

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
B. RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN	2
C. TUJUAN PENCIPTAAN	2
D. MANFAAT PENCIPTAAN	3
E. DEFINISI OPERASIONAL	3
F. SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	5
A. LANDASAN TEORITIK	5
1. Desain Komunikasi Visual.....	5
a. Fungsi Dasar Desain Komunikasi Visual.....	6
2. Sinematografi	7
a. Teknik Pengambilan Gambar.....	7
b. Teknik Pengaturan Komposisi	8
c. Teknik Pergerakan Kamera.....	9
3. Animasi	10
a. Sejarah Singkat Perkembangan Animasi	10
b. Pengertian Animasi	16
c. Struktur Animasi	16
d. Jenis Animasi	17

i Iwan Kurnia, 2017

“TWIN SI JAGOAN BERTOPENG”

VIDEO ANIMASI 3D PENGENALAN TOPENG CIREBON

UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.	Alur Kerja Produksi Animasi 3D	18
	a. Pra Produksi (<i>Pre Production</i>).....	19
	b. Produksi (<i>Production</i>)	21
	c. Pasca Produksi (<i>Post Production</i>).....	28
5.	Prinsip Prinsip Animasi 3D	32
	a. <i>Squash dan Stretch</i> (Kelenturan Suatu Objek).....	32
	b. <i>Anticipation</i> (Antisipasi).....	33
	c. <i>Staging</i> (Penempatan Objek).....	34
	d. <i>Straight Ahead Action dan Pose to Pose</i>	34
	e. <i>Follow Through dan Overlapping Action</i>	35
	f. <i>Slow in and Slow out</i> (Percepatan dan Perlambatan)	35
	g. <i>Arcs</i> (Lengkungan).....	36
	h. <i>Secondary Action</i> (Gerakan Pelengkap).....	36
	i. <i>Timing</i> (Waktu)	37
	j. <i>Exaggeration</i> (Melebih Lebihkan)	37
	k. <i>Solid Drawing</i>	38
	l. <i>Appeal</i> (Daya Tarik Karakter).....	38
6.	Blender	39
	a. Tampilan Blender (<i>Blender User Interface</i>)	40
7.	Audacity	44
	a. Tampilan Audacity (<i>Audacity User Interface</i>).....	44
8.	GIMP	45
	a. Tampilan GIMP (<i>GIMP User Interface</i>).....	46
B.	LANDASAN EMPIRIK	47
	1. Topeng Cirebon.....	47
	2. Fase Perkembangan Anak	49
	a. Perkembangan Anak Usia Sekolah	49
C.	KONSEP PENCIPTAAN	51
BAB III METODE PENCIPTAAN		51
A.	PERSIAPAN	53

1. Teknik Pengumpulan Data.....	53
a. Studi Literatur	53
b. Obserasi.....	53
c. Kontemplasi	53
d. Stimulasi.....	54
2. Alat dan Bahan.....	54
a. Kertas, Pensil dan Penghapus	54
b. Alat Pemindai (<i>Scanner</i>).....	55
a. Laptop	56
b. Mikrofon	56
B. PROSEDUR PENCIPTAAN.....	56
1. Tahap Pra Produksi	56
a. Ide.....	57
b. Naskah/ <i>Scriptwriting</i>	57
c. <i>Storyboard</i>	57
2. Tahap Produksi	57
a. <i>Modeling</i>	57
b. Pemberian Tekstur (<i>Texturing</i>).....	58
c. <i>Rigging</i>	58
d. Animasi.....	58
e. Pencahayaan.....	58
f. <i>Rendering</i>	58
3. Tahap Pasca Produksi	58
a. <i>Compositing</i>	58
b. Pengeditan.....	59
C. METODE ANALISIS VISUAL	59
BAB IV ANALISIS KARYA	61
A. ANALISIS PROSES PENCIPTAAN	61
1. Tahap Pra Produksi	61
a. Ide.....	61

