

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D LEGENDA SERIBU CANDI PRAMBANAN

Angga Dwi Iriyanto

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

ABSTRAK

Legenda Seribu Candi Prambanan merupakan salah satu cerita rakyat dari ribuan cerita rakyat yang berasal dari daerah Yogyakarta, tepatnya pada daerah Prambanan. Namun hari demi hari cerita rakyat ini mulai hilang seiring perkembangan zaman. Pembuatan film pendek animasi 3D Legenda Seribu Candi Prambanan ini berguna sebagai media memvisualisasikan cerita rakyat dan memberikan informasi pada masyarakat akan sejarah Candi Prambanan. Selain itu, media ini dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan obyek wisata Candi Prambanan kepada masyarakat luar Prambanan dan Negara – negara tetangga kita. Sehingga dapat menambah wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri untuk datang ke Prambanan. Dalam proses pembuatan film pendek animasi 3D Legenda Candi Prambanan melalui tahap, yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Software yang digunakan Blender Foundation. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi 3D ini mulai dari pembuatan modeling, texturing, rigging, animation, dan lighting. Kesimpulan dalam pembuatan film pendek animasi 3D ini adalah menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang sejarah terbentuknya Candi Prambanan agar tidak terlupakan dengan perubahan zaman.

Kata Kunci : Film Pendek, Animasi 3D, Legenda, Cerita Rakyat, Candi Prambanan

ABSTRACT

The legend of prambanan temple is the one of many folktale from Yogyakarta, especially on the Prambanan. But, day by day folktale began to disappear over time. The creating of 3D short animation the legend of one thousand prambanan temple. Is use full to visualitation and give information to the people about prambanan temple. Moreover, this media can be used to present prambanan temple to the people and the tourism. So, we can increase the tourism from domestic and aboar to come to prambanan. On the process of creating short 3D animation the legend prambanan temple need some step, they are: Pre Production, Production, and Post Production. The software that we use is blender foundation. The technique that we use in this 3D animation are modeling, texturing, rigging, animated, and lighting. The conclusion of this short 3D animation is to give information and knowledge about the history of the contruction of the prambanan temple so we naver forget it day by day.

Keywords: Short Film, 3D Animation, Legenda,Falktale, Temple Prambanan

1. PENDAHULUAN

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud yaitu bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Kata animasi itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata *animation*, yang berasal dari kata dasar *to animate*, dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan atau bergerak. Disebut gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya digunakan gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak. Animasi tidak semata-mata hanyalah menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakter dan kehidupan pada obyek-obyek yang akan di animasikan.

Seiring dengan berkembangnya animasi, pada awalnya animasi diciptakan dalam bentuk 2D (2 Dimensi). Yaitu obyek yang dianimasi mempunyai ukuran atau sumbu (x) dan (y). Perkembangan animasi 2D pun berkembang pesat, banyak animasi 2D yang populer sampai saat ini. Dengan berkembangnya teknologi yang pesat, diciptakannya animasi 3D (3 Dimensi) yang mempunyai ukuran atau sumbu (x), (y), (z) dan pergerakannya hampir mendekati

kenyataan asli.

Perkembangan animasi di Indonesia sebenarnya sudah meluas, bahkan ada beberapa animator yang telah membuat animasi lisensi luar yang dikerjakan oleh para ahli lokal. Animasi di Indonesia pun tidak kalahnya dengan animasi luar, banyak animasi Indonesia yang di produksi. Banyak animasi Indonesia yang dapat diangkat dalam bentuk cerita daerah, sejarah, legenda dan masih banyak lagi. Hal ini menjadi nilai positif tersendiri dalam mengenalkan generasi muda tentang sejarah, cerita daerah, dan legenda yang semakin hari semakin menurun. Dalam hal ini animasi dapat dijadikan media untuk memperkenalkan budaya Indonesia pada masyarakat Indonesia sendiri atau bahkan pada negara lain.

Animasi merupakan media yang baik untuk memvisualisasikan kisah legenda, dalam animasi kita dapat menggambarkan kisah dan keadaan yang sebenarnya dengan bentuk karakter yang sesuai legenda tersebut. Seribu candi prambanan adalah cerita legenda yang banyak dikenal masyarakat jawa, karena letak dan bukti-bukti legenda yang masih ada berada di daerah prambanan. Dalam hal ini akan sangat menarik untuk membuat animasi 3D kisah legenda seribu candi prambanan sehingga dapat mempermudah menjelaskan kisah legenda tersebut kepada masyarakat dalam berbagai kalangan, anak-anak, remaja dan orang tua. Dengan

adaya animasi 3D masyarakat akan lebih mudah memahami kisah legenda seribu candi prambanan yang akan divisualisasikan melalui media animasi dari pada hanya mendengar cerita dari mulut ke mulut saja.

