

Pembuatan Film Animasi 3D Dengan Muvizu Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris

Suleman¹, Frengky Pernando²

¹Program Studi Teknik Komputer, AMIK BSI Tegal

Email: Suleman.sln@bsi.ac.id

²Program Studi Teknik Informatika, AMIK BSI Purwokerto

Email: frengki.fnk@bsi.ac.id

Abstrak

Perkembangan animasi dewasa ini berkembang dengan sangat pesat, ini ditandai dengan banyaknya hasil karya animasi diberbagai media, salah satunya media TV. Hampir setiap TV nasional berlomba-lomba untuk mendapatkan hati para pemirsanya khususnya anak-anak yaitu dengan memberikan tontonan tentang film animasi bergenre hiburan untuk anak-anak. Namun jenis animasi yang bergenre media pembelajaran/pendidikan masih jarang kita temui di media-media tersebut. Maka dari itu, Penulis tertarik untuk membuat film animasi dengan latar belakang media pembelajaran film animasi Lala Survival Girl (Petualangan 16 Tenses), Film animasi ini merupakan salah satu bentuk media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh masyarakat umum. Dalam film ini nantinya akan dijelaskan bagaimana tenses bahasa Inggris yang berjumlah 16, bisa mudah dihafalkan dan di pelajari karena sudah disederhanakan. Film animasi yang akan penulis buat atau rancang ini menggunakan software Muvizu Animation.

Kata kunci: animasi, lala survival girl, tenses, media pembelajaran, muvizu animation

Abstract

The development of animation today is growing very rapidly, this is marked by the number of works in various media, one of which is the TV media. Almost every national TV is vying to get the hearts of its viewers, especially children, by giving a spectacle of animated movie genre entertainment for children. But the type of animation that genre of learning media / education is still rare we meet in these media. Therefore, the author is interested to make an animated film with background media animation film Lala Survival Girl (Adventure 16 Tenses), animated film is one form of innovative learning media that can be used by the general public. In this film will be explained how the English tenses that amounted to 16, can be easily memorized and learned because it has been simplified. Animated films that the author will create or design this software using Muvizu Animation.

Keywords: animation, lala survival girl, tenses, learning media, muvizu animation

1. PENDAHULUAN

Film animasi saat ini berkembang sangat pesat. Ibiz Fernandez dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi definisikan "Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion" (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002), yang artinya adalah "Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk

mendapatkan sebuah ilusi pergerakan." Secara garis besar, animasi komputer dibagi manenjadi dua kategori, yaitu *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada sistem animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi. Dan *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk

animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad dan lain sebagainya.

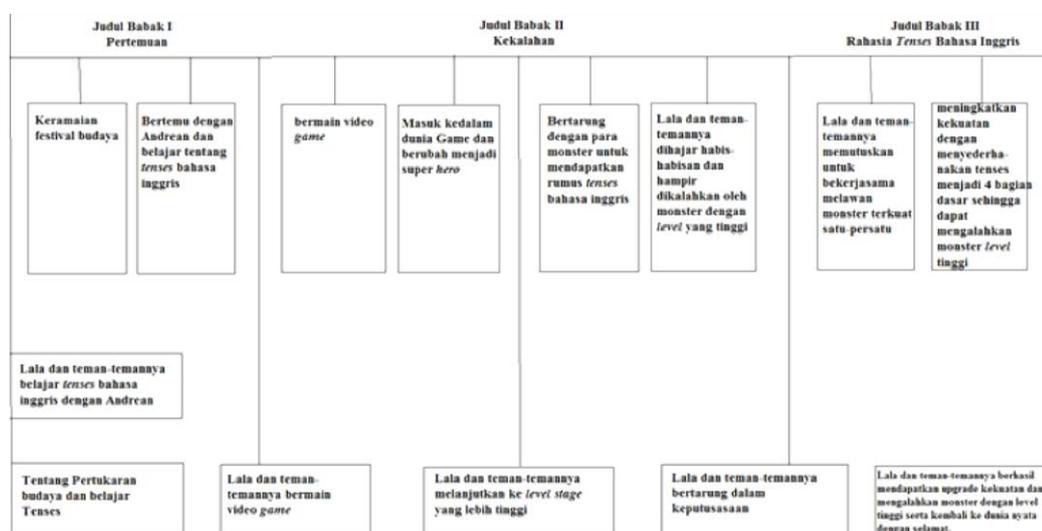
Saat ini film animasi banyak digemari oleh semua kalangan usia, tidak hanya ditonton oleh anak-anak dan remaja saja. Tentu saja itu membuat produktivitas film animasi meningkat seiring meningkatnya antusias penonton. Untuk itu penulis akan memaparkan sebuah aplikasi animasi berbasis 3D yang bisa menjadi pilihan untuk mengembangkan animasi yaitu *Muvizu Animation Software*. *Muvizu* adalah *software* yang digunakan untuk membuat film animasi dengan mudah dan cepat serta *software* ini dapat menghasilkan animasi yang dapat dikatakan bagus atau *Perfect Software* ini memudahkan kita untuk membuat animasi, dengan fitur-fitur yang terdapat didalam *software* ini membuat kita mudah untuk membuat animasinya.

