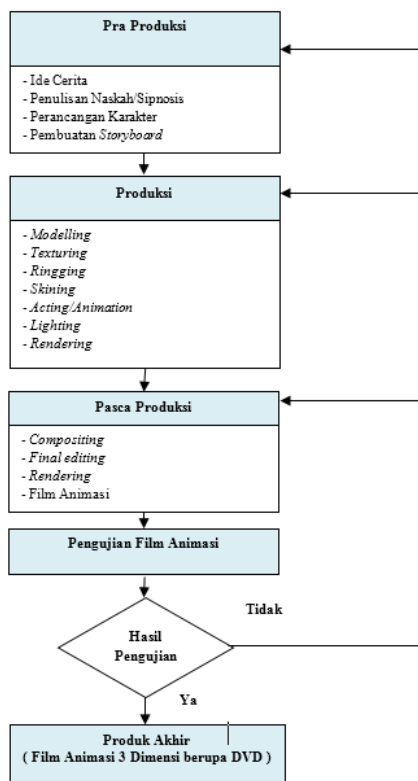
agar bisa menghargai budaya sendiri. (2) Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Belajar Matematika Bersama Tude” karya I Wayan Pandu Wibawa. Pesan moral yang terdapat dalam film ini adalah agar para anak bisa belajar Matematika dengan lebih giat.

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 tentang kebudayaan-kebudayaan di daerah yang dalam penelitian ini mengangkat tema kebudayaan yang ada di Pulau Bali. Agar nantinya diharapkan bisa memberikan tontonan yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai moral yang baik dan menanamkan rasa kasih sayang dan cinta kepada kebudayaan tanah air untuk anak-anak, serta meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan beserta hewan yang hidup di dalamnya.

#### B. Perancangan Film Animasi.

Proses yang dilakukan dalam pembuatan film animasi 3 dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)” menggunakan Block diagram. Block Diagram ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan film animasi 3 dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)” dari awal sampai selesai. Secara umum keseluruhan proses dari pembuatan film animasi ini dapat digambarkan dengan Block Diagram.

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 “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)”.



Gambar 3.1 Proses Pembuatan Film Animasi 3 Dimensi.

C. Pra Produksi.

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

1) Penulisan Naskah/Sinopsis

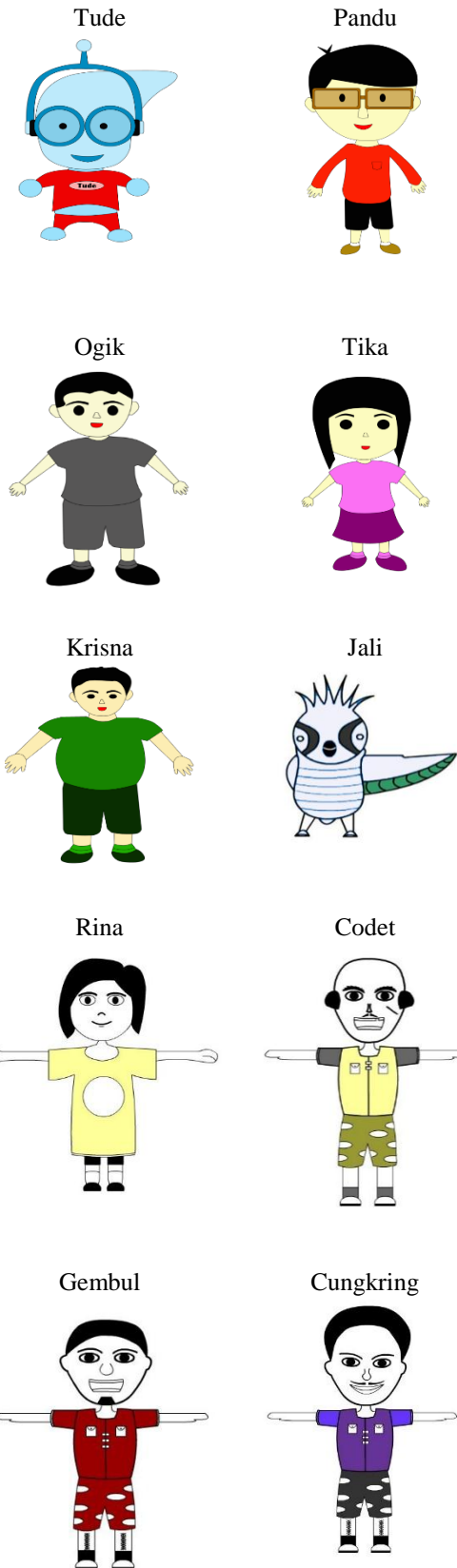
Penulisan naskah atau sinopsis merupakan ringkasan cerita secara garis besarnya. Dapat berisikan tentang tokoh utama, perwatakan, dan masalah yang di hadapi.