Seribu candi prambanan merupakan kisah legenda dari Jawa yang mengisahkan tentang dua buah kerajaan, yaitu kerajaan Pengging asal mula dari seseorang yang sakti mandraguna bernama Bandung Bondowoso dan dari kerajaan Prambanan asal mula dari putri cantik bernama Roro Jonggrang. Setelah peperangan antara kedua kerajaan, kemenangan didapatkan oleh Bandung Bondowoso. Tak disangka setelah perang usai, Bandung Bondowoso bertemu dengan Putri Roro Jonggrang. Setelah melihat kecantikan Roro Jonggrang, Bandung Bondowoso jatuh cinta pada Putri Roro Jonggrang dan menyatakan cintanya kepada Roro Jonggrang. Selain menyatakan cinta Bandung Bondowoso pun melamar Putri Roro Jonggrang, akan tetapi Roro Jonggrang kebingungan akan menjawab apa. Disatu sisi Roro Jonggrang ingin menolak lamaran Bandung Bondowoso di karena meninggalnya ayah Roro Jonggrang dalam perang tersebut, tetapi Roro Jonggrang pun takut untuk menolak lamaran dari Bandung Bondowoso. Akhirnya sang Putri Roro Jonggrang memberikan persyaratan kepada Bandung Bondowoso untuk menikahi dirinya, putri meminta

kepada Bandung Bondowoso untuk membuatkan seribu candi dalam waktu semalam sebelum fajar tiba. Bandung Bondowoso pun menerima permintaannya tersebut, baginya itu persyaratan yang mudah karena dia punya belantara jin yang siap membantunya. Kemudian dalam waktu sebentar Bandung Bondowoso pun hampir menyelesaikan candi tersebut, putri pun merasa gelisah dan akhirnya dia merencana kan untuk membuat pagi buatan untuk menggagalkan usaha Bandung Bondowoso. Dan akhirnya ayam pun bergemuruh akan tibanya pagi, lalu putri bilang pada Bandung Bondowoso karena gagal memenuhi persyaratan tersebut. Bandung Bondowoso tau kalau putri telah berbuat curang, akhirnya Bandung Bondowoso pun marah dan mengutuk Putri Roro Jonggrang menjadi candi yang ke seribu. Sebagai putra daerah, penulis tertarik mengangkat cerita legenda menjadi film animasi untuk memvisualisaikan dan meningkatkan minat masyarakat dalam mengenal cerita daerah yang ada.

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Animasi legenda suatu tempat atau kejadian akan lebih menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat dari pada hanya membaca sebuah buku legenda, karena dalam animasi terdapat visualisasi tentang cerita kejadian dan penggambaran karakter dalam kisah

tersebut. Legenda seribu candi prambanan memiliki cerita yang menarik dan mempunyai nilai moral untuk diketahui yaitu jangan pernah memainkan sebuah janji dan pikirkanlah dahulu janji-janji yang akan kita buat. Karena dalam legenda ini Roro Jonggrang telah berbuat curang dalam janji yang dibuatnya sendiri dan mendapatkan akibatnya.

1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Dengan berkembangnya film animasi, sehingga banyak film animasi yang dibuat dan diproduksi untuk menunjukkan bahwa animasi di Indonesia ini pun tidak kalah dengan animasi di luar negeri.

Animasi di Indonesia pun sudah banyak di kenal masyarakat, tentu memunculkan ide dimana film animasi dapat menyampaikan sebuah informasi melalui gambar bergerak, akan tetapi dengan format lebih menarik film animasi 3D dapat memudahkan masyarakat dalam memahami dan menangkap sebuah informasi dari cerita yang di sampaikan dengan memvisualisasikan dalam gerakan yang lebih nyata.