b. <i>Storyline</i>	62
c. Naskah/ <i>Scriptwriting</i>	63
d. <i>Dubbing/Voice record</i>	63
e. <i>Desain</i>	64
f. <i>Storyboard</i>	69
2. Tahap Produksi	70
a. R&D	70
b. Modeling	71
c. Pemberian Tekstur (<i>Texturing</i>)	73
d. <i>Rigging</i>	83
e. <i>3D Layout/Scene Planning</i>	82
f. Animasi	82
g. VFX dan SFX.....	83
h. Pencahayaan	84
i. <i>Rendering</i>	84
3. Tahap Pasca Produksi	85
a. <i>Compositing</i>	85
b. Pengeditan	85
B. ANALISIS KONSEPTUAL DAN VISUAL.....	87
1. Pengembangan Ide	87
2. Desain Karakter dan Lingkungan.....	89
a. Karakter Layung.....	89
b. Karakter Mendung	90
c. Karakter Halimun.....	91
d. Karakter Kilat.....	92
e. Lingkungan	92
3. Isi Video Animasi 3D “Twin si Jagoan Bertopeng”	94
a. Analisa Tele film	94
b. Analisa Visual Tele Film	98
c. Analisis Prinsip Prinsip Animasi	106

4. Poster Video	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	111
A. KESIMPULAN	111
B. SARAN	112
DAFTAR PUSTAKA	xviii
DAFTAR ISTILAH	xxii
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Bagan 2.1. Genre Topeng Cirebon	48
----------------------------------------------	----

Vi Iwan Kurnia, 2017

“TWIN SI JAGOAN BERTOPENG”

VIDEO ANIMASI 3D PENGENALAN TOPENG CIREBON

UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Struktur Animasi	17
Bagan 3.1. Skema Persiapan (Pra Produksi)Visualisasi Video Animasi 3D ..	52
Bagan 3.2. Skema Pembuatan (Produksi)Visualisasi Video Animasi 3D	52
Bagan 3.3. Skema Pengeditan (Paska Produksi) Visualisasi Video Animasi 3D	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Penerapan <i>Rule of Third</i>	9
Gambar 2.2. Lukisan dinding di Gua Lascaux	10
Gambar 2.3. Lukisan Sosok Dewa Isis pada Tiang Bangunan.....	11
Gambar 2.4. Lukisan Pergerakan Orang pada Kendi	11
Gambar 2.5. Ilustrasi Sebuah <i>Thaumatrope</i>	12
Gambar 2.6. Ilustrasi Sebuah <i>Phenakistoscope</i>	12
Gambar 2.7. Ilustrasi Sebuah <i>Zoetrope</i>	12
Gambar 2.8. Ilustrasi Sebuah <i>Praxisnoscope</i>	13
Gambar 2.9. Gambar Film <i>Gertie the Dinosaur</i> (1914) Karya McCay	14
Gambar 2.10. Tiga Komponen Utama Poligon	24
Gambar 2.11. Komponen NURBS	24
Gambar 2.12. Pengaturan Cahaya Teknik <i>Three Point Lighting</i>	28
Gambar 2.13. <i>Render Passes</i> dan <i>Composited Output</i>	29
Gambar 2.14. Bentuk Square, NTSC dan PAL	31
Gambar 2.15. Ukuran Layar Aspek Rasio.....	31
Gambar 2.16. Tahap Pergerakan Bola Memantul	32
Gambar 2.17. Gaya (<i>pose</i>) Sederhana Saat Melompat.....	33
Gambar 2.18. Pose Netral Kemudian Menggeser Badan ke Kiri untuk Melangkah dengan Kaki Kanan	33
Gambar 2.19. Penempatan dua Karakter Menggunakan <i>Over the Shoulder Shot</i>	34
Gambar 2.20. <i>Overlapping Action</i> pada Bagian Ekor Bola	35

viii Iwan Kurnia, 2017

“TWIN SI JAGOAN BERTOPENG”