2. METODE PENELITIAN

Untuk mendukung pembuatan dan perancangan sebuah film animasi "Lala *Survival Girl* (Petualangan 16 *Tenses*)", harus memahami konsep

dasar animasi tersebut. Dengan mempelajari konsep dasar animasi secara tidak langsung dapat mengetahui bagaimana cara pembuatan film animasi. Berikut penulis akan jelaskan beberapa konsep dasar pembuatan animasi ini, meliputi:

- Untuk mempelajari pola *tenses* bahasa inggris yang praktis pengguna cukup memutar film animasi Lala *Survival Girl* (Petualangan 16 *Tenses*),
- Pengguna akan mendapatkan informasi tentang cara penyederhanaan *tenses* bahasa inggris, rumus, serta cara menggunakannya dalam kalimat.
- Pengguna tidak akan bosan belajar bahasa inggris khususnya *tenses* bahasa inggris bersama lala dan teman-temannya karena tidak hanya pelajaran *tenses* saja yang di sajikan dalam film ini, juga terdapat keseruan pertempuran lala dan teman-temannya melawan monster-monster jahat.



Gambar 1. Diagram Science dlm pembuatan animasi Lala *Survival Girl*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna dari film animasi Lala *Survival Girl* (Petualangan 16 *Tenses*) ditujukan untuk masyarakat umum untuk mempelajari *tenses* bahasa inggris

dengan cara praktis, sehingga mudah dihafal dan dipelajari untuk pengembangan penggunaan bahasa inggris lainnya. Film animasi dapat di tonton oleh semua kalangan tanpa ada batasan umur, yaitu dari mulai anak-anak, remaja, dan dewasa.

Dengan media pembelajaran berbentuk film animasi, masyarakat akan lebih mudah mempelajari *tenses* bahasa Inggris karena pembelajaran melalui video tidak membuat bosan atau jenuh, didalam film animasi *Lala Survival Girl* (Petualangan 16 *Tenses*) dijelaskan bagaimana *tenses* bahasa Inggris yang berjumlah 16, bisa mudah dihafalkan dan di pelajari karena disederhanakan.

3.2. Analisis Kebutuhan Sistem

Perancangan film animasi *Lala Survival Girl* (Petualangan 16 *Tenses*) yang penulis buat, merupakan media edukasi yang diperuntukan untuk masyarakat umum. Film animasi yang penulis rancang dibuat dengan *Muvizu Animation Software*. Dirancang dengan konsep pembelajaran yang praktis serta dibalut dengan cerita yang seru dengan konsep film 3D yang sekarang sangat populer di masyarakat umum, yang mempermudah masyarakat untuk mempelajari *tenses* bahasa Inggris. Pembuatan film animasi *Lala Survival Girl* (Petualangan 16 *Tenses*) diharapkan mampu memotivasi masyarakat untuk belajar bahasa Inggris khususnya belajar tentang *tenses*.

