

FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI

“ JANGAN TINGGALKAN ANAKMU”

Erry oktafiyanto

Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Dian Nuswantoro Semarang
Jl. Nakula I No 5-11 Semarang 50131 Telp : (024) 3517261, Fax
:(024) 3520165 E-mail : O_ktafiyanto@yahoo.co.id

ABSTRAK

Iklan merupakan salah satu media komunikasi visual yang dapat dipakai untuk membujuk konsumen untuk memakai atau membeli jasa dari perusahaan yang menawarkan. Iklan yang menarik dan bisa di pahami oleh konsumen memberikan informasi kepada masyarakat. Dalam iklan layanan masyarakat ini penulis memberikan informasi kepada masyarakat khususnya wanita – wanita yang mengejar karirnya. Untuk lebih meluangkan waktu untuk anak – anak mereka. Perencanaan iklan ini bertujuan untuk memberikan pengarahan akibat kurangnya kasih sayang orangtua kepada anaknya. Dari uraian di atas, penulis merasa tertarik dalam membuat ILM (iklan layanan masyarakat) berjudul : FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI “ JANGAN TINGGALKAN ANAKMU”. Karya yang dihasilkan oleh penulis adalah sebuah Film Pendek Iklan Layanan Masyarakat dengan menggunakan software Blender, Adobe Premier Pro CS 3, dan Coll Edit Pro. Digunakan untuk membuat film pendek animasi 3 Dimensi, sering penulis menggunakan software Blender yang bisa menciptakan karya – karya animasi 3 Dimensi selain itu software ini gratis. Selain software Blender penulis juga menggunakan Adobe Premier Pro CS3 untuk editing video yang sudah di render di software Blender. Penulis juga memakai Coll Edit Pro untuk merekam suara narasi dari setiap adegan.

Kata kunci: Iklan Layanan Masyarakat, Animasi 3D, Multimedia

ABSTRACT

Advertisement is one of visual communication media that can be used to persuade the consumer to use or to buy the service from the company. The advertisement which attract and easy to understand can give many information to the people in this advertisement , the writer give the information for the people, especially for the woman who want to be reach their carrier toa always try to giving more time for their children. The purpose of this advertisement is to give explanations about the impact the parents who careless with their chsldaen. For this aguments, the writer interwst to make a public service advertisemrnt with the the : FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI “JANGAN TINGGALKAN ANAKMU” the result of this project is a shoet public service advertisement movie that use Blender software, Adobe Premier Pro CS 3and Cool Edit Pro. The writer use Blender softeware to create 3D animation, fur thermore this software is free. Then writer also use Adobe Premier Pro CS 3 to aditing the video that already render in Blender software. The weiter also use Cool Edit Pro to Recording the voice in every scene.

Keyword : Public service Advertisement , 3D animation , Multimedia

PENDAHULAN

1.1 Latar Belakang

Wanita bekerja bukan merupakan hal baru dalam kehidupan sehari - hari. Namun setiap wanita yang berkerja belum bisa dianggap sebagai wanita karir. Yang dimaksud wanita karir adalah seorang wanita yang menjadikan karir atau pekerjaan secara serius. Didalam masyarakat awam sehingga seorang wanita karir dianggap lupa akan kodratnya sebagai ibu rumah tangga karena meninggalkan rumah untuk berkerja dan tidak mengurus rumah serta melupakan buah hatinya atau anaknya.

Karir dalam arti pekerjaan diinginkan seluruh wanita yang menginginkan pekerjaan, wanita karir khususnya mereka yang tinggal di kota - kota besar cenderung untuk berperan ganda karena mereka mendapat kesempatan yang seluas - luasnya untuk mengembangkan diri sehingga jabatan dan pekerjaan penting didalam masyarakat tidak lagi dimonopoli oleh kaum laki - laki. Sudah tentu hal itu akan berdampak pada kehidupan sosial, baik positif maupun negatif. Salah satu kodrat sebagai wanita

adalah melahirkan dan mempunyai keluarga. Menjadi ibu adalah sebuah kebahagiaan yang tak tergambarkan bagi seorang wanita. Namun kadang bagi wanita karir ini menjadi dilema sebab kebutuhan mengejar karir dan memberikan perhatian pada anak adalah dua hal yang kadang sering tak biasa berjalan beriringan. Bahkan ada juga wanita karir yang tidak mau menikah ataupun mempunyai anak karena beranggapan akan mengganggu karir mereka [1].

