

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Pra Produksi

Dalam tahap pra-produksi ini visualisasi yang ingin ditampilkan terlebih dahulu dibuat dalam bentuk *script*/naskah yang dimana berisi tentang cerita yang akan dibuat, karakter-karakter dalam cerita, dan pengambilan gambar dalam cerita. Setelah naskah selesai dibuat naskah tersebut ditransfer ke dalam bentuk gambar yang berurutan dan sesuai dengan alur cerita yang akan dibuat. Gambar-gambar ini disebut *storyboard*. Audio yang akan digunakan dalam film juga dipersiapkan pada tahap ini.

3.1.1. Tujuan dan Strategi Komunikasi

Pembuatan film animasi ini dalam bentuk 3D didasari pada beberapa alasan, salah satunya adalah karena teknologi yang relatif masih baru ini semakin digemari masyarakat Indonesia, hal ini dikarenakan banyaknya film-film animasi 3D dari luar seperti Shrek, Finding Nemo, Monster Inc, Toy Story, dll. Selain itu pengaruh game-game dari luar yang sudah banyak menggunakan teknologi 3D juga mendukung semakin digemarinya teknologi 3D ini. Cerita dari film animasi “Birthday Girl” ini juga dirasa lebih mengena bila ditampilkan dalam bentuk 3D dan juga karena durasi yang tidak terlalu panjang maka cerita harus ditampilkan dengan visualisasi yang menarik dan tidak membosankan. Selain itu juga supaya para animator atau orang awam yang ingin memasuki dunia animasi dapat melihat potensi dari teknologi baru ini.

Tujuan jangka pendek dari proyek ini adalah memvisualisasikan cerita yang dibuat oleh penulis kedalam bentuk medium animasi 3D. Selain itu juga untuk memperlihatkan kemampuan teknis individual dalam membuat animasi 3D dengan menggunakan teknis komputer rumah untuk menghasilkan kualitas animasi standart yang menarik.

Strategi Komunikasi yang ingin ditampilkan adalah dengan menampilkan visual yang menarik dengan cerita yang menyentuh dan pesan cerita yang bisa

diterima. Selain itu juga dengan