Standar minimum PC (*Muvizu Software*), yang digunakan untuk film animasi *Lala Survival Girl* (Petualangan 16 *Tenses*) yang penulis rancang adalah sebagai berikut:

- a. Windows 7 atau yang lebih baru.
- b. 2.4 GHz *processor*.
- c. Kartu grafis dengan “*Shader model 3*”
- d. 4 GB memory.

3.3. Logline

Sebelum menyusun cerita, diperlukan inti sari cerita. Sebuah *logline* merupakan plot yang dituangkan dalam sedikit mungkin kata-kata yang digunakan. Pada cerita film *Lala Survival Girl* (Petualangan 16 *Tenses*), *logline* dari cerita ini adalah “Bagaimana jika Lala dan teman-temannya yang masih anak SMA tiba-tiba saja terjebak dalam dunia *game* dan kemudian harus bertarung untuk mengalahkan monster-monster dalam dunia *game* untuk kembali ke dunia nyata dengan meng*upgrade* kekuatan mereka dengan rumus *tenses* yang telah ada”.

3.4. Sinopsis

Sinopsis merupakan gambaran keseluruhan cerita kasar dari cerita film. Pengembangan cerita film animasi *Lala Survival Girl* (Petualangan 16 *Tenses*), nantinya meliputi 7 pertanyaan dasar.

3.5. Konsep Cerita Petualangan 16 Tenses

Lala survival girl merupakan kisah tentang petualangan anak-anak SMA yang menjadi super *hero* di dalam dunia *game* dengan kekuatan super dan kemampuan bela diri yang berbeda-beda di antara mereka. Salah satu anak SMA yang menjadi super *hero* dalam dunia *game* adalah Lala yang ingin mempelajari *tenses* bahasa Inggris untuk mempelajari dunia dengan bahasa internasional yaitu bahasa Inggris. Saat liburan sekolah Lala dan teman-temannya bertemu dengan Andrean, orang asing asal Inggris dalam acara festival budaya internasional yang diadakan di kota mereka. Kemudian Lala dan teman-temannya belajar *tenses* bahasa Inggris dari Andrean namun masih kebingungan. Dan akhirnya Berry memberikan saran kepada Lala, Helda, dan Miya untuk melanjutkan belajar *tenses* bahasa Inggris melalui sebuah video *game* di rumahnya. Namun ketika Lala dan teman-temannya belajar bahasa Inggris melalui sebuah video *game*, mereka terbawa masuk ke dalam dunia *game* tersebut. Dalam *game* tersebut Lala dan teman-temannya harus mengalahkan monster-monster dalam setiap *stage game* untuk kembali ke dunia nyata. Lala dan teman-temannya hampir putus asa saat jumlah monster yang semakin banyak dan sulit untuk dikalahkan. Saat itu Lala dan teman-temannya menyadari bahwa rumus *tenses* yang berjumlah 16 bisa disederhanakan menjadi 4 bagian dasar, disitulah terjadi *upgrade* kekuatan dan monster yang paling kuat bisa dikalahkan dengan kerjasama dan kekuatan mereka, akhirnya mereka bisa kembali ke dunia nyata.

3.6. Desain Karakter Film Animasi

Karakter/tokoh yang dibuat penulis dalam *Lala Survival Girl* (Petualangan 16 *Tenses*), yaitu:

- a. Tokoh Utama
 - 1) Lala

Mengilustrasikan seorang gadis remaja yang cerdas, semangat dan mudah bergaul. Dalam dunia *game* Lala berubah menjadi super *hero* yang bertindak sebagai *attacker*.



Gambar 2. Tokoh Lala

2) Helda

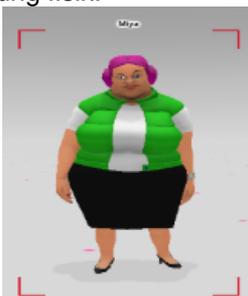
Karakter mengilustrasikan teman yang sedikit pemarah, namun sangat baik hati ketika dimintai tolong. Dalam dunia *game* Helda bertindak sebagai *defender* ketika sudah menggunakan baju super *hero*.



Gambar 3. Tokoh Helda

3) Miya

Desain karakter mengilustrasikan teman yang baik, pintar, dan paling bisa diandalkan dalam segala hal. Dalam dunia *game* Miya berubah menjadi super *hero* yang bertindak sebagai *codebreaker*. Kelemahan *codebreaker* adalah tidak bisa bertarung fisik.



Gambar 4. Tokoh Miya

4) Berry

Karakter mengilustrasikan teman yang suka bercanda, kuat, namun memiliki ketergantungan kepada orang lain ketika mengalami kesulitan. Dalam dunia *game* Berry bertindak sebagai *attacker* ketika sudah menggunakan baju super *hero* membantu Lala.



Gambar 5. Tokoh Berry

b. Tokoh Pendukung

1) Andrean

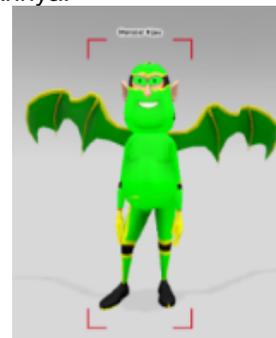
Karakter pendukung mengilustrasikan turis asing dalam festival antar budaya.



Gambar 6. Tokoh Andrean

2) Monster Dunia *Game*

Karakter pendukung mengilustrasikan musuh di dalam dunia *game* yang harus dikalahkan lala dan teman-temannya.



Gambar 7. Monster hijau

- 3) Melvi
Karakter pendukung
mengilustrasikan pemandu di
dalam dunia *game*



Gambar 8. Melvi

3.7. Perancangan Perangkat Lunak

A. Rancangan StoryBoard

Storyboard digunakan untuk menggambarkan tiap *scene* dengan mencantumkan semua objek multimedia.



Gambar 9. Storyboard Lala dan teman-temannya mengunjungi festival antar budaya



Gambar 10. Storyboard belajar bahasa Inggris di Meeva *private café*



Gambar 11. Storyboard Bermain *game tenses (playstation 4)*

B. Rancangan Antar Muka

Rancangan antarmuka (*interface*) pada film animasi *Lala Survival Girl* (Petualangan 16 *tenses*) ini merupakan tahapan terakhir pembuatan film animasi yaitu tahap produksi dan

tahap *post* produksi. Tahap produksi merupakan tahap dimana proses pembuatan film tersebut dimulai. Inti dari pembuatan film adalah tahap produksi. Dalam tahap ini terjadi beberapa pekerjaan yang dilakukan secara *estafet* dan teratur.

1) Desain Background

Beberapa background yang digunakan dalam film animasi *Lala survival girl* ini adalah:



Gambar 12. Background gerbang dunia game adegan lala berubah menjadi super hero



Gambar 13. "Background Kota dalam adegan *stage 1*"

2) Penganimasian

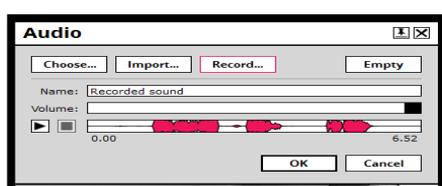
Proses penganimasian sebuah objek yang sudah dibuat dengan *Muvizu Animation Software*. Tahap penganimasiannya yaitu, masukan karakter Lala dan teman-temannya. Langkah-langkah menggerakannya yaitu **Prepare>Prepare Character Action>** pilih gerakan yang sesuai dengan adegan yang di perankan karakter kemudian **switch to direct**. Dalam **direct character action** akan direkam setiap gerakan-gerakan animasi pada **timeline** dengan cara mengklik **action** atau gerakan yang telah kita buat tadi.



