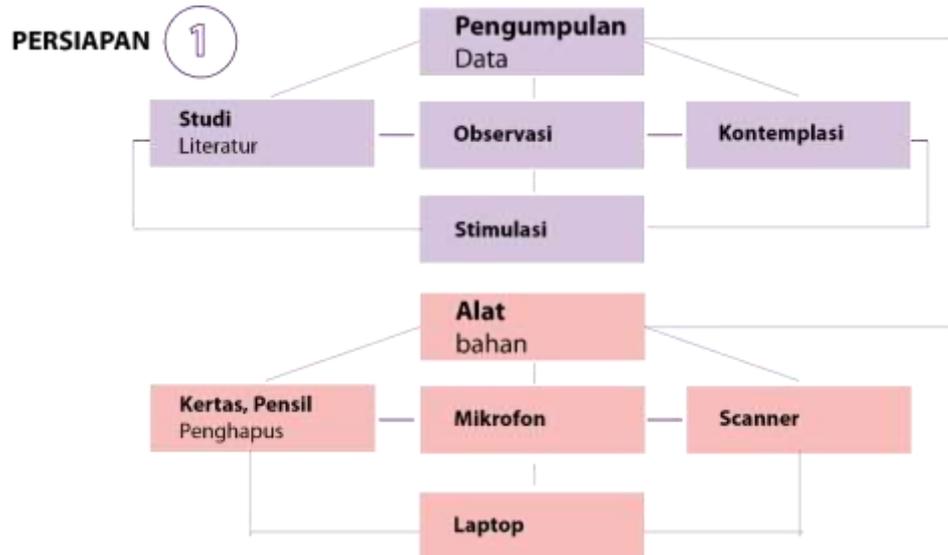


### BAB III METODE PENCIPTAAN

Dalam penciptaan video animasi ini penulis menggunakan metode penciptaan sebagai berikut :

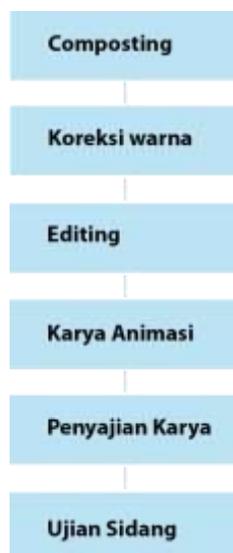


Bagan 3.1  
Skema Persiapan (Pra Produksi) Visualisasi Video Animasi 3D  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Bagan 3.2

Skema Pembuatan (Produksi) Visualisasi Video Animasi 3D  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Bagan 3.3  
Skema Pengeditan (Pasca Produksi) Visualisasi Video Animasi 3D  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

## A. Persiapan

Karya video animasi 3D dengan judul “*Twin Si Jagoan Bertopeng*” dibuat melalui berbagai tahapan yang panjang yang mengacu pada tahapan alur kerja produksi animasi.

### 1. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan guna memperoleh kesesuaian antara rangkaian penelaahan dan teori.

#### b. Observasi

Penulis mengamati video animasi, sinematografi, dan teknik pembuatan animasi.

#### c. Kontemplasi

Dalam proses penciptaan video animasi 3D ini, penulis merenungkan dan mengkaji hal-hal yang berhubungan dengan video animasi. Penulis menyimpulkan bahwasanya animasi mampu menarik perhatian anak, tahap selanjutnya penulis memilih konten budaya lokal yaitu topeng Cirebon, karena

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

topeng Cirebon memiliki visual yang menarik daripada topeng Anbu (*Kitsune/Oinari*) yang ada pada serial *anime* Naruto.

#### d. Stimulasi

Dalam proses pembuatan video animasi 3D ini dorongan muncul karena penulis senang membuat *motion*. Disamping itu berdasarkan pengalaman pribadi di lingkungan rumah, ketika penulis mendengarkan anak-anak SD, diantaranya siswa kelas 3 dan kelas 6, yang sedang membicarakan *anime* Naruto dengan antusias.

Penulis melihat karakter Hatake Kakashi yang sedang memakai atribut lengkap dengan topengnya. Ketika ditanya anak tersebut mengetahui semua perihal karakter Hatake Kakashi dari mulai jurus, atribut dan topeng yang dikenakannya. Hal ini menjadi stimulus bagi penulis untuk mengenalkan topeng Cirebon kepada anak usia Sekolah Dasar.