VIDEO ANIMASI 3D PENGENALAN TOPENG CIREBON

UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 2.21. Sebuah Bola Memantul yang Mengalami Percepatan dan Perlambatan	36
Gambar 2.22. Gerak Lengkung Tangan	36
Gambar 2.23. <i>User Interface</i> Blender versi 2.5.....	40
Gambar 2.24. Detail <i>3D viewport</i>	41
Gambar 2.25. <i>Info Editor</i>	41
Gambar 2.26. Panel Pada <i>Properties Editor</i>	42
Gambar 2.27. Tipe Editor	42
Gambar 2.28. Panel Pada <i>Properties Editor</i>	42
Gambar 2.29. Tiga Fungsi Manipulator untuk Menggeser, Merotasi dan Skala.....	43
Gambar 2.30. Koordinat Lokal dan Global	43
Gambar 2.31. Tampilan Program Audacity Versi 2.1.2.....	45
Gambar 2.32. Tampilan GIMP Versi 2.8.16	46
Gambar 2.33. Jenis Topeng Cirebon	48
Gambar 3.1. Alat Tulis	54
Gambar 3.2. Alat Pemindai	55
Gambar 3.3. Laptop Acer Aspire 4750.....	56
Gambar 3.4. <i>Pro Shotgun Mic</i>	56
Gambar 4.1. <i>Storyline</i>	62
Gambar 4.2. Naskah/ <i>Screenplay</i>	63
Gambar 4.3. Desain Karakter Layung	65
Gambar 4.4. <i>Spread Sheet</i> Karakter Layung	65
Gambar 4.5. Desain Karakter Mendung.....	66
Gambar 4.6. <i>Spread Sheet</i> Karakter Mendung	66
Gambar 4.7. Desain Karakter Halimun	67
Gambar 4.8. <i>Spread Sheet</i> Karakter Halimun	67
Gambar 4.9. Desain Karakter Kilat	68

Gambar 4.10. <i>Spread Sheet</i> Karakter Kilat	68
Gambar 4.11. Lingkungan dan Properti	69
Gambar 4.12. Sampel <i>Storyboard</i>	70
Gambar 4.13. Tahap <i>Modeling</i> Karakter	71
Gambar 4.14. <i>Modeling</i> Karakter Layung.....	71
Gambar 4.15. <i>Modeling</i> Karakter Mendung.....	72
Gambar 4.16. <i>Modeling</i> Karakter Halimun	72
Gambar 4.17. <i>Modeling</i> Karakter Kilat	72
Gambar 4.18. <i>Modeling</i> Properti	73
Gambar 4.19. <i>Modeling</i> Topeng Cirebon.....	73
Gambar 4.20. <i>UV Unwrapping</i> Karakter Layung yang Sudah di <i>Marking</i>	74
Gambar 4.21. Tekstur (<i>Color, Normal dan Specular</i>) Karakter Layung dari Kiri ke Kanan.....	74
Gambar 4.22. <i>UV Unwrapping</i> Karakter Mendung	75
Gambar 4.23. Tekstur (<i>Color, Normal dan Specular</i>) Karakter Mendung dari Kiri ke Kanan.....	75
Gambar 4.24. <i>UV Unwrapping</i> Karakter Halimun yang Sudah di <i>Marking</i>	75
Gambar 4.25. Tekstur (<i>Color, Normal dan Specular</i>) Karakter Halimun dari Kiri ke Kanan	76
Gambar 4.26. <i>UV Unwrapping</i> Karakter Kilat yang Sudah di <i>Marking</i>	76
Gambar 4.27. Tekstur (<i>Color, Normal dan Specular</i>) Karakter Kilat dari Kiri ke Kanan.....	76
Gambar 4.28. <i>UV Unwrapping</i> Topeng Cirebon (Samba) yang Sudah di <i>Marking</i>	77
Gambar 4.29. Tekstur (<i>Color dan Normal</i>) Topeng Samba.....	77
Gambar 4.30. <i>Texturing</i> karakter Layung	77
Gambar 4.31. <i>Texturing</i> karakter Mendung	78
Gambar 4.32. <i>Texturing</i> karakter Halimun.....	78
Gambar 4.33. <i>Texturing</i> karakter Kilat.....	78