Pengasuh anak atau pembantu rumah tangga sangat berperan bagi keluarga yang diliputi kesibukan tinggi. Wanita karir tentunya sibuk tidak pernah yang namanya di rumah, tentunya banyak pengasuh anak atau pembantu rumah tangga yang dibutuhkan. Apakah seorang ibu tahu bagaimana pembantu rumah tangga tersebut menjaga anak mereka. Sekarang ini mereka dengan penculikan bayi yang di lakukan oleh pembantu ataupun baby sitter. Perasaan seorang ibu pasti ada kepada anak - anaknya tetapi apakah anak - anak yang di tinggal dirumah aman dan di awasi oleh pengasuh anak. Tentunya rasa kasih sayang ibu kepada anaknya berkurang. Sejak kecil anak kurang kasih sayang kepada ibu dan bapak tentu memicu

kedua orang tua anak sibuk dengan sendirinya tidak pernah memikirkan anaknya. Apakh orangtua tahu perkembangan anak - anak mereka yang di lahirkannya. Dari kecil anak - anak di tinggal dirumah sedangkan ibu sibuk dengan pekerjaan rasa kasih sayang seorang ibu sangat berperan penting di dalamnya apalagi buah hati mereka. Maka dari masalah itu penulis membuat flem pendek animasi 3 dimensi dengan judul “ Jangan Tinggalkan Anakmu ”

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Tentang Jenis Karya

Iklan secara sederhana disebut dengan bagian pesan yang menawarkan suatu jasa maupun produk yang di tujukan kepada masyarakat lewat suatu media. Pada dasarnya satu - satunya tujuan periklanan adalah menjual suatu produk, jasa atau ide adalah mengubah sikap atau perilaku penerima pesan. Dalam periklanan pesan yang di sampaikan ke konsumen atau khalayak dari media tv, radio dan media cetak surat kabar, majalah, karena media muncul untuk meyakinkan produsen, namun seolah - olah dibalik bahwa iklan itu dibuat kepentingan konsumen. Iklan

dirancang untuk mencapai spesifik dari perusahaan walaupun tujuan ahir dari periklanan untuk mendorong terjadi keputusan pembeli oleh konsumen jenis iklan bisa ditentukan berdasarkan klarifikasi akan tujuan periklanan dimaksud menginformasikan, membujuk atau mengingatkan saja [3].

1. Iklan Standar (Komersil)

Iklan standar berkaitan denagan pembelian suatu barang atau jasa berisi pesan - pesan yang bersifat membujuk agar konsumen tertarik dan kemudian membeli atau menggunakan produk atau jasa yang diiklankan

2. Iklan Layanan Masyarakat (non-komersil)

Iklan layanan masyarakat dalah iklan yang menyajikan pesan - pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum.

2.1.2 Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan obyek gambar yang disusun secara beraturan

mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau obyek yang dimaksud dalam definisi diatas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu obyek dari keadaan awal hingga keadaan akhir obyek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.

2.1.3 Film Animasi

Film animasi berasal dari dua unsur, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Hal yang harus diketahui di dalam animasi yaitu masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi. Perkembangan teknik film animasi yang terus berkembang dengan gaya dan ciri khas masing - masing pembuat diberbagai Negara Eropa, Amerika sampai Negara - negara diAsia, terutama di Jepang, film kartun berkembang cukup pesat.

Meski demikian, animasi tidak secara eksplisit dinyatakan pada obyek - obyek mati yang kemudian digerakkan. Benda - benda mati, gambaran - gambaran, dan bentuk yang digerakkan dapat di katakan sebagai suatu bentuk animasi akan tetapi esensi dari animasi tidak sebatas pada unsur menggerakkan itu sendiri, jika kehidupan memang di identikan dengan pergerakan, maka kehidupan itu sendiri juga mempunyai karakter kehidupan. Arti animasi tidak semata - mata hanyalah menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakter pada obyek - obyek yang akan di animasikan.

Dari beberapa bentuk film, film animasi di Indonesia mulai muncul pada tahun 1955 dengan judul Si Doel karya Dukut Hendronoto, dilanjutkan oleh stasiun TVRI. Hingga tahun 1970-an, film animasi semakin bermunculan, ditandai oleh film Si Huma yang cukup fenomenal.

Film animasi masih menjadi konsumsi anak - anak. Film animasi didunia sering membuat film animasi yang tidak ditunjukan untuk kelompok penonton anak - anak, dengan kategori - kategori yang ada merupakan hasil dari segmentasi khalayak.

Karisma film animasi Indonesia makin lama semakin kuat, dari munculnya berbagai komunitas penggiat animasi. Sebut saja Anima (Asosiasi Animator Indonesia), Animator Forum, Ainaki (Asosiasi Industri animasi dan Konten Indonesia), beserta komunitas lain yang terbit untuk menampung aspirasi para animator.