## 2. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan video animasi 3D ini adalah sebagai berikut:

### a. Kertas, Pensil dan Penghapus

Penulis menggunakan *sketchbook* A4 150g/m<sup>2</sup> karena memiliki ketebalan yang bagus sehingga tidak mudah sobek. Untuk pensil penulis menggunakan pensil mekanik 0.5mm dan 1mm karena memiliki jejak yang konsisten dan tidak terlalu besar, sedangkan untuk penghapus penulis menggunakan merk *fabercastell* (*soft eraser*) karena tidak merusak kertas.



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 3.1  
Alat Tulis

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

**b. Alat Pemindai (*Scanner*)**

Alat pemindai versi LiDe 110 dari cannon digunakan oleh penulis untuk memindai sketsa rancangan karakter yang telah dibuat.



Gambar 3.2  
Alat Pemindai

(Sumber: <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2379390,00.asp>)

**c. Laptop**

Komputer sangat berpengaruh sekali dalam pembuatan animasi digital, komputer yang mempunyai spesifikasi bagus akan sangat membantu setiap tahap pengerjaan animasi, tetapi penulis masih menggunakan laptop karena keterbatasan dana.

Laptop yang digunakan penulis merupakan keluaran tahun 2006 model Acer Aspire 4750, dengan spesifikasi processor Intel(R) Pentium(R) CPU B940 2.00GHz (2CPUs), berkapasitas RAM 2048GB DDR2, dan 1760GB VRAM Intel(R) HD Graphic, dengan kapasitas *hardisk* 500GB HDD.

Dengan kapasitas minim tersebut penulis memerlukan proses yang lama dalam pembuatan video animasi 3D ini. Untuk mempermudah proses *modeling* dalam pembuatan animasi ini penulis menambah kapasitas RAM 4068MB sekitar 4GB dengan total spesifikasi akhir menjadi 6048MB sekitar 6GB RAM, walaupun dalam pengerjaannya dan proses *rendering* masih dirasakan sangat lama.



Gambar 3.3  
Laptop Acer Aspire 4750  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

#### d. Mikrofon

Alat yang digunakan penulis dalam melakukan proses rekaman suara yaitu dengan menggunakan mikrofon tipe *Pro Shotgun Mic* sejenis mik yang bisa ditempel pada kamera.



Gambar 3.4  
*Pro Shotgun Mic*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### B. Prosedur Penciptaan

Karya yang dibuat merupakan video animasi 3D yang dalam proses pembuatannya berbasis komputer dengan menggunakan program *free open source* Blender.

#### 1. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan fase perencanaan, desain dan penelitian untuk keseluruhan video animasi 3D, adapun fase-fasenya adalah:

**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

a. Ide

Merupakan pembuatan ide cerita dari video animasi 3D. Ide cerita dalam pembuatan animasi ini berawal dari kesenangan membuat sebuah gerak “*motion*” dan ketertarikan terhadap topeng Cirebon, sedangkan secara eksternal berasal dari lingkungan dan keadaan sekitar terutama anak-anak yang terus menerus disugahi serial animasi dari luar negeri. Naskah/*Scriptwriting*.

b. Naskah

Naskah merupakan sebuah tulisan yang sangat berperan penting sebagai pondasi untuk memberi informasi, cerita serta percakapan yang digunakan pada sebuah film animasi. Naskah dibuat penulis untuk mengetahui jumlah kata yang akan di *dubbing* pada tahap selanjutnya.

c. *Storyboard*

*Storyboard* adalah tahap menterjemahkan gambar yang biasanya disertai arahan dan dialog yang merepresentasikan pengambilan gambar beserta urutannya yang akan dilakukan dalam sebuah produksi film atau televisi.

*Storyboard* dibuat penulis untuk memudahkan visualisasi video animasi dan memperkirakan jenis *shot* yang akan digunakan.

## 2. Tahap Produksi

Pada tahap ini, apa yang telah dibuat di tahap pra produksi akan direalisasikan dalam bentuk tiga dimensi. Pada tahap inilah semua elemen visual akhir pada video ini dibuat.

Tahapan produksi ini dibagi menjadi enam fase, yaitu:

a. *Modeling*

Merupakan proses pembuatan representasi geometri sebuah objek yang dapat diputar dan dilihat pada *software* animasi 3D. Objek animasi 3D dapat dibuat dengan metode *from scratch modeling*, *primitive modeling*, atau dengan melakukan *scanning* pada suatu benda. Penulis sendiri melakukan tahap *modelling* dengan menggunakan metode *from scratch modeling* dan *primitive modeling*

b. Pemberian Tekstur (*Texturing*)

Teksturing adalah fase pembuatan dan pemberian tekstur dan material supaya model yang telah dibuat nampak nyata. Pemberian tekstur dapat menggunakan metode *hand painted texturing*, *photo manipulation*, dan metode *direct painting*. Dalam pembuatan video ini penulis menggunakan metode *painting on the object directly*.

c. *Rigging*

Adalah fase pemberian tulang untuk mengontrol masing-masing objek yang akan digerakkan nantinya dalam proses animasi.

d. Animasi

Adalah tahap pergerakan setiap objek yang dibuat. Pergerakan objek-objek tersebut disesuaikan dengan naskah dan *storyboard* yang telah dibuat. Pada tahap ini juga penulis melakukan pengambilan gambar, dengan cara mengatur pergerakan kamera pada saat objek tersebut bergerak.

e. *Pencahayaan*

Adalah tahap memberikan pencahayaan pada setiap animasi yang telah dikerjakan untuk menciptakan suasana dan atmosfer yang terlihat pada animasi tersebut.

Penulis lebih banyak menggunakan *three point lighting* pada pembuatan video animasi ini.

f. *Rendering*

Merupakan tahapan mengkalkulasi semua objek 3D, termasuk warna, tekstur, pencahayaan, bayangan, serta pergerakan objek kedalam sebuah format video. Format video yang digunakan penulis yaitu *file format H.264*

### 3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini, hasil animasi yang telah dikerjakan pada tahap produksi akan dipoles agar terlihat lebih baik.

a. *Compositing*

Tahap memberikan lapisan pada gambar yang telah diciptakan agar gambar tersebut menjadi lebih baik secara visual.

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

Penulis hanya melakukan beberapa lapisan gambar sebagai sentuhan agar pewarnaan merata dan halus, disamping itu penulis masih sedikit memahami proses *compositing*.

b. Pengeditan

Tahap akhir merupakan tahap menggabungkan antara file audio dan animasi yang telah disiapkan. Setelah file audio dan animasi digabungkan, maka akan didapat sebuah video animasi 3D. Video yang telah selesai proses *editing* oleh penulis dikonversi ke dalam format .MP4.

### C. Metode Analisis Visual

Untuk mendapatkan representasi dari video "Twin si Jagoan Bertopeng", dalam analisisnya penulis menggunakan metode analisis tele film. Sudjudi (2009, hlm. 82) mengatakan bahwa

Tele film adalah abstraksi dari konsep ruang dan waktu dalam suatu gambar yang bergerak dengan implikasi dari "realtime" dan apa yang ditunjukkan oleh film itu sendiri. Hal itu karena film sebagai suatu media memiliki kekhasan sebagai media yang memiliki 'kompresi' waktu dan ruang. Tele-film mengkonstruksi waktunya sendiri dengan menggunakan teknik khusus yang bersifat kontinyu (*editing*).

Analisis Tele film yang dikemukakan oleh Sudjudi dibagi menjadi enam tingkatan/level. Keenam tingkatan tersebut adalah:

No	Level	Deskripsi
1.	<i>Frame</i>	Gambar tunggal/ diam, representasi dari satu <i>shot</i>
2.	<i>Shot</i>	Gerakan rekaman kamera belum diedit, masih berupa <i>raw material</i> , seperti: <i>panning, tracking, zooming, tilt up, tilt down</i> .
3.	<i>Scene</i> (adegan)	Dalam <i>scene</i> kamera mengambil satu (adegan)
4.	<i>Sequence</i> (babak)	Dalam <i>sequence</i> , kamera bergerak dengan karakter yang spesifik atau pada sub-topik, dapat bersilangan antar <i>scene</i> dengan tujuan membentuk suatu suasana atau pesan tertentu sesuai dengan cerita.

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

5.	<i>Generic Stage</i>	<i>Setting</i> yang melatarbelakangi adegan, dan menunjukkan suatu situasi dan orientasi tertentu
6.	Gabungan	Menyatukan seluruh <i>level</i> dari tingkat terendah sampai dengan tingkat yang rumit, untuk membentuk suatu gambaran utuh tentang tema, genre, interaksi, relasi antar adegan dan konteks cerita.