

ABSTRAK

IWAN KURNIA, 2017. “TWIN SI JAGOAN BERTOPENG” VIDEO ANIMASI 3D PENGENALAN TOPENG CIREBON UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Perkembangan video animasi 2D maupun 3D pada era sekarang sangatlah pesat. Hal ini terlihat dari banyaknya stasiun televisi swasta dalam negeri yang menayangkan animasi dari luar negeri terutama Jepang. Banyak mitologi dan budaya Jepang yang dihadirkan pada setiap serialnya, misalnya serial *anime* “Naruto” dengan unsur *Yamabushi Tengu* yang divisualkan menjadi wujud *Kanseitai Susano* dan mitologi *Kitsune* atau *Oinari* yang dihadirkan kedalam topeng organisasi elit *Anbu (Ansajutsu Senjutsu Tokushi Butai)* dimana semua anggotanya memakai topeng. Disamping itu sedikitnya video animasi dari dalam negeri yang mengangkat konten budaya lokal terutama topeng menjadi kekhawatiran penulis mengingat anak-anak yang terus disugahi serial *anime* yang tidak memiliki sedikitpun konten budaya maupun mitologi lokal. Mengacu uraian diatas muncullah gagasan membuat video animasi 3D dengan konten topeng Cirebon. Rumusan masalah yang terdapat dalam penciptaan ini adalah mengembangkan gagasan dalam pembuatan karya video animasi 3D, proses pembuatan video animasi 3D, serta menganalisis visual bentuk video animasi 3D menggunakan metode analisis tele film. Tahapan proses pembuatan animasi 3D dibuat menggunakan program Blender versi 2.78.1, Audacity versi 2.1.2 dan GIMP versi 2.8.16 dengan membaginya menjadi tiga tahapan yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Visualisasi video animasi 3D ini dibuat sedemikian rupa dengan memperhatikan prinsip-prinsip animasi 3D dan sinematografi. Video animasi ini dibuat sebagai media komunikasi visual dalam mengenalkan topeng Cirebon untuk anak usia Sekolah Dasar (6-11 tahun) dan penulis berharap video ini dapat dijadikan video pembelajaran dalam mengenalkan topeng Cirebon untuk anak Sekolah Dasar. Penulis juga berharap dengan pembuatan video animasi 3D ini animator-animator dari Indonesia bisa turut mengapresiasi dan terus mengembangkan animasi sebagai sarana edukasi.

Kata Kunci: animasi, video animasi, video animasi 3D, topeng Cirebon.

ABSTRACT

IWAN KURNIA, 2017. "TWIN SI JAGOAN BERTOPENG" INTRODUCING THE 3D ANIMATED VIDEO OF CIREBON'S MASK FOR THE ELEMENTARY AGED CHILDREN

The development of 2D and 3D animated video in the current era is just going vast. Thus can be seen from the number of domestic private television stations which aired animation especially from Japan. Many Japanese mythologies and cultures are presented in each series, such as the anime series "Naruto" with Yamabushi Tengu element which is visualized into the form of Kanseitai Susanoo and Kitsune or Oinari mythology, presented with the mask of the Anbu (Ansajutsu Senjutsu Tokushi Butai) elite organization where all of the member wear masks. On the other side, several animated videos from the locals lifts the content of local culture, especially the mask which became an author's consideration to the issue which children were forced to be watching anime series that doesn't have any cultural content and local mythology. Based from the description above, came the idea of creating a 3D animated video with the content of Cirebon's mask. Problems in this works is how to develop the ideas of making 3D animated video, the process of creating 3D animated video, and analyzing the visual form of 3D animated video using tele film analysis method. Stages of 3D animation creation process created with Blender program version 2.78.1, Audacity version 2.1.2 and GIMP version 2.8.16 by dividing it into three stages that's Pre Production, Production and Post Production. The visualization of 3D animation video is made in such a way by following the principles of 3D animation and cinematography principle. This animated video was created as a visual communication media to introduce Cirebon's mask for elementary school children (6-11 years) and the author hopes this video can be used as a learning video in introducing Cirebon's mask for elementary school children. The author also hopes that by making this 3D animated video, Indonesian animators also be appreciated and continue to develop animation as a medium of education.

Keywords: *animation, animation video, 3D animated video, Cirebon's mask.*