2.2 Landasan Estetika

Dalam upaya penciptaan karya desain di perlukan nilai estetika dari sebuah desain itu sendiri. Kata estetika berasal dari bahasa Yunani “aestheisis” artinya penerapan, persepsi, pengalaman, perasaan, peandangan. Estetika merupakan cabang dari ilmu filsafat yang berurusan dengan keindahan, entah menurut realisasinya (dalam sebuah karya seni), entah merupakan pengalaman subyektif.

Pengertian berikutnya yang lebih membukakan jalan bagi perkembangan modern, adalah berberpa rumusan keindahan yang datang dari Thomas Aquinas. Seperti “keindahan berkaitan dengan pengetahuan; kita menyebut sesuatu jika sesuatu itu menyenangkan mata sang pengamat, dan mencoloknya peranan subyektif.” Kemudian “keindahan

harus mencakup tiga kualitas; integritas atau kelengkapan, proporsisi atau keselarasan yang benar dan cermerlang”. Dan yang terakhir “kontemplasi atau pengetahuan inderawi”.

Jadi sebuah karya yang memiliki nilai estetika tinggi ditentukan dari proporsi, keharmonisan, dan kesatuan yang datang dari aturan-aturan, kesimetrian, dan keberadaan.

2.3 Landasan TI/Pemrograman

2.3.1 Software

Software adalah perangkat lunak. Karena disebut juga sebagai perangkat lunak, maka sifatnya pun berbeda dengan hardware atau perangkat keras, jika perangkat keras adalah komponen yang nyata yang dapat dilihat dan disentuh oleh secara langsung manusia, maka software atau Perangkat lunak tidak dapat disentuh dan dilihat secara fisik, software memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda namun bisa untuk dioperasikan. Pengertian Software komputer adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi

yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui software atau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah.

2.3.2 Mengetahui Blender 2.64

Pada tahun 1988 Ton Roosendaal mendanai perusahaan yang bergerak dibidang animasi yang dinamakan NeoGeo. NeoGeo adalah berkembang pesat sehingga menjadi perusahaan animasi terbesar di Belanda dan salah satu perusahaan animasi terdepan di Eropa. Ton Roosendaal selain bertanggung jawab sebagai art director juga bertanggung jawab atas software internasional.

2.3.2 Mengetahui Adobe Premiere Pro CS3

Pengenalan Software selanjutnya adalah Adobe Premiere Pro CS3 merupakan program untuk mengedit dan mendesain suatu film atau video. Pada umumnya Adobe Premiere Pro CS3 memang sering digunakan untuk mengedit suatu film, tetapi dapat pula menggunakan perangkat lunak ini untuk membuat suatu desain iklan digital untuk memenuhi kebutuhan dunia periklanan audio visual.

2.3.4 Mengetahui Cool Edit Pro

Suatu Software multimedia untuk mengedit file – file berekstensi mp3, Wav, maupun rekaman suara dan bisa digunakan untuk mengubah bit rate atau mengecilkan file – file. Merekam suara dari alat musik untuk backsound sebuah film.

2.4 Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar - gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita. Storyboard menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi.

METODE PENCIPTAAN

KARYA

3.1 Pemilihan Blat dan Bahan

3.1.1 Spesifikasi Kebutuhan Alat

a. Notebook

Perangkat keras atau hardware yang digunakan dalam pembuatan ILM animasi 3D ini adalah komputer dengan spesifikasi :

Processor : intel(R) Core(TM) I3

Memory : 2048MB RAM

OS : Windowes 7 Ultimate
64-bit

VGA : NVIDIA GEORCE
GT540M CUDA 2GB

Hardisk : 750 GB

Monitor : 14.0inc

Dan juga alat pendukung untuk membuat storyboard yaitu: 1. Pensil dan buku

Pensil dan buku untuk membuat sketsa gambar yang akan digunakan dalam pembuatan storyboard dan menggambarkan visualisasi dalam bentuk 2D.

b. Software

1. Blender 2.64, sebagai utama dalam pembuatan animasi 3D,digunakan dalam pembuatan animasi karakter dan environment.

2. Adobe Premier Pro CS3, digunakan sebagai software penggabungan dari hasil rendering Blender ,sekaligus jga sebagai editing sound dan penentuan format akhir serta ukuran file.