Gambar 14. Gerakan karakter

3) Dubbing

Tahap memasukan *dubbing* pada karakter dapat menggunakan *audio recorder* yang sudah terdapat pada *Muvizu Animation Software* atau dapat juga membuat rekaman sendiri. Disini penulis membuat rekaman sendiri menggunakan *software Adobe Audition*. namun jika ingin membuat rekaman menggunakan fasilitas yang sudah ada pada *Muvizu Animation Software*, yaitu klik **Prepare>Prepare Audio>Record >Record from Microphone.**

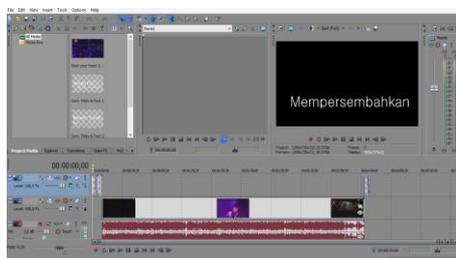


Gambar 15. Kotak dialog recording

Pada tahapan *post produksi* dibagi menjadi 2, yaitu:

1) Editing

Proses penyatuan semua unsur film yang ada pada cerita film animasi. *Editing* dilakukan dengan *software Sony Vegas*. Pada tahap ini memberikan *effect* pada *video* seperti mengatur *transition* pada setiap *layer*, menggabungkan semua *scene* pada *video* yang telah dibuat beserta suaranya dan mengatur durasi *video* yang dibuat. Jika *video* yang dibuat dirasa sudah sesuai dengan yang diinginkan maka dapat disimpan ataupun dapat juga di *render*.

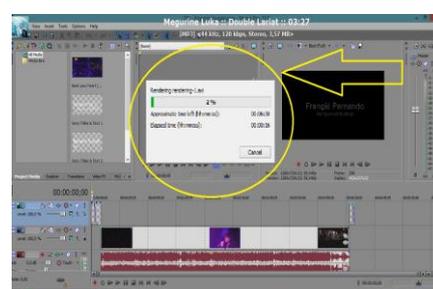


Gambar 16. Proses mengedit video dengan *software Sony Vegas*

2) Rendering

Tahap *Rendering* adalah proses akhir setelah semua tahapan demi

tahap sudah dikerjakan sampai dengan selesai. Proses *Rendering* memakan waktu cukup lama tergantung dengan banyaknya *scene* yang dibuat dalam *video*. Tahap *rendering* dari keseluruhan semua proses yang telah dilakukan menggunakan *software Sony Vegas*. untuk melakukan proses *rendering* pada *software Sony Vegas* dengan cara klik **Tools> Render to New Track**, kemudian akan muncul jendela tempat menyimpan video dan memilih *output* format video, lalu jika sudah selesai mengaturnya klik *render*.



Gambar 17. Proses Rendering Video

C. Implementasi dan Pengujian Unit

1) Implementasi

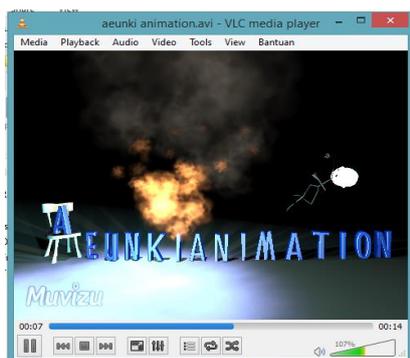
Implementasi rancangan film Lala *Survival Girl* tentang pembelajaran *tenses* bahasa inggris berdasarkan skenario filmnya, yang diilustrasikan berdasarkan *storyboarding*. Adapun skenario dan *storyboarding* Lala *Survival Girl* lengkapnya disertakan dalam lampiran.

2) Pengujian Unit

a) Video Movie Testing VLC media player

Pengujian film animasi yang telah dibuat menggunakan *software* pemutar video yaitu *VLC media player* yang mempunyai kelebihan membuka format banyak file video seperti **MP4*, **AVI*, **MKV*, *MPEG*, *DivX*, *Ogg* dan lain sebagainya. *VLC media player* merupakan *software open source* dan tersedia untuk berbagai macam sistem operasi. Mulai dari Microsoft Windows, Linux, Mac OS dan beberapa sistem operasi lainnya. Salah satu kelebihan yang paling menonjol dari *VLC media player* adalah kelengkapan *codec* yang dimiliki. Dari

pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa VLC *media player* dapat memutar hampir seluruh jenis berkas audio maupun video yang ada, singkatnya program ini dapat digunakan untuk memutar file multimedia baik yang ada di keping CD atau DVD hingga *streaming* di internet.



Gambar 18. Pengujian *Opening Video Film* dengan VLC MediaPlayer



Gambar 19. Pengujian Adegan Lala dan Monster dengan VLC *media player*

- b) *Movie Testing KMP media player* KMPlayer adalah *freeware* dan *adware media player* untuk SO windows yang bisa memainkan berbagai macam format video. KMPlayer juga mendukung sistem operasi iOS dan Android, sedangkan kelebihan KMPlayer adalah mendukung format video 3D dengan pangsa *memory CPU* rendah dengan kinerja yang dioptimalkan, pemutaran video stabil melalui dukungan GPU. Untuk Mac OS X masih dalam pengembangan.



Gambar 20. Pengujian *Opening Video Film* dengan KMPlayer

Berikut ini adalah perbedaan KMPlayer dan VLC *Player*:

- 1) KMPlayer yang terbaik untuk fungsi *playback*-nya lengkap dengan format 3D yang tidak tersedia di VLC *Player*,
- 2) VLC *Player* juga tersedia dalam versi *portable* sementara KMPlayer tidak tersedia dalam versi *portable*.
- 3) VLC *Player* memiliki kemampuan bekerja sebagai *server media streaming* yang kurang dalam KMPlayer.
- 4) KMPlayer adalah yang terbaik untuk laptop sementara VLC *Player* ukuran *volume* suaranya dapat ditingkatkan menjadi lebih besar dari kapasitas *speaker*, dan itu dapat menyebabkan hancurnya suara *speaker* pada laptop.

4. KESIMPULAN

Setelah pembuatan Game *movizu* ini diselesaikan, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut: (1). Film animasi *tenses* bahasa inggris ini merupakan salah satu cara yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran bahasa inggris, agar *audience* termotivasi belajar bahasa asing untuk kegunaan berkomunikasi, (2). Dengan adanya film animasi *Lala survival girl* (petualangan 16 *tenses*) ini, semua kalangan masyarakat baik pelajar dan umum dapat mengerti *tenses* bahasa inggris serta diharapkan dapat menghafal dengan mudah, (3). Film animasi *Lala survival girl* (petualangan 16 *tenses*) dibuat dengan penggunaan kalimat yang sama dan berulang dalam beberapa adegan film dimaksudkan untuk memudahkan penonton menghafal *tenses*, (4). *Muvizu Animation Software* adalah aplikasi animasi berbasis 3D yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran visual.

Referensi

- Darma, Jarot S., Shenia Ananda. 2009. Buku Pintar Menguasai Multimedia. Jakarta: Mediakita.
- Fernandes, Ibiz. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*. California. McGraw-Hill Companies.
- Koniyo, Andri dan Kusrini. 2007. Tuntutan Praktis Membangun Sistem Informasi Akutansi Dengan Visual Basic Dan Microsoft SQL Server. Yogyakarta: Andi.
- Mulyono, Sugi dan Sartono Agus. 2008. Kumpulan Software Pilihan Yang Paling Dicari. Jakarta: Mediakita.
- Muvizu. "*What is Muvizu*". 15 Mei 2016. <https://www.muvizu.com/What-is-Muvizu>.
- Prasetyadi, Bagas dan Syaiful Bahri. 2009. Jago Bikin Film Super Hero. Yogyakarta: Indonesia Cerdas.
- Ramadhan, Arief, Taufik Mukhlis, Panji Betha Yugara, Devi Panjaitan Br Tarigan, Nurani Mustikasari. 2006. 36 Jam Belajar Komputer 3D Studio Max 7. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Redaksi Kawan Pustaka. 2009. Pintar 256 Software Komputer . Jakarta: Kawan Pustaka.
- Set, Sonny dan Sita Sidharta. 2004. Menjadi Penulis Skenario Profesional, Jakarta: Grasindo.
- Simamora, Ns. Raymond.2009. Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan. Jakarta: EGC.