

FILM PENDEK ANIMASI 3D “SUKSES?”

Andri Wiranuari

Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula I No 5-11 Semarang 50131

Telp : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165

E-mail : andrywe.java@google.com

Abstraks

Masalah ketenagakerjaan di Indonesia sekarang ini sudah mencapai kondisi yang cukup memprihatinkan ditandai dengan jumlah penganggur, pendapatan yang relatif rendah dan jumlah angkatan kerja yang tidak sebanding dengan kesempatan kerja. Melihat dari segi tingkat pendidikan perguruan tinggi lulusan sarjana menurut Badan Pusat Statistik (BPS) sarjana menganggur di tahun 2013 mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam mensosialisasikan tentang banyaknya permasalahan dalam ketenagakerjaan membutuhkan media tertentu agar publik mengetahui salah satu media yang paling efektif adalah media audio visual, dari uraian diatas penulis merasa tertarik dalam pembuatan film, karya yang dihasilkan penulis adalah film pendek berbasis animasi 3 Dimensi yang berjudul “SUKSES?”. Perkembangan film animasi secara umum telah mengalami kemajuan dan peningkatan yang sangat pesat, dengan mempergunakan software Blender Foundation 2.66 dan Adobe Premiere Pro CS5, Blender Foundation 2.66 digunakan untuk pembuatan film animasi dan sudah diketahui bahwa Blender Foundation 2.66 adalah software yang bisa menciptakan karya - karya animasi 3 Dimensi sekaligus Open Source. Dan penulis juga menggunakan Adobe Premiere Pro CS5 sudah terkenal dalam mengedit video. dan mempunyai beberapa kegunaan yaitu mengedit film, membuat Video, membuat Audio Visual, membuat animasi gambar maupun mengcapture gambar

Kata kunci : Multimedia, Film, Animasi, Sukses, Tenaga kerja

Now employee condition in indonesia is so pity. Signed by increas of unemployee, low revenue and not balance beetwen teenager with field work. Base on BPS surveys on 2013 says that too much graduated of college is unemployee and that condition increase than before. To socialisate about employe and the case, needs special media in order to efective. One of it is visual audio media. Base on the explanation above the writer attracs to makes film about short 3 dimention film with title “SUKSES?”. Generaly Development of animation film has been progress so amazing with bleder foundation 266 software and aDobe priemire pro CS5. Bleder foundation 2.66 used to make animation film and another animation film 3 dimention also open sources. Writer use adobe priemire pro CS5 that has famous to edited video, another that adobe priemire pro CS5 also to edited video, makes video , makes visual audio , makes picture animation also capturing picture

Keywords . multimedia, film, animation, Success, Teenager

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negeri dengan persoalan ketenagakerjaan yang dinamis. Dari aspek legal, sejak 2004 negeri ini telah menyelesaikan reformasi hukum di bidang ketenagakerjaan ketika pada tahun itu Undang-Undang No. 2 tentang Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial diundangkan. Ini merupakan satu dari tiga peraturan yang memayungi persoalan ketenagakerjaan di negeri ini (Muhaimin Iskandar, 2011). Tak itu saja, Indonesia merupakan negara pertama di Asia dan negara ke-lima di dunia yang telah meratifikasi seluruh konvensi pokok *International Labour Organization* (ILO). [1] Kendati demikian, bukan berarti Indonesia tidak memiliki persoalan ketenagakerjaan. Usaha untuk menciptakan kesempatan kerja guna mengurangi pengangguran dan sekaligus menampung pertambahan tenaga kerja merupakan bagian kesatuan dari seluruh kebijakan dan program-program pembangunan. Bahkan seluruh kebijakan dan program pembangunan ekonomi dan sosial, mempertimbangkan sepenuhnya tujuan tujuan perluasan kesempatan kerja serta kegiatan usaha yang banyak menyerap tenaga kerja [1]. Usaha untuk menciptakan kesempatan kerja guna mengurangi pengangguran dan sekaligus menampung pertambahan tenaga kerja merupakan bagian kesatuan dari seluruh kebijakan dan program-program pembangunan. Bahkan seluruh kebijakan dan program pembangunan ekonomi dan sosial, mempertimbangkan sepenuhnya tujuan tujuan perluasan kesempatan kerja serta kegiatan usaha yang banyak menyerap tenaga kerja. [1]

Salah satu indikator penting lainnya dalam pertumbuhan ekonomi adalah tingkat pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu modal dasar

manusia harus dipenuhi untuk mencapai pembangunan ekonomi yang berkelanjutan. Sektor pendidikan memainkan peran utama untuk membentuk kemampuan sebuah negara berkembang untuk menyerap teknologi modern dan mengembangkan kapasitas produksi agar tercipta pertumbuhan serta pembangunan yang berkelanjutan (Todaro, 2006).