Gambar 4.34. <i>Texturing</i> topeng Cirebon (Samba)	79
Gambar 4.35. <i>Texturing</i> Mata Menggunakan GIMP.....	79
Gambar 4.36. Proses Pemberian Tulang Karakter Mendung	80
Gambar 4.37. Proses Pemberian Fungsi IK dan <i>Shape Key</i> Karakter Mendung	80
Gambar 4.38. Proses Pemberian Tulang Karakter Halimun	81
Gambar 4.39. Proses Pemberian Fungsi IK <i>Shape Key</i> Karakter Halimun....	81
Gambar 4.40. Proses Pemberian Tulang Karakter Kilat	81
Gambar 4.41. Proses Pemberian Fungsi IK <i>Shape Key</i> Karakter Kilat.....	82
Gambar 4.42. Proses Penataan Lingkungan	82
Gambar 4.43. Proses Penganimasian.....	83
Gambar 4.44. Proses Pengaturan Cahaya.....	84
Gambar 4.45. <i>Render Output</i> Untuk Video.....	85
Gambar 4.46. Proses <i>Compositing</i> dan <i>Color Correction</i>	86
Gambar 4.47. Proses Video Editing Menggunakan Program Blender	86
Gambar 4.48. <i>Oinari/Shinto God/Goddess of Rice & Food/ The Fox</i> (<i>Kitsune</i>) (kiri) dan <i>Anbu</i> (kanan)	87
Gambar 4.49. <i>Yamabushi Tengu</i> (kiri) dan <i>Madara's Kanseitai Susanoo</i> (kanan).....	88
Gambar 4.50. Karakter Layung dengan Berbagai Referensi dan Rujukannya.....	89
Gambar 4.51. Karakter Mendung dengan Berbagai Referensi dan Rujukannya.....	90
Gambar 4.52. Karakter Halimun dengan Berbagai Referensi dan Rujukannya.....	91
Gambar 4.53. Karakter Kilast dengan Berbagai Referensi dan Rujukannya .	92
Gambar 4.54. Desain Lingkungan dengan Berbagai Referensi dan Rujukannya.....	93
Gambar 4.55. Analisis Tele Film A1.....	94
Gambar 4.56. Analisis Tele Film A2.....	95

Xi Iwan Kurnia, 2017

“TWIN SI JAGOAN BERTOPENG”

VIDEO ANIMASI 3D PENGENALAN TOPENG CIREBON

UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.57. Analisis Tele Film A3.....	95
Gambar 4.58. Analisis Tele Film A4.....	95
Gambar 4.59. Analisis Tele Film A5.....	96
Gambar 4.60. Analisis Tele Film A6.....	96
Gambar 4.61. Analisis Tele Film A7.....	97
Gambar 4.62. Analisis Tele Film A8.....	97
Gambar 4.63. Analisis Tele Film A9.....	97
Gambar 4.64. Analisis Visual Tele Film A1	103
Gambar 4.65. Analisis Visual Tele Film A2	103
Gambar 4.66. Analisis Visual Tele Film A3	104
Gambar 4.67. Analisis Visual Tele Film A4	104
Gambar 4.68. Analisis Visual Tele Film A5	104
Gambar 4.69. Analisis Visual Tele Film A6	104
Gambar 4.70. Analisis Visual Tele Film A7	105
Gambar 4.71. Analisis Visual Tele Film A8	105
Gambar 4.72. Analisis Visual Tele Film A9	105
Gambar 4.73. Analisis Prinsip Animasi Daya Tarik	106
Gambar 4.74. Analisis Prinsip Animasi Kelenturan Skala Kecil	107
Gambar 4.75. Analisis Prinsip Animasi Kelenturan Skala Besar	107
Gambar 4.76. Analisis Prinsip Animasi Penempatan objek.....	107
Gambar 4.77. Analisis Prinsip Animasi <i>Follow Through</i> dan <i>Overlapping Action</i>	108
Gambar 4.78. Analisis Prinsip Animasi <i>Slow in Slow out</i> dan <i>Exaggeration</i>	108
Gambar 4.79. Analisis Prinsip Animasi Lengkungan	109
Gambar 4.80. Analisis Prinsip Animasi Gerakan Pelengkap	109
Gambar 4.81. Poster Video “Twin si Jagoan Bertopeng”	110

Xiii Iwan Kurnia, 2017

“TWIN SI JAGOAN BERTOPENG”

VIDEO ANIMASI 3D PENGENALAN TOPENG CIREBON

UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu