



PERANCANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI BERJUDUL “JANGAN MENYERAH” DENGAN METODE POSE TO POSE

Aria Antasena¹, Tommy Bustomi², Farindika Metandi³

Politeknik Negeri Samarinda

Ariaantasena1@gmail.com¹, tbustomi@gmail.com², farindika@polnes.ac.id³

Received : 28-09-2022

Accepted : 05-10-2022

Published : 19-10-2022

Abstract

3D animation film is a development of 2D animation which is developed through computer technology which is growing rapidly. However, in using computer technology to design a 3D animated film that is still very rigid, it can affect the performance of the animation because the animation does not look real like humans and objects. The purpose of this study is to explain the design of animating an animated film using the method that has been made, namely pose to pose for each pose used based on the animation design that has been made for the film entitled "Jangan Menyerah". Method: This study uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method with six stages, namely concept, design, material collection, manufacture, testing, and finally distribution. The concept of the title of the film is not to give up on moral and short film formats. The characters used use the pose to pose method with keypose movements, extreme movements and in between movements. After that, testing and distribution is the final process in making works that are published through social networks. Conclusion Making an animated film designing a 3-dimensional animated film entitled "don't give up" using the pose to pose method, the journey of a child who wants to achieve his goals, can be achieved by following the multimedia development life cycle stage with the last process being distribution on SNS such as YouTube and Instagram.

Keywords : film; animation; pose to pose; animation 3D

Abstrak

Film animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D yang dikembangkan melalui teknologi komputer yang semakin pesat. Namun dalam menggunakan teknologi komputer untuk merancang suatu film animasi 3D yang dibuat masih sangat kaku, dapat mempengaruhi kinerja animasi yang dibuat karena animasi yang dibuat tidak terlihat nyata seperti manusia dan objek. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan rancangan menganimasikan sebuah film animasi dengan menggunakan metode yang telah dibuat yaitu pose to pose untuk setiap pose yang digunakan berdasarkan desain animasi yang telah dibuat untuk film berjudul “Jangan Menyerah”. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan memiliki enam tahap yaitu konsep, perancangan, pengumpulan material, pembuatan, testing, dan yang terakhir pendistribusian. Konsep judul film yaitu jangan menyerah dengan bentuk format film moral dan pendek. Karakter yang digunakan menggunakan metode pose to pose yang dengan gerakan keypose, gerakan extreme dan gerakan in between. Selanjtnya dilakukan pengujian dan bendistribusian merupakan proses akhir dalam pembuatan karya yang di publish melalui jejaring sosial. Kesimpulan Pembuatan film animasi perancangan film animasi 3 dimensi berjudul “jangan menyerah” dengan menggunakan metode pose to pose perjalanan seorang anak yang ingin mengapai cita-cita, dapat tercapai dengan mengikutin tahap multimedia development life cycle dengan proses terakhir yaitu pendistribusian di SNS seperti youtube dan instagram.

Kata Kunci: film, animasi, pose to pose, animasi 3D



Pendahuluan

Film animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D yang dikembangkan melalui teknologi komputer yang semakin pesat (Syahfitri, 2011). Teknologi komputer sangat membantu kita dalam dunia perfilman terutama dalam pembuatan animasi 3D (Caroline, Tulenan, & Sugiarto, 2016). Berbagai macam metode yang telah dikembangkan melalui teknologi komputer salah satu metode pose to pose. Pada awal perancangan film animasi dibuat dengan karya tangan dengan menggunakan kertas berlembar-lembar setelah itu diputar sehingga mengeluarkan efek gambar bergerak, tetapi sangat berbeda dengan film animasi 3D karena digunakan teknologi komputer (Sumarlinda & Nastiti, 2014).

Walapun sudah menggunakan teknologi komputer untuk merancang suatu film animasi 3D yang dibuat masih sangat kaku (Salmon, Tulenan, & Sugiarto, 2017). Hal ini dapat mempengaruhi kinerja animasi yang dibuat karena animasi yang dibuat tidak terlihat nyata seperti manusia dan objek. Dengan menggunakan metode animasi yang dibuat oleh Disney studio yaitu metode Pose to Pose (Abdillah, 2021). Metode pose to pose dapat membuat gerakan terlihat nyata dan pembuatannya lebih cepat dengan menggunakan alat bantu yaitu software blender (Novayani & Budiansyah, 2022). Oleh karena itu, penulis berharap dengan membuat penelitian ini dapat mempercepat proses perancangan. Dengan mengambil judul "Perancangan Film Animasi 3 Dimensi Berjudul "Jangan Menyerah" Dengan metode Pose to Pose".

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan pengembangan metode multimedia yang memiliki enam tahap yaitu konsep, perancangan, pengumpulan material, pembuatan, testing, dan yang terakhir pendistribusian (Efrain, Manggopa, & Liando, 2021). Tujuan menggunakan metode MDLC untuk merencanakan pengembangan film animasi berbasis multimedia (Mustika, Sugara, & Pratiwi, 2018). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam bentuk observasi dan studi literatur, studi literatur dilakukan mencari literarture review perancangan animasi 3D dan metode pose to pose (Sumarli & Kurnianto, 2018).

Hasil dan Pembahasan

Pada Perancangan film animasi 3 Dimensi berjudul "jangan menyerah" dengan metode pose to pose menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) untuk tahap pengembangannya diawali dari konsep, perancangan, pengumpulan data, pembuatan, pengujian, pendistribusian (Pratama & Husniah, 2018).

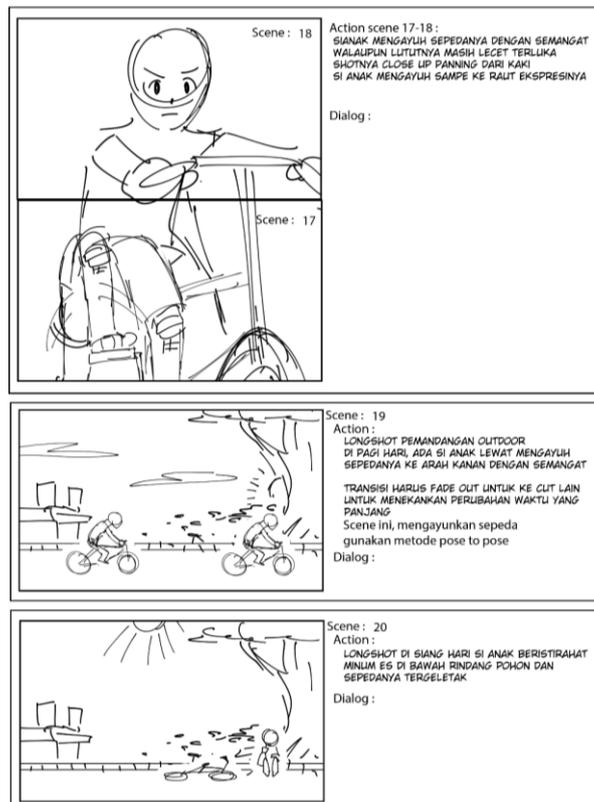
A. Konsep

Konsep pembuatan film memiliki tahap pembuatan dari pembuatan konsep, yaitu

1. Judul Film : Jangan Menyerah
2. Bentuk Film : Film Moral
3. Format Film : Film Pendek
4. Ide : Seorang anak yang pantang menyerah
5. Premis : Perjalanan seorang anak yang ingin mengapai cita-cita
6. Sinopsis : Henenda, Seorang anak yang tinggal dengan orang tuanya.
Henenda menonton Televisi dengan channel pembalap sepeda dan berharap orang tuanya mengkasihkan sepeda. Ayahnya memberikan hadiah ulang tahun henenda ke-10 berupa sepeda. Setelah mendapatkan sepeda henenda langsung berlatih sepeda di depan halaman rumahnya, saat baru menaikinya dia terjatuh dari sepeda, sempat menyerah. Henenda melihat televisi dengan channel sepeda balap, dia semangat lagi untuk belatih sepeda

B. Perancangan

Selanjutnya merancangan sebuah film dengan membuat storyboard atau alur cerita adalah sebuah papan cerita sketsa gambar yang disusun secara berurutan (Khulsum, Hudiyono, & Sulistyowati, 2018). Storyboard disusun pada awal pembuatan film atau animasi sebagai perancangan pembuatan film atau animasi, fungsinya untuk visualisasikan naskah atau cerita yang telah dibuat (Hanief Mahfudz, 2021). Selain itu storyboard dapat memastikan film tidak kekurangan gambar (Sahputra, 2021).



Gambar 1. Storyboard

C. Pengumpulan bahan

Pengumpulan bahan adalah bahan yang diperlukan di internet dalam pembuatan film animasi ini seperti audio, objek, dan footage dari internet (Pribadi, 2017).

D. Pembuatan

Pada tahap pembuatan ini menggabungkan bahan yang telah dikumpulkan dan dikombinasikan secara terstruktur sesuai dengan storyboard.

1. Karakter

Dalam Pembuatan animasi 3D dengan metode pose to pose berjudul jangan menyerah dibutuhkan karakter dalam film.



Gambar 2. Karakter 3 Dimensi

2. Animasi dengan metode pose to pose

Proses animasi ini dilakukan dengan menggunakan metode pose to pose, dimulai dengan menentukan keypose, selanjutnya dilakukan dengan menentukan extreme, dan diselesaikan dengan memberi in-between agar gerakan yang dibuat halus (Waeo, Lumenta, & Sugiarto, 2016).

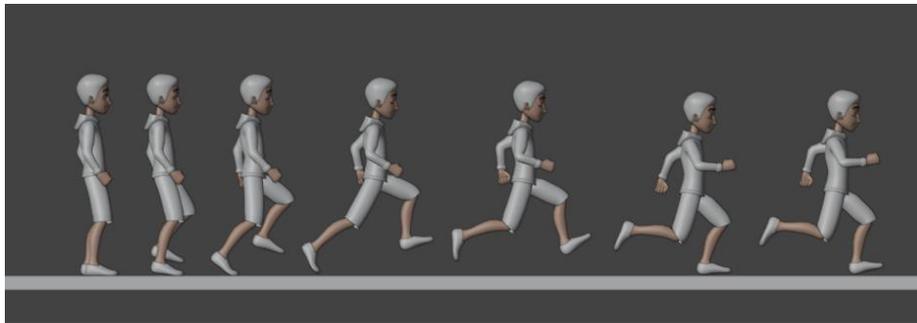
a. Gerakan Keypose

Pertama tentukan gerakan keypose atau pose kunci awal dan akhir keypose untuk menunjukkan suatu gerakan tertentu.



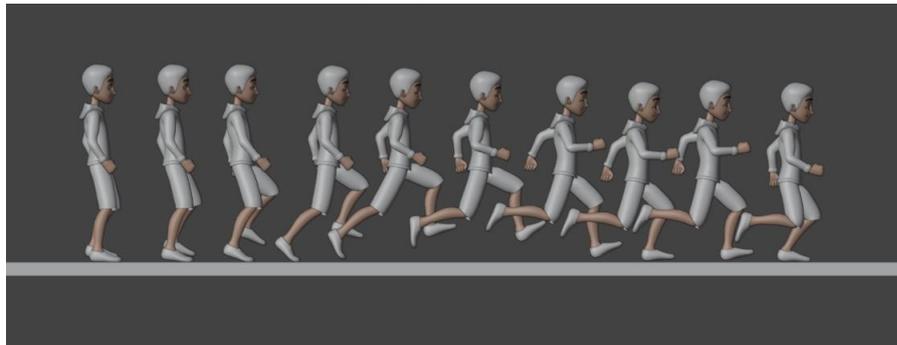
Gambar 3. Gerakan Keypose

- b. Gerakan Extreme
- c. Selanjutnya tentukan gerakan extreme. Gerakan extreme adalah rangkaian pose yang dibuat untuk menunjukkan efek gerak animasi sepenuhnya, walaupun belum menghasilkan gerak ilusi dari animasi yang telah ditentukan dengan extreme (Waeo et al., 2016).



Gambar 4. Gerakan Extreme

- d. Gerakan In-between
- Setelah itu diperhalus dengan in-between. Dengan memberi in-between dapat memperhalus animasi yang telah ditentukan di extreme.



Gambar 5. Gerakan In-between

E. Pengujian

Tahap ini dilakukan ketika tahap pembuatan selesai, pengujian ini menggunakan tahap alpha test untuk melihat kesalahan dalam proses pembuatannya. Hasilnya metode pose to pose berhasil diterapkan.

F. Pendistribusian

Tahap pendistribusian ini merupakan proses akhir dalam pembuatan karya yang akan dipublish melalui Layanan jejaring social atau SNS

Kesimpulan

Pembuatan film animasi perancangan film animasi 3 dimensi berjudul “jangan menyerah” dengan menggunakan metode pose to pose perjalanan seorang anak yang

ingin mengapai cita-cita, dapat tercapai dengan mengikuti tahap multimedia development life cycle (MDLC) dimulai dari tahap konsep yaitu membuat konsep cerita yang akan dibuat, selanjutnya perancangan membuat storyboard untuk pembuatan film animasi, pengumpulan bahan ini mengumpulkan bahan untuk keperluan pembuatan film animasi yang akan dibuat di internet, selanjutnya proses pembuatan langsung membuat Modeling karakter, rigging karakter, Modeling environment, Modeling atribut, dan animasi dengan metode pose to pose, setelah selesai proses pembuatan dilakukan proses pengujian dengan menggunakan alpha test dan hasil pengujian sesuai dengan yang diharapkan, dan terakhir proses pendistribusian atau publikasi di SNS seperti, youtube dan instagram.

Daftar Pustaka

- Abdillah, T. Rafli. (2021). Simulasi Gerak Gajah Dengan Menggunakan Metode Pose To Pose. *Jurnal TIK A*, 6(02), 200–204.
- Caroline, Yunita, Tulenan, Virginia, & Sugiarto, Brave A. (2016). Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Efrain, Rivaldo, Manggopa, Hiskia Kamang, & Liando, Olivia Eunike Selvie. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN IPA SEKOLAH MENGENGAH PERTAMA. *EduTik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(4), 335–341.
- Hanief Mahfudz, Muhammad. (2021). *Kisah Persahabatan 2 Gadis pada Film Animasi 2 Dimensi " Tangkringan" dengan Gaya Visual Komik*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Khulsum, Umi, Hudiyono, Yusak, & Sulistyowati, Endang Dwi. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12.
- Mustika, Mustika, Sugara, Eka Prasetya Adhy, & Pratiwi, Maissy. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126.
- Novayani, Wenda, & Budiansyah, Galih Eka. (2022). Implementasi MDLC dan Pose to Pose dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 6(1), 98–103.
- Pratama, Bayu Fajar, & Husniah, Lailatul. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Untuk Anak Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Matrix: Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, 8(2), 42–46.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Sahputra, Saladin Ade. (2021). *TA: Penyutradaraan dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre*

Drama Komedi Berjudul" Jarene". Universitas Dinamika.

Salmon, Stafira Fransisca, Tulenan, Virginia, & Sugiarmo, Brave A. (2017). Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).

Sumarli, Claudia Octaverina, & Kurnianto, Arik. (2018). Developing karakter animasi berbasis kudapan khas Tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(03), 162-173.

Sumarlinda, Sri, & Nastiti, Faulinda Ely. (2014). Pembuatan Film Animasi" Fun, Easy and Smart Diet With Dr. OZ BOOKS" dengan Teknik Animasi 2 Dimensi. *DutaCom*, 7(2).

Syahfitri, Yunita. (2011). Teknik film animasi dalam dunia komputer. *Jurnal Saintikom*, 10(3), 213-217.

Waeo, Victor, Lumenta, Arie S. M., & Sugiarmo, Brave A. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).