Melihat dari segi tingkat pendidikan perguruan tinggi lulusan sarjana menurut Badan Pusat Statistik (BPS) sarjana menganggur pada agustus 2009 meningkat 0,49% dari agustus tahun lalu, sedangkan pada tahun 2010 meningkat menjadi 11,92%, dan pada tahun 2011 BPS hanya menyebutkan angka 8.12 juta untuk pengangguran terbuka, kemungkinan sarjana menganggur di tahun 2013 mengalami peningkatan yang signifikan.[3]

Maka dengan banyaknya permasalahan ketenaga kerjaan penulis membuat dan mensosialisasikan dalam bentuk film pendek pesan – pesan moral yang tersirat di dalam film diharapkan akan bermanfaat bagi masyarakat umum khususnya para lulusan perguruan tinggi yang masih menganggur sehingga akan meningkatkan motivasi, ide inovatif yang dapat menciptakan lapangan kerja ataupun berwirausaha sekaligus mengurangi tingkat pengangguran.

2. KONSEP BERKARYA/LANDASAN TEORI

2.1.1 Kewirausahaan

Kata wirausaha dalam bahasa Indonesia merupakan gabungan dari kata “wira” yang artinya gagah berani, perkasa dan kata “usaha”, sehingga secara harfiah wirausahawan diartikan sebagai orang yang gagah berani atau

perkasa dalam berusaha (Riyanti, 2003). Wirausaha atau wiraswasta menurut Priyono dan Soerata (2005) berasal dari kata “wira” yang berarti utama, gagah, luhur berani atau pejuang; “swa” berarti sendiri; dan kata “sta” berarti berdiri. Dari asal katanya “swasta” berarti berdiri di atas kaki sendiri atau berdiri di atas kemampuan sendiri. Kemudian mereka menyimpulkan bahwa wirausahawan atau wiraswastawan berarti orang yang berjuang dengan gagah, berani, juga luhur dan pantas diteladani dalam bidang usaha, atau dengan kata lain wirausahawan adalah orang-orang yang mempunyai sifat-sifat kewirausahaan atau kewiraswastaan seperti: keberanian mengambil resiko, keutamaan dan keteladanan dalam menangani usaha dengan berpijak pada kemauan dan kemampuan sendiri. Drucker (1985) mengartikan kewirausahaan sebagai semangat, kemampuan, sikap dan perilaku individu dalam menangani usaha (kegiatan) yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi, dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar. Hisrich dan Brush (dalam Winardi, 2003) menyatakan bahwa kewirausahaan adalah proses penciptaan sesuatu yang berbeda nilainya dengan jalan mengorbankan waktu dan upaya yang diperlukan untuk menanggung resiko finansial, psikologikal serta sosial dan menerima hasil-hasil berupa imbalan moneter dan kepuasan pribadi sebagai dampak dari kegiatan tersebut. Kao (1997) mendefinisikan kewirausahaan sebagai suatu proses penciptaan sesuatu yang baru (kreasi) dan/atau membuat sesuatu yang berbeda (inovasi), yang tujuannya adalah tercapainya kesejahteraan individu dan nilai tambah bagi masyarakat. Hal

senada disampaikan oleh Schumpeter (dalam Winardi, 2003) dengan menyatakan bahwa kewirausahaan merupakan sebuah proses dan para wirausahawan adalah seorang inovator yang memanfaatkan proses tersebut.

2.1.2 Film

Sebuah film terbentuk dari beberapa unsur pembentuk didalamnya, Himawan Pratista lewat bukunya ‘Memahami film’ mengatakan bahwa film secara garis besar dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Bisa kita katakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik adalah merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni :

Mise-en-scene yaitu segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film). sinematografi, editing dan suara. Mise-en-scene terdiri dari empat aspek utama, yaitu : setting (latar), kostum dan tata rias (make up), pencahayaan (lighting), para pemain dan pergerakannya (akting).

Sinematografi yaitu mencakup seluruh perlakuan sineas terhadap kamera dan stok filmnya. Unsur Sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni : kamera dan film, framing, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar dan

sebagainya. Framing adalah hubungan kamera dengan objek yang diambil, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan seterusnya. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera.

Editing. Definisi editing pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi editing setelah filmnya jadi (pasca produksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shoot-nya

Suara yaitu seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara. Masing-masing elemen sinematik tersebut juga saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk gaya sinematik secara utuh.

2.1.3 Animasi

Kata “animasi” berasal dari kata “*animate*,” yang berarti untuk membuat obyek mati menjadi seperti hidup. Animasi secara umum berarti menghidupkan urutan still image (gambar yang tidak bergerak), atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menggerakkan gambar ilusi. Berdasarkan penerapan dimensinya, animasi dapat dikelompokkan menjadi animasi 2 dimensi (2D) dan animasi 3 dimensi (3D).

Animasi 2D adalah animasi yang dibuat hanya berdasarkan pola koordinat X dan Y, sehingga hanya dapat menggambarkan panjang, lebar dan luas. Sedangkan Animasi 3D merupakan animasi yang dibuat dengan menggunakan model seperti yang berasal dari lilin, clay, boneka/marionette dan menggunakan kamera animasi yang dapat merekam frame demi frame. Ketika gambar-gambar tersebut diproyeksikan secara

berurutan dan cepat, lilin atau clay boneka atau marionette tersebut akan terlihat seperti hidup dan bergerak. Animasi 3D dapat juga dibuat dengan menggunakan komputer. Proses awalnya adalah membentuk model, pemberian tekstur, warna, hingga cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka, warna, hingga cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka dan gerakanya dirancang satu persatu. Seluruh proses pembuatannya dari awal hingga akhir dikerjakan di computer contohnya film animasinya Walt Disney atau Pixar semacam Shrek, The Cars atau Final Fantasy.

Penggunaan animasi :

- a. Animasi Forensik: Animasi dibuat untuk menerangkan terjadinya kecelakaan, berdasarkan saksi mata, data-dat hasil testing kendaraan.
- b. Animasi Simulasi: Animasi ini digunakan untuk membantu menggambarkan proses terjadinya sesuatu kejadian atau apa yang akan dihadapi, atau bagaimana sesuatu hal akan terjadi biasa dikenal juga dengan Infographic Animation.
- c. Animasi untuk Arsitektur
- d. Animasi untuk pendidikan: Berguna untuk memperjelaskan tentang koordinasi gerak, dimana dalam satu gerakan badan diperlihatkan gerakan tulang-tulang serta sendi tertentu serta hubungannya dengan gerak otot, yang mana otot yang meregang serta otot mana yang melakukan gerakan menarik.
- e. Animasi untuk hiburan dan komersial: Saat ini begitu banyak film animasi yang dibuat tidak hanya untuk anak-anak saja, tetapi juga untuk masyarakat luas dimana dapat diciptakan karakter-karakter menarik, yang masing-masing memiliki watak sendiri-sendiri seolah-olah demikianlah hidup ini, juga untuk menciptakan

3. METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1.1 Pemilihan Alat

1. Identifikasi Perangkat Keras
 - a. Unit Laptop
Pengolahan video pada film pendek animasi 3D ini menggunakan satu unit Laptop dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :
 - 1) Processor Intel(R) Core (TM) i5 CPU M460 @ 2.53GHz
 - 2) Hardisk 500 GB
 - 3) VGA 1GB ATI Mobility Radeon HD 5650
 - 4) RAM 4.00 GB
 - 5) Monitor Generic PNP Monitor
 - 6) DVD RW
 - b. Adobe photoshop CS5
Pada proyek akhir ini, Adobe Photoshop CS5 dapat disebut sebagai aplikasi pendukung. Karena digunakan untuk pengolah gambar.

Gambar yang telah diolah pada tekstur menggunakan aplikasi ini kemudian dijadikan bahan yang kemudian diolah menggunakan aplikasi utama, yaitu Blender Foundation 2.66. Selain itu, pembuatan desain pengemasan karya proyek akhir ini juga dibuat menggunakan aplikasi ini, yaitu berupa cover serta label untuk CD. Cover CD berukuran 27 cm x 18,5 cm dan label CD berdiameter 11,7 cm.
2. Identifikasi Perangkat Lunak
Perangkat lunak pembuatan Film berbentuk animasi ini menggunakan platform sistem operasi Microsoft Windows dengan konfigurasi minimal Microsoft XP. Untuk pengembangan elemen-elemen multimedia lainnya digunakan aplikasi pengolahan gambar, video dan suara serta efek yang antara lain :
 - a. Blender Foundation 2.66
Pada Proyek ini menggunakan software Blender Foundation 2.66 merupakan software pengolah 3 dimensi (3D) untuk membuat animasi 3D.
 - b. Cool Edit Pro 2.0
Pada proyek akhir ini, Cool edit pro adalah software yang digunakan untuk mengedit file-file yang berekstensi mp3, wav, cda, cel dan sebagainya yang mendukung format suara.
 - c. Adobe premiere pro CS5
Pada proyek akhir ini, Adobe Premiere Pro CS5 merupakan software video editing profesional yang paling lengkap fasilitasnya di banding dengan software–software pengeditan video yang lain seperti ulead video studio, pinnacle, media, dan lain-lain

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan karya film pendek berbasis animasi 3D dengan judul “sukses ?” ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengolahan gambar langsung dengan menggunakan software Blender Foundation, dan dikemas dalam video animasi 3 dimensi. Untuk tampilan terlihat lebih menarik, digunakan animasi yaitu karakter animasi yang mendiskripsikan tentang kehidupan seseorang khususnya bagi lulusan sarjana.