Dengan berkembangnya

teknologi computer dan hardware dapat memudahkan dalam mengembangkan dan memvisualisasikannya. Dan dengan berkembangnya teknologi software-software grafis tentu dapat menghasilkan karya yang maksimal dan mempunyai nilai seni tinggi. Dalam hal ini penulis membuat film animasi 3D dari beberapa software grafis agar menghasilkan film animasi 3D yang menarik dan dapat diterima masyarakat Indonesia maupun luar negeri.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Kepustakaan/Teori Tentang Tema dan Jenis Karya

2.1.1 Legenda Seribu Candi

Prambanan

Pada zaman dahulu kala, berdiri sebuah kerajaan yang sangat besar yang bernama Prambanan. Rakyat Prambanan sangat damai dan makmur di bawah kepemimpinan raja yang bernama Prabu Baka. Kerajaan-kerajaan kecil di wilayah sekitar Prambanan juga sangat tunduk dan menghormati kepemimpinan Prabu Baka.

Sementara itu di lain tempat, ada satu kerajaan yang tak kalah besarnya dengan kerajaan Prambanan, yakni kerajaan Pengging. Kerajaan tersebut terkenal sangat arogan

dan ingin selalu memperluas wilayah kekuasaannya. Kerajaan Pengging mempunyai seorang ksatria sakti yang bernama Bondowoso. Dia mempunyai senjata sakti yang bernama Bandung, sehingga Bondowoso terkenal dengan sebutan Bandung Bondowoso. Selain mempunyai senjata yang sakti, Bandung Bondowoso juga mempunyai bala tentara berupa Jin. Bala tentara tersebut yang digunakan Bandung Bondowoso untuk membantunya untuk menyerang kerajaan lain dan memenuhi segala keinginannya.

Hingga Suatu ketika, Raja Pengging yang arogan memanggil Bandung Bondowoso. Raja Pengging itu kemudian memerintahkan Bandung Bondowoso untuk menyerang Kerajaan Prambanan. Keesokan harinya Bandung Bondowoso memanggil bala tentaranya dan Jin untuk berkumpul, dan langsung berangkat ke Kerajaan Prambanan.

Setibanya di Prambanan, mereka langsung menyerbu masuk ke dalam istana Prambanan. Prabu Baka dan pasukannya kalang kabut, karena mereka kurang persiapan. Akhirnya Bandung Bondowoso berhasil menduduki Kerajaan Prambanan, dan Prabu Baka tewas karena terkena senjata Bandung Bondowoso.

Kemenangan Bandung Bondowoso dan pasukannya disambut gembira oleh Raja Pengging. Kemudian Raja Pengging pun mengamanatkan Bandung Bondowoso untuk menempati Istana Prambanan dan mengurus segala isinya, termasuk keluarga Prabu Baka.

Pada saat Bandung Bondowoso tinggal di Istana Kerajaan Prambanan, dia melihat seorang wanita yang sangat cantik jelita. Wanita tersebut adalah Roro Jonggrang, putri dari Prabu Baka. Saat melihat Roro Jonggrang, Bandung Bondowoso mulai jatuh hati. Dengan tanpa berpikir panjang lagi, Bandung Bondowoso langsung memanggil dan melamar Roro Jonggrang.

“Wahai Roro Jonggrang, bersediakah seandainya dikau menjadi permaisuriku?”, Tanya Bandung Bondowoso pada Roro Jonggrang.

Mendengar pertanyaan dari Bandung Bondowoso tersebut, Roro Jonggrang hanya terdiam dan kelihatan bingung. Sebenarnya dia sangat membenci Bandung Bondowoso, karena telah membunuh ayahnya yang sangat dicintainya. Tetapi di sisi lain, Roro Jonggrang merasa takut menolak lamaran Bandung Bondowoso. Akhirnya setelah berfikir sejenak, Roro Jonggrang pun menemukan satu cara supaya

Bandung Bondowoso tidak jadi menikahnya.

“Baiklah,aku menerima lamaranmu. Tetapi setelah kamu memenuhi satu syarat dariku”,jawab Roro Jonggrang.

“Apakah syaratmu itu Roro Jonggrang?”, Tanya Bandung Bondowoso.

“Buatkan aku seribu candi dan dua buah sumur dalam waktu satu malam”, Jawab Roro Jonggrang.

Mendengar syarat yang diajukan Roro Jonggrang tersebut, Bandung Bondowoso pun langsung menyetujuinya. Dia merasa bahwa itu adalah syarat yang sangat mudah baginya, karena Bandung Bondowoso mempunyai balatentara Jin yang sangat banyak.

Pada malam harinya, Bandung Bondowoso mulai mengumpulkan balatentaranya. Dalam waktu sekejap, bala tentara yang berupa Jin tersebut datang. Setelah mendengar perintah dari Bandung Bondowoso, para balatentara itu langsung membangun candi dan sumur dengan sangat cepat.

Roro Jonggrang yang menyaksikan pembangunan candi mulai gelisah dan ketakutan, karena dalam dua per tiga malam, tinggal tiga buah candi dan sebuah sumur saja yang belum mereka selesaikan.

Roro Jonggrang kemudian berpikir keras, mencari cara

supaya Bandung Bondowoso tidak dapat memenuhi persyaratannya.

Setelah berpikir keras, Roro Jonggrang akhirnya menemukan jalan keluar. Dia akan membuat suasana menjadi seperti pagi,sehingga para Jin tersebut menghentikan pembuatan candi.

Roro Jonggrang segera memanggil semua dayang-dayang yang ada di istana. Dayang-dayang tersebut diberi tugas Roro Jonggrang untuk membakar jerami, membunyikan lesung, serta menaburkan bunga yang berbau semerbak mewangi.

Mendengar perintah dari Roro Jonggrang, dayang-dayang segera membakar jerami. Tak lama kemudian langit tampak kemerah merahan, dan lesung pun mulai dibunyikan. Bau harum bunga yang disebar mulai tercium, dan ayam pun mulai berkokok.

Melihat langit memerah, bunyi lesung, dan bau harumnya bunga tersebut, maka balatentara Bandung Bondowoso mulai pergi meninggalkan pekerjaannya. Mereka pikir hari sudah mulai pagi, dan mereka pun harus pergi.

Melihat Balatentaranya pergi, Bandung Bondowoso berteriak: “Hai balatentaraku, hari belum pagi. Kembalilah untuk menyelesaikan pembangunan candi ini !!!”

Para Jin tersebut tetap pergi, dan tidak menghiraukan teriakan

Bandung Bondowoso. Bandung Bondowoso pun merasa sangat kesal, dan akhirnya menyelesaikan pembangunan candi yang tersisa. Namun sungguh sial, belum selesai pembangunan candi tersebut, pagi sudah datang. Bandung Bondowoso pun gagal memenuhi syarat dari Roro Jonggrang.

Mengetahui kegagalan Bandung Bondowoso, Roro Jonggrang lalu menghampiri Bandung Bondowoso. “Kamu gagal memenuhi syarat dariku, Bandung Bondowoso”, kata Roro Jonggrang.

Mendengar kata Roro Jonggrang tersebut, Bandung Bondowoso sangat marah. Dengan nada sangat keras, Bandung Bondowoso berkata: “Kau curang Roro Jonggrang. Sebenarnya engkau yang menggagalkan pembangunan seribu candi ini. Oleh karena itu, Engkau aku kutuk menjadi arca yang ada di dalam candi yang keseribu !”

Berkat kesaktian Bandung Bondowoso, Roro Jonggrang berubah menjadi arca/patung. Wujud arca tersebut hingga kini dapat disaksikan di dalam kompleks candi Prambanan, dan nama candi tersebut dikenal dengan nama candi Roro Jonggrang. Sementara candi-candi yang berada di sekitarnya disebut dengan Candi Sewu atau Candi Seribu [1]

2.1.2 Film

Animasi atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak.

Objek atau gambar dalam animasi tidak sedikit mengambil karakter binatang sebagai tokoh sentral. Tingkah lakunya yang unik betul-betul diekspos dan dihiperbolikkan berdasarkan kebiasaannya sehari-hari sehingga seru untuk dinikmati. Animasi seperti ini biasanya disebut cartoon. Tom & Jerry, Mickey Mouse, Goofy & Donald Duck, Looney Tunes hingga Sponge Bob adalah contoh dari sekian banyaknya film animasi yang sangat digemari, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Desain Animasi ini tidak hanya melambungkan tokoh kartunnya, namun juga menyulap perancangannya menjadi jutawan hingga mampu membangun kerajaan raksasa animasi, seperti Walt Disney dengan Disneyland-nya. Dalam satu detik durasi, film animasi memakai 18 hingga 24 buah gambar berurutan. Semakin banyak gambar per detik, maka animasi tersebut semakin halus gerakannya. Dapat diperkirakan,

berapa buah gambar yang dibutuhkan dalam sepuluh menit film animasi pendek yang biasa muncul di televisi.

Perkembangan animasi seiring dengan perkembangan pertelevisian, pada awalnya diciptakanlah animasi berbasis 2D. Yaitu objek yang dianimasi mempunyai ukuran panjang (x) dan (y). Dalam perkembangannya yang cepat, diciptakannya animasi berbasis 3D yang mempunyai ukuran panjang (x), (y), dan (z).

Perkembangan animasi di Indonesia sudah meluas, bahkan ada beberapa studio yang telah membuat animasi lisensi luar dikerjakan oleh animator local atau dengan kalimat lain, Indonesia sudah lama terkenal hanya sebagai tempat produksi industri animasi Jepang dan Amerika Serikat. Membuat animasi yang hampir menyerupai kenyataan itu sangat sulit, diperlukan beberapa tenaga animator yang handal dalam proses pembuatan animasi yang menyerupai kenyataan dalam hal model karakter dan efek-efek yang di tayangkan.

Modal utama seorang animator adalah kemampuan meng-*capture* momentum ke dalam runtutan gambar sehingga seolah-olah menjadi bergerak atau hidup. Sedikit berbeda dengan komikus, ilustrator, atau katakanlah karikaturis yang menangkap suatu momentum ke

dalam sebuah gambar diam. Animator harus lebih memiliki kepekaan gerak dari pada hanya sekedar kemampuan menggambar. Gambar yang bagus akan percuma tanpa didukung kemampuan menghidupkan. Sebagaimana definisi dasar animasi yang berarti: membuat seolah-olah menjadi hidup.

3. METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Alat dan Pemilihan Bahan

3.1.1 Alat

Alat yang digunakan dalam pembuatan dan pencarian informasi dari proses pembuatan film animasi Legenda Bandung Bondowoso kedalam bentuk visual, antara lain :

1. Laptop Sony VAIO vpccw21fx/w

Laptop menjadi alat produksi yang paling utama dari beberapa alat bantu yang lain. Laptop yang digunakan memiliki spesifikasi seperti berikut :

Processor : Intel Core i3
Memory : 4 GB RAM
OS : Windows 7
Home Premium
Harddisk : 500 GB
LCD : 14"

Dan juga ada alat pendukung Laptop yang juga merupakan bagian dari produksi dan pencarian informasi, antara lain :
Modem : Huawei
Mouse : Logitech

Printer : Cannon PIXMA
iP1880

2. Buku dan Pensil

Dalam pembuatan film animasi Legenda Bandung Bondowoso, penulis membutuhkan alat bantu selain laptop untuk mencatat dan membuat sketsa gambar yang akan digunakan dalam pembuatan storyboard dan menggambarkan visualisasi dalam bentuk 2D. Alat bantu buku dan pensil juga digunakan untuk mencatat beberapa keterangan tentang kisah Legenda Bandung Bondowoso.

3.1.2 Bahan

1. Gambar

Bahan visual gambar merupakan gambar sesuai cerita yang berupa karakter dan juga pemandangan, antara lain :

- a. Karakter 1 : Seorang Pangeran Bandung Bondowoso yang sakti mandraguna.
- b. Karakter 2 : Putri Roro Jonggrang, putri yang memiliki kecantikan bagaikan bidadari.
- c. Karakter 3 : Jin sakti yang siap membantu Pangeran Bandung Bondowoso.
- d. Karakter yang lain merupakan karakter pendukung yang ada dalam film animasi Legenda Bandung Bondowoso.
- e. Pada gambar latar pemandangan merupakan tampilan dari gambar kerajaan, dan candi.

2. Audio

Bahan untuk audio merupakan bagian dari visual gambar untuk menjadikan nyata dalam penampilan visual gambar. Audio dibuat dengan sedemikian rupa untuk bisa mengikuti jalan cerita, dengan pemilihan suara yang tepat dalam pemilihan backsound/memilih menggunakan suara yang berhubungan dengan kerajaan dan untuk suara karakter disesuaikan dengan karakter itu sendiri. Untuk menciptakan film animasi, audiodpun harus jelas agar dapat dengan mudah dipahami.

4. HASIL KARYA

4.1 Foto / Print Out dan Spesifikasi Karya

Pada zaman dahulu kala terdapat dua kerajaan besar yaitu kerajaan prambanan dan kerajaan pengging. Kerajaan prambanan yang damai dan tentram dibawah kepemimpinan raja Prabu Baka. Dan kerajaan pengging yang dipimpin oleh raja yang arogan dan jahat memerintahkan anaknya bernama Bandung Bonsowoso untuk menyerang kerajaan prambanan. Setelah kemenangan dimenangkan oleh Bandung Bondowoso. Bandung bondowoso pun bertemu putri cantik bernama Roro Jonggrang, dengan kecantikannya Bandung Bondowoso ingin memperistri Roro Jonggrang. Namun Roro Jonggrang memberikan syarat pada Bandung Bondowoso untuk

membuat 1000 candi. Tapi ditengah pembuatan Roro Jonggrang ketahuan berbuat curang, dan akhirnya Roro Jonggrang pun dikutuk menjadi candi karena amarah Bandung Bondowoso.

4.2 Deskripsi Karya

Film animasi 3D ini menggunakan format MPEG2 Blu-ray dengan ukuran 1280x720, framerate 25fps serta audio stereo dan audio sample rate 48kHz, dengan durasi film animasi ± 5 menit. Dengan format tersebut dapat didistribusi secara digital atau internet bisa lebih luas jangkauannya, seperti di *upload* ke internet dan di pasang pada website.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penyusunan proyek akhir yang berupa film animasi 3D dengan judul proyek akhir “Pembuatan Film Pendek Animasi 3D Legenda Seribu Candi Prambanan” dari penulis dapat memberikan kesimpulan:

1. Film animasi 3D ini dapat menyampaikan atau memvisualisasikan kepada masyarakat tentang legenda seribu candi prambanan, agar dapat menyampaikan informasi tentang sejarah dari candi prambanan.
2. Dengan diangkatnya dan dibuatnya film animasi 3D legenda seribu candi

prambanan ini, masyarakat dapat mengerti dan memahami dari sejarah candi prambanan.

3. Film animasi 3D ini dapat menyampaikan pesan-pesan moral yang tercantum dalam cerita legenda seribu candi prambanan, sehingga masyarakat dapat memahami pesan-pesan yang disampaikan dalam cerita tersebut.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan pada laporan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan animasi 3D ini harus sudah mempunyai konsep cerita dalam legenda seribu candi prambanan. Sehingga animasi yang dibuat dapat menyampaikan cerita sebenarnya dengan lebih detail.
2. Dalam pembuatan animasi 3D gunakanlah software yang memang sudah dikuasai. Sehingga dalam pembuatan film pendek animasi 3D dapat menghasilkan karya yang maksimal.
3. Untuk menghasilkan film animasi 3D yang baik, gunakanlah dubbing percakapan, narasi atau pengisi suara dalam film

animasi 3D. Sehingga film animasi pun lebih menghasilkan karya yang maksimal dan berkesan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]<http://perdanaabdi22.blogspot.com/2012/10/cerita-ro-ro-jongrang-dan-bandung.html>
- [2]<http://ayonana.tumblr.com/post/390644418/definisi-film>
- [3]<http://oprekzone.com/12-prinsip-animasi/>
- [4]<http://belajardesainarsitektur.blogspot.com/2012/06/pengertian-estetika-dalam-desain.html>
- [5]<http://www.sosmiadi.com/2012/11/pengertian-desain-grafis.html>
- [6]<http://otakkacau.net/2011/01/11/ele-men-elemen-desain-grafis-unsur-unsur-dasar-desain-grafis/>
- [7]<http://rizkynovi99.blogspot.com/2013/01/pengertian-multimedia.html>
- [8]<http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-software-perangkat-lunak-komputer/>
- [9]<http://en.wikipedia.org/wiki/Blender%28software%29>
- [10]<http://haidibarasa.blogspot.com/2012/10/sejarah-blender-3d.html>
- [11]http://wiki.blender.org/index.php/Doc:2.4/Manual/3D_interaction/Navigating/3D_View_Options
- [12]<http://wiki.blender.org/index.php/Doc:2.6/Manual/Animation/Timeline>
- [13]<http://twentyfivedualima.blogspot.com/2013/02/fungsi-cool-edit-pro.html>
- [14]<http://sarapanmatahari.wordpress.com/2010/06/07/pengertian-desain/>
- [15]http://halimyou.blogspot.com/2012/08/pengertian-storyboard_6.html