2) Ide Cerita

Ide cerita dari film animasi 3 dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)” terinspirasi dari kegiatan anak-anak saat libur panjang telah tiba, dan sebagian anak-anak menyempatkan dirinya untuk berpartisipasi dalam kegiatan budayanya.

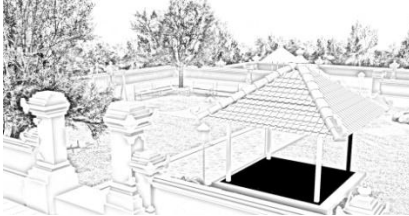
3) Perancangan Karakter

Perancangan karakter adalah pembuatan desain tokoh atau karakter sesuai kepribadiannya. Dalam mendesain tokoh, terlebih dahulu menentukan bentuk fisik, penampilan, dan perilaku.



4) Perancangan Gambar Pendukung

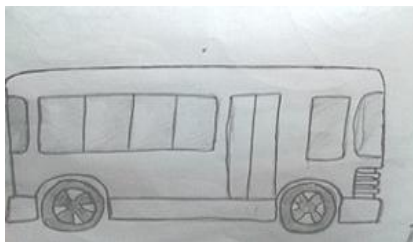
a. Taman



b. Hutan



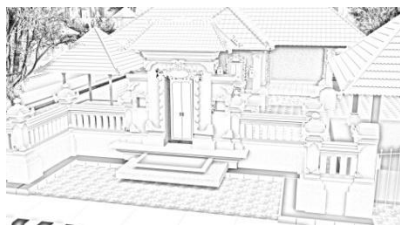
c. Bus



d. Mobil Penjahat



e. Rumah Pandu



f. Jalan ke Terminal



g. Terminal



5) Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* adalah sketsa film dalam bentuk gambar berurutan atau penggambaran cerita sesuai dengan isi cerita dan berisi tentang penjelasan gerak, pengambilan sudut gambar, pengisian suara serta efek – efek khusus.

D. Produksi.

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

1) *Modelling*

*Modelling* adalah proses pembuatan model objek dalam bentuk 3D di software Blender berupa model objek karakter dan background.

2) *Texturing*

*Texturing* adalah proses pembuatan dan pemberian warna dan material (texture) pada obyek yang telah dimodelkan sebelumnya sehingga akan tampak suatu kesan yang nyata. Pemberian material atau texture pada obyek 3D akan mendefinisikan rupa dan jenis dari obyek 3D.

3) *Rigging*

*Rigging* adalah proses pemberian kerangka atau tulang pada model dimana tulang inilah yang nantinya akan menjadi penggerak bagi model yang telah dibuat sebelumnya.

4) *Skinning*

*Skinning* adalah proses menggabungkan karakter dengan kerangka yang telah kita buat sebelumnya yang mana apabila tulang digerakan maka objek

karakter akan mengikuti pergerakan kerangka tersebut.

5) *Acting/Animation*

*Acting/Animation* adalah proses pembuatan animasi untuk model. Animasi dapat berupa gerakan, baik gerakan obyek/model atau gerakan kamera untuk menciptakan animasi.

6) *Lighting*

*Lighting* adalah proses pembuatan dan pemberian cahaya pada model sehingga diperoleh kesan visual yang realistis karena terdapat kesan kedalaman ruang dan pembayangan objek.

7) *Rendering*

*Rendering* adalah proses akhir dari keseluruhan proses produksi. Dalam rendering, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses modelling, animasi, texturing, pencahayaan dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk output yang berupa gambar atau video.

E. Pasca Produksi.

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

✓ Tahap Perekaman

Tahap perekaman adalah tahap untuk merekam percakapan yang akan digunakan dalam film animasi sesuai storyboard yang sudah dirancang.