4.1.1 Screenshot Video



Gambar 4.1 Seorang mahasiswa yang telah wisuda



Gambar 4.5 Pemberhentian kerja

4.2 Deskripsi Karya

Karya film pendek animasi 3D ini menggunakan format PAL dengan ukuran 960x720 dan framerate 25fps serta audio stereo dan audio sample rate 48 kHz, durasi video 4 menit 30 detik . Dengan format tersebut dukungan siaran pada televisi hanya pada area yang menggunakan format PAL seperti indonesia, sedangkan untuk distribusi secara digital atau internet bisa lebih luas jangkauannya, seperti di *upload* ke internet dan di pasang pada website.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Dari penyusunan proyek akhir yang berupa film pendek animasi 3 dimensi dengan judul “Sukses ?” penulis dapat menyimpulkan :

1. Dengan terciptanya film pendek animasi 3 dimensi yang bertemakan tentang film motivasi ini diharapkan memberikan kesan, pesan moral, dan citra positif yang diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat umum khususnya para lulusan perguruan tinggi yang masih menganggur agar dapat meningkatkan motivasi, dan mau memasuki ke dalam dunia wirausaha.
2. Dengan adanya film pendek animasi 3 Dimensi ini diharapkan membangkitkan semangat hidup setiap seseorang yang telah jatuh dari kegagalan.

5.2 SARAN

Saran penulis kepada pembaca agar Proyek Akhir ini dapat menjadi panduan dan inspirasi yang terus dikembangkan:

1. Untuk menghasilkan film pendek animasi 3D yang menarik diperlukan ide - ide kreatif dan penguasaan keahlian menggunakan software terkait dalam pembuatannya.
2. Dalam penggunaan efek, baik itu efek video transisi maupun efek audio diharapkan tidak terlalu berlebihan cukup dengan penataan video dengan narasi yang mengena dan sesuai dengan tema, sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang benar - benar berkesan.
3. Penulis berharap agar film pendek animasi ini dapat menarik minat para pembuat film animasi untuk dapat membuat film-film animasi lainnya yang dapat memajukan dunia animasi dan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata
4. Dalam membuat animasi dengan durasi panjang diperlukan sebuah tim dengan spesifikasi dan keahlian yang saling melengkapi. Dan juga untuk membuat film yang berkualitas diperlukan tim dengan jumlah anggota yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia. (2011). *Perkembangan ketenagakerjaan di Indonesia*. Jakarta: Kantor ILO.
2. <http://agesvisual.wordpress.com/2008/01/18/animasi-dalam-teori/>, update tanggal 12 September 2013
3. http://www.bps.go.id/tab_sub/view.php?kat=1&tabel=1&daftar=1&id_subye
k=06¬ab=4, update tanggal 16 september 2013
4. <http://www.oprekzone.com/12-prinsip-animasi.html>, update tanggal 14 september 2013
5. <http://belajardesainarsitektur.blogspot.com/2012/06/pengertian-estetika-dalam-desain.html>, update tanggal 23 september 2013
6. Dony, S-wardhana (2013). Cara Cerdas Menjadi Karyawan atau Wirausaha. Bandung: RuangKata Imprint Kawan Pustaka
7. <http://haidibarasa.blogspot.com/2012/10/sejarah-blender-3d.html>, update tanggal 20 agustus 2013
8. Iwan Binanto (2010). Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi
9. http://en.wikipedia.org/wiki/3D_model, update tanggal 15 September 2013
10. http://en.wikipedia.org/wiki/Texture_mapping, update tanggal 15 September 2013
11. http://en.wikipedia.org/wiki/Skeletal_animation, update tanggal 15 September 2013
12. http://en.wikipedia.org/wiki/Facial_animation, update tanggal 15 September 2013
13. <http://en.wikipedia.org/wiki/Lighting>, update tanggal 15 September 2013
14. [http://en.wikipedia.org/wiki/Rendering_\(computer_graphics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Rendering_(computer_graphics)), update tanggal 15 September 2013
15. http://en.wikipedia.org/wiki/Post_production, update tanggal 15 September 2013
16. <http://en.wikipedia.org/wiki/Scenario>, update tanggal 15 September 2013
17. <http://id.wikipedia.org/wiki/Kewirausahaan>, update tanggal 10 September 2013