3. Cool Edit Pro digunakan untuk mengedit suara dan efek – efek suara.

c. Headset

Selain komputer dan aplikasi yang digunakan dalam peroses pembuatan iklan animasi 3D. Suara juga sangat di perlukan sebagai bagian becksound ataupun efek dari sebuah animasi. Untuk menghasikan suara yang bagus dan seimbang, suara yang dibuat software Cool Edit Pro akan diolah lagi didalam software Adobe Premier Pro CS3 untuk menyamakna adegan dengan suara yang tepat. Dalam pengolahan suara tersebut penulis menggunakan alat berupa headset.

3.1.2 Pemilihan Bahan

Bahan – bahan yang digunakan dalam pembuatan iklan tersebut terdiri dari beberapa format file yang disesuaikan dengan kebutuhan yang akan ditampilkan. Seperti video, audio, dan image adapun bahan lain yang berisi

metode dan teknik perancangan iklan didapat dari internet.

a. Video

Video yang digunakan dalam pembuatan iklan animasi 3D ini harus memiliki resolusi yang cukup tinggi agar gambar yang dihasilkan terlihat bagus dan tidak pecah atau blur.

b. Audio

Audio yang digunakan untuk meunjang film 3D agar lebih hidup, untuk pemberian audio pada iklan animasi 3D ini perlu menggunakan format mp3 dan wav.

a. Gambar Image

Untuk pemilihan gambar atau image tidak harus resolusi tinggi. Gambar ini hanya untk texture di software Blender sehingga penerapan material gambar yang tepat dan seimbang, dan gambar yang dipakai oleh penulis gambar yang berformat JPG atau PNG.

3.2 Teknik Berkarya

3.2.1 Teknik

Dalam menciptakan sebuah karya membutuhkan teknik – teknik tertentu, tidak hanya pada penguasaan software dan teknik pendukung lainnya. Teknik

yang digunakan untuk menciptakan karya bagus dan menghasilkan pengembangan dalam berkarya.

Berikut teknik – teknik yang digunakan dalam penciptaan karya :

a. Teknik Pemilihan Software

Sebelum pembuatan ILM (Iklan Layanan Masyarakat) berbentuk film pendek animasi 3D ini, diperlukan pemilihan Software yang tepat, agar mempermudah kinerja dan menghasilkan karya yang sesuai atau yang diinginkan. Dalam penciptaan karya ini penulis memilih software Blender 64-bit, sebagai pembuatan modeling karakter, environment atau property , dan animasi.

Selain software Blender penulis juga memakai software Adobe Premier Pro CS 3, untuk penggabungan video clip. Penulis juga memilih software Cool Edit Pro 2.0, untuk memberikan efek audio pada video pada iklan tersebut.

b. Teknik Pembuatan Video

Seperti yang telah dijelaskan di Teknik Pemilihan Software dalam pembuatan iklan animasi 3D, penulis memakai software Blender dengan format (.avi). Penulis membuat objek 3D pada Blender, setelah pembuatan dan menganimasikan objek yang sesuai,

maka selanjutnya merender setiap scene menjadi bentuk video clip.

Rendering objek setiap beberapa scene untuk menghindari durasi saat merender, jadi bisa lebih menyingkat waktu dan melihat ada kerusakan atau tidak saat rendering. Kemudian hasil dari beberapa render digabungkan dengan software Adobe Premiere Pro CS3.

c. Teknik Pembuatan dan Penerapan Audio

Dalam pembuatan dan penerapan audio penulis menyesuaikan audio dan efek setiap scene dari video tersebut sehingga akan terlihat lebih tepat dan bagus. Setiap gerakan langkah kaki, benda jatuh atau benda pecah, suara mesin mobil dan lain – lain. Penulis menggunakan proses memasukkan audio dengan Adobe Premiere Pro CS3. Dalam pembuatan audio dabbing penulis menggunakan Cool Edit Pro 2.0 untuk proses ini penulis merekam suara di software Cool Edit Pro dan memasukan rekaman suara ke dalam Adobe Premiere Pro CS3.

d. Teknik Penerapan Gambar

Dalam penerapan gambar penulis memilih gambar bermacam – macam sebagai proses teksturing, tekstur – tekstur yang akan di gunakan dalam

penerapan model karakter dan environment, misalnya baju, rambut, asesoris, sepatu dan lain - lain pada karakter. Selanjutnya tekstur pada environment atau property missal nya tekstur mobil, rumah, jalan, langit, gedung, pohon dan lain – lain. Penerapan gambar tersebut menggunakan software Blender yaitu melalui UV Mapping.

3.3 Proses Berkarya

3.3.1 Pra Produksi

Dalam proses pra produksi dari pembuatan film pendek animasi 3D ILM (iklan layanan masyarakat).

a. Pemilihan Peralatan

Proses pemilihan peralatan penulis memilih berbagai alat untuk menunjang pembuatan iklan animasi 3D. Dengan faktor kecocokan atau kesesuaian dari penulis.

b. Penyusunan Storyboard

Proses seketsa gambar yang di perlukan untuk adegan – adegan yang berurutan dan meminimalis pekerjaan animasi dan naskah atau sekenario yang sudah ditulis sedemikian rupa. Untuk menghindari kesalahan disaat produksi film animasi 3D tersebut.

3.3.2 Produksi

a. Pembuatan Animasi

Pada proses pembuatan animasi ini mulai pembuatan modeling karakter, environment atau property beserta gerakannya. Pembuatannya dilakukan dengan software Blender, pembuatan animasi berdasarkan storyboard yang sudah dibuat. Selanjutnya proses rendering dari software Blender untuk dijadikan video clip.

b. Pembuatan Audio

Audio yang digunakan pada iklan animasi berupa suara narasi, suara percakapan, sound effect dan juga beberapa suara pendukung. Suara narasi pembuatannya melalui dabing atau merekam suara seseorang yang sudah ada didalam narasi melalui Cool Edit Pro.

c. Pengeditan Video

Proses selanjutnya pengeditan video setelah selesai Rendering di software Blender berbentuk video clip dan pemilihan audio proses selanjutnya pengeditan video. Memasukan video clip dan audio yang masih mentah di software Adobe Premier Pro untuk

menjadikan sebuah video yang diinginkan .

3.3.3 Pasca Produksi

a. Rendering

Proses render pembuatan film animasi menjadi sebuah file video. Output-nya dapat dipilih menjadi .mp4, .avi, atau .mpeg. Langkah terakhir dari pembuatan iklan animasi tersebut menggabungkan video clip dan audio menggunakan software Adobe Premier Pro yang akan dirender menjadi .avi dengan kualitas HD untuk hasil yang baik.

HASIL KARYA

4.1 Karya Video

Dalam pembuatan iklan animasi 3d “ JANGAN TINGGALKAN ANAKMU ”. Penulis memakai 12 prinsip animasi dengan menggunakan software Blender, dan dikemas ke dalam video animasi 3 dimensi. Berikut karakter dan property dalam animasi 3D yang mendeskripsikan FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI ILMU (IKLAN LAYANAN MASYARAKAT) berjudul “ JANGAN TINGGALKAN ANAKMU “ :

4.1.1 Screenshot video



Pembukaan



Scen 1



Scene 2

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penyusunan proyek akhir yang berupa ILM (Iklan layanan masyarakat) animasi 3D (Tiga Dimensi) dengan berjudul “ Jangan tinggalkan Anakmu” penulis dapat memberikan kesimpulan yaitu :

1. Dalam pembuatan ILM ini penulis ingin memperingatkan kepada orang tua, sesibuk – sibuknya orangtua jangan lupakan anakmu.

2. Dengan mengangkat tema “ Jangan Tinggalkan Anakmu” penulis ingin menyampaikan bahayanya kurang pengawasan kepada anak, memberikan waktu untuk anak dan memberikan kasih sayang yang lebih.

3. Dengan menggunakan film 3D (Tiga Dimensi) ini bias dilihat setiap kalangan dari anak – anak sampai orang dewasa yang bias meyerap pesan dan kesan dari iklan tersebut.

5.2 Saran

Saran dari penulis untuk para orangtua dan anak – anak :

1. Dengan pembuatan iklan layanan masyarakat ini, di harapkan orangtua dapat memberikan perhatian dan kasih sayang kepada anak – anaknya.

2. Sesibuk – sibuknya orang tua di kantor hendaklah bisa membagi waktu atau mengajak berpergian dan bisa mengajari mana yang baik dan mana yang buruk untuk terhindar dari pergaulan bebas.

3. Sadarnya wanita karir akan sebagaimana kodradnya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Sociology (2000) . Pengertian Wanita

Karir,(<http://id.shvoong.com>)22/05/2013

[2](<http://oaththinking.blogspot.com/2011/04/definisi-periklanan>

menurutbeberapa.html(20/05/2013)).

[3]Iklan (2012) . Pengertian Iklan (<http://www.sarjanaku.com>).

23/05/2013)

[4](http://carapedia.com/pengertian_definisi_produk_info2060.html).

[5]Shelmi (2009). Pengertian dan Karakteristik jasa, (<http://wordpress.com>). 24 mai 2013

[6](<http://mbegetut.blogspot.com/2012/04/pengertian-transaksi-menurut-para-ahli.html>/(24/05/2013).

[7]Dody Animation, 2010.DVD Tutorial Modeling 3D Blender , Jogjakarta