

ABSTRAK

Indra Wijaya Kasuma

Audio Visual dan Animasi

Perancangan Video Animasi Pendek 3D Kisah Abraham Sebagai Pendukung Pembelajaran Iman

Perkembangan karakter yang baik pada anak selalu menjadi keinginan dari sekolah Minggu. Namun pada kenyataannya dengan semakin berkembangnya teknologi, anak – anak menjadi sangat tertarik dengan teknologi, bahkan seringkali anak – anak menjadi kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan sekolah Minggu. Penyerapan materi yang baik juga merupakan hal yang sangat vital dalam proses sekolah Minggu, yang seringkali dilakukan dengan berbagai cara yang menarik dalam penyampaian materi.

Animasi 3D merupakan salah satu media yang saat ini sangat disukai anak – anak. Maka dari itu dibuatlah perancangan film animasi 3D dengan judul “Abraham, Bapa Orang Beriman”, dengan harapan film animasi 3D ini akan dapat menjadi media pendukung dalam proses pembelajaran dalam sekolah Minggu.

Kata kunci:

Animasi, Abraham, Sekolah, Minggu.

ABSTRACT

Indra Wijaya Kasuma

Audio Visual and Animation

3D animation short video of Abraham in support of learning Faith

Development of good character in children has always been the desire of the Sunday school. But in reality with the development of technology, children become very interested in technology, and often children become less interested in participating in Sunday school activities. Good absorption of the material is also very vital in the Sunday school, which is often done with a variety of interesting ways in the delivery of content.

3D animation is one of the very popular media among children.

Therefore the 3D animation film titled "Abraham, Father of the Faithful" was made, hoping the 3D animation film can be used as support media in the process of learning in Sunday school.

Keyword:

Animation, Abraham, School, Sunday.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Perancangan.....	2
1.4. Batasan Lingkup Perancangan.....	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Definisi Operasional	3
1.6.1. Animasi.....	3
1.6.2. Iman	3
1.6.3. Imajinasi.....	4
1.6.4. Abraham.....	4
1.6.5. Anak – anak	4
1.7. Metode Perancangan.....	4
1.7.1. Data yang Dibutuhkan	4
1.7.2. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7.2.1. Data Primer.....	5
1.7.2.1.1. Metode Wawancara	5
1.7.2.2. Data Sekunder	5
1.7.2.2.1. Kepustakaan	5
1.7.2.2.2. Dokumentasi.....	5
1.7.2.2.3. Metode Observasi.....	5
1.7.3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data.....	6

1.8. Metode Analisis Data.....	6
1.8.1. Metode Kualitatif.....	6
1.8.2. Metode 5W1H.....	6
1.9. Konsep Perancangan.....	7
1.10. Skematika Prosedur Perancangan.....	8
2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9
2.1. Tinjauan Teori.....	9
2.1.1. Sejarah Animasi.....	9
2.1.1.1. Sikap Asas Film Animasi.....	10
2.1.1.2. Asal Mula Teknik Film Animasi.....	11
2.1.1.3. Beberapa Jenis Teknik Film Animasi.....	15
2.1.1.4. Bentuk Film Animasi.....	22
2.1.1.5. Gaya Film Animasi.....	23
2.1.1.6. Penggunaan Film Animasi.....	24
2.1.1.7. Prinsip Film Animasi.....	25
2.1.1.8. Software Pembuatan Animasi.....	37
2.1.1.9. Perkembangan Animasi di Indonesia.....	38
2.1.2. Pentingnya Perkembangan Karakter Anak.....	39
2.2. Tinjauan Permasalahan Tentang Obyek dan Subyek Perancangan...	40
2.2.1. Tinjauan Permasalahan.....	40
2.2.2. Fakta – Fakta Lapangan.....	41
2.2.3. Data Visual.....	45
2.2.3.1. Kemah.....	45
2.2.3.2. Pakaian.....	46
2.2.4. Data Perancangan/Subyek Perancangan.....	49
2.3. Analisi Masalah.....	49
2.4. Simpulan.....	50
2.5. Usulan Pemecahan Masalah.....	51
3. KONSEP PERANCANGAN.....	52
3.1. Format Program.....	52
3.2. Judul Program.....	52
3.3. Durasi.....	52
3.4. Tujuan Program.....	52
3.5. Pesan yang Ingin Disampaikan.....	52
3.6. <i>Target Audience</i>	53
3.7. Desain Karakter.....	53
3.7.1. Pemain.....	53
3.7.1.1. ABRAHAM.....	53
3.7.1.2. SARAH.....	54
3.7.1.3. ELIEZER.....	54
3.7.1.4. Para Pelayan.....	55
3.7.1.5. ISHAK.....	56
3.7.1.6. Unta.....	56
3.7.1.7. Domba.....	56
3.7.2. Properti.....	57
3.7.2.1. Kemah.....	57