✓ Tahap Penggabungan

Tahap penggabungan merupakan tahapan akhir dari pembuatan film animasi 3 dimensi ini. Karena pada tahap inilah adegan – adegan yang sudah dirender kemudian disatukan, dirangkai dan diberi suara sehingga proses penggabungan ini menghasilkan suatu produk berupa film animasi 3 dimensi

Perangkat lunak yang digunakan dalam mengimplementasikan film animasi 3 dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)” yaitu sebagai berikut :

- ✓ Sistem Operasi *Microsoft Windows 7 Ultimate Premium* 64-bit
- ✓ *Corel Video Studio Pro X4*
- ✓ Blender 2.71
- ✓ GIMP
- ✓ *Audacity 2.0.2*
- ✓ *Adobe Audition CS6*

b. Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam mengimplementasikan film animasi 3 dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)” yaitu sebagai berikut :

✓ Laptop :

- Laptop Acer Aspire 4741
- Intel® Core™ i5-450M @2.4GHz
- RAM 2.00 GB DDR3
- Harddisk 500 GB
- Dilengkapi alat *input* dan *output*

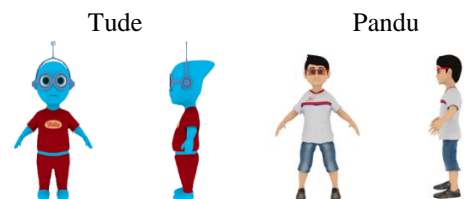
✓ Personal Computer :

- HP Vavilion
- Intel® Core™ i7-2600K Quad-Core Processor 3.40GHz
- RAM 6.00 GB DDR3
- Harddisk 1000 GB / 1 TB
- 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 Karakter



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

a. Spesifikasi Perangkat Lunak

Ogik



Tika



Krisna



Jali



Rina



Codet



Gembul



Cungkring



2. Hutan



3. Bus antar daerah



4. Mobil Penjahat



5. Rumah Pandu



✓ Implementasi Gambar Pendukung

1. Tempat Parkir





6. Jalan ke Terminal



7. Terminal



✓ Implementasi Storyboard Film Animasi 3 Dimensi

a. Implementasi tampilan Ogik, Krisna dan Tika duduk di Taman



b. Implementasi tampilan Pandu dkk membicarakan rencana jalan-jalan yang akan di lakukan



c. Implementasi tampilan Jalak Bali berkicau



d. Implementasi tampilan Jalak Bali terperangkap.



e. Implementasi tampilan Pandu dkk sampai di terminal



V. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan setelah menyelesaikan film animasi 3 Dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)” ini maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Pembuatan film animasi 3 dimensi ini terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama adalah pra produksi yaitu menyiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan film ini seperti ide cerita, tema, sinopsis skenario, *storybard*. Tahap kedua adalah produksi, pada tahap inilah pembuatan film animasi 3 dimensi yang sebenarnya berlangsung yaitu proses *modeling*, *texturing*, *rigging*, *skinning*, *animating*, *lighting*, dan *rendering*. Tahap yang terakhir adalah tahap pasca

- produksi, semua *file* 3Dimensi hasil *render* dan *file-file audio* disatukan sesuai *storyboard* yang telah dibuat.
2. Dalam proses *rendering* menggunakan salah satu teknik *render default* bawaan dari *software blender 2.71* yaitu *blender render*, dan menghasilkan video dengan gambar yang terlihat lebih nyata dengan didukung *texturing* dan *lighting* yang lebih baik.
  3. Dalam film animasi 3 Dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)” menggunakan beberapa *setting* tempat yaitu Taman Bermain, Hutan, Jalan Menuju Terminal dan Terminal. Serta terdapat 10 karakter utama yaitu Tude, Pandu, Tika, Krisna, Ogik, Rina, Jali Codet, Cungkring, Gembul dan beberapa karakter pendukung tambahan.
  4. Sesuai dengan hasil pengujian film animasi 3 dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)” sudah mendapatkan respon yang sangat bagus dari penonton, baik dari segi cerita, pesan, karakter, grafis, suara, dan *background*.

Untuk pengembangan film animasi 3 dimensi selanjutnya, dalam proses perekaman suara hendaknya perhatikan tempat yang digunakan pada saat proses perekaman. Cari tempat yang sesuai supaya menghasilkan kualitas suara yang diinginkan.

#### REFERENSI

- [1] Ratna, Nyoman Kutha. 2005. *Sastra dan Cultural Studies: Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [2] Wibawa, I Wayan Pandu. 2013. *Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Belajar Matematika Bersama Tude”*. Jurnal KARMAPATI. Volume 2.Nomor 6.
- [3] Bambang Adrianto.2009. Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8. From <http://www.scribd.com/doc/16169959/Pembuatan-Animasi-Dengan-Macro-Media-Flash-8-1>, 5 November 2013
- [4] Gumelar, M.S. 2011. *2D Animation Hybrid Technique Book A*. Jakarta: Indeks.
- [5] John Hallas & Roger Manvell.1973.*The Technique of Film Animation*. USA: Hastings House.
- [6] Laybourne, Kit (1979, rev. 1998).*The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-- From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation*. New York: Three Rivers Press.
- [7] Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital –Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.