3.7.2.2. Tanaman	58
3.7.2.3. Api Unggun	58
3.7.2.4. Ranjang.....	59
3.7.3. Setting Lokasi	59
3.7.4. Ukuran Perbandingan	60
3.7.4.1. Karakter Dewasa	60
3.7.4.2. Karakter Balita	61
3.7.4.3. Kemah	61
3.7.4.4. Unta	61
3.7.4.5. Domba	62
3.7.5. Typografi	62
3.7.6. Logo Film	63
3.7.7. Logo Perusahaan.....	63
3.8. Sinopsis/Ringkasan Cerita	64
4. PROSES PRODUKSI	65
4.1. Pra Produksi	65
4.1.1. <i>Storyline</i>	65
4.1.2. <i>Script</i>	65
4.1.3. <i>Storyboard (visual)</i>	74
4.2. Produksi	81
4.2.1. Peralatan.....	81
4.2.2. Artis/Aktor/Modelling	81
4.2.2.1. ABRAHAM.....	82
4.2.2.2. SARAH	82
4.2.2.3. ELIEZER.....	83
4.2.2.4. Para Pelayan	83
4.2.2.5. ISHAK.....	84
4.2.3. <i>Shooting Schedule</i>	85
4.2.4. <i>Budgeting</i>	85
4.3. Kerabat Kerja Produksi.....	86
4.4. Pasca Produksi	87
4.5. Karya Jadi	88
5. PENUTUP	100
5.1. Kesimpulan	100
5.2. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	102
DAFTAR MATERI PENYERTA	

DAFTAR GAMBAR

1.1 Skematika Perancangan.....	8
2.1. <i>Thaumatrope</i>	12
2.2. <i>Praxinoscope</i>	12
2.3. Animasi Korek Api Karya Emile Cohl	13
2.4. <i>Felix the Cat</i>	13
2.5. <i>Snow White and Seven Dwarfs</i>	14
2.6. Cell Background dan Cell objek animasi	16
2.7. Animasi cut-out	16
2.8. Animasi bayangan	17
2.9. Animasi kolase	17
2.10. Animasi boneka	18
2.11. Animasi pixilasi	19
2.13. <i>Pose to pose</i>	26
2.13. <i>Timing</i>	27
2.14. Stretch & squash	28
2.15. <i>Anticipation</i>	29
2.16. Gerakan secondary action anak panah menancap	30
2.17. <i>Follow through & over lapping action</i>	31
2.18. <i>Easy in & Easy Out</i>	32
2.19. <i>Arch</i>	33
2.20. <i>Exaggeration</i>	34
2.21. <i>Staging</i>	35
2.22. <i>Appeal</i>	36

2.23. <i>Personality</i>	37
2.24. Kelas Besar	44
2.25. Kelas Sedang	44
2.26. Kelas Kecil	45
2.27. <i>Nomadic Tent</i>	45
2.28. <i>Inside Tent</i>	46
2.29. <i>Ancient Hebrew Clothing</i>	46
2.30. <i>Ancient Hebrew Clothing</i>	47
2.31. <i>Ancient Hebrew Clothing</i>	47
2.32. <i>Ancient Hebrew Clothing</i>	48
2.33. <i>Ancient Hebrew Clothing</i>	48
3.1. ABRAHAM	53
3.2. SARAH	54
3.3. ELIEZER	55
3.4. ParaPelayan	55
3.5. ISHAK	56
3.6. Unta	56
3.7. Domba	57
3.8. Kemah	58
3.9. Pohondansemak	58
3.10. Api unggun	59
3.11. Ranjang	59
3.12. Oasis	60
3.13. Perbandingan karakter dewasa dan pohon	60

3.14. Perbandingan karakter dewasa dan balita	61
3.15. Perbandingan kemah dan pohon.....	61
3.16. Perbandingan unta dan pohon	62
3.17. Perbandingan unta dan domba	62
3.18. Typografi judul film	63
3.19. Logo film	63
3.20. Logo film	63
3.21. Logo Perusahaan	64
4.1. <i>Storyboard Part 1</i>	74
4.2. <i>Storyboard Part 2</i>	75
4.3. <i>Storyboard Part 3</i>	76
4.4. <i>Storyboard Part 4</i>	77
4.5. <i>Storyboard Part 5</i>	78
4.6. <i>Storyboard Part 6</i>	79
4.7. <i>Storyboard Part 7</i>	80
4.8. <i>Storyboard Part 8</i>	81
4.9. ABRAHAM	82
4.10. SARAH	83
4.11. ELIEZER	83
4.12. Para Pelayan	84
4.13. ISHAK	84
4.14. <i>Shooting Schedule</i>	85
4.15. <i>Adobe Premier Setting</i>	87
4.16. <i>Preview Part 1</i>	88

4.17. <i>Preview Part 2</i>	89
4.18. <i>Preview Part 3</i>	90
4.19. <i>Preview Part 4</i>	91
4.20. <i>Preview Part 5</i>	92
4.21. <i>Preview Part 6</i>	93
4.22. <i>Preview Part 7</i>	94
4.23. Poster Diri	95
4.24. Poster Film	95
4.25. Katalog Bagian Depan.....	96
4.26. Katalog Bagian Belakang.....	96
4.27. Booklet	97
4.28. Cover DVD	98
4.29. Pin	98
4.30. Bagan berpikir	99

DAFTAR LAMPIRAN

1. Berita Acara	102
2. Form Kelayakan Mengikuti Sidang Tugas Akhir	109
3. Form Kelengkapan Karya Tugas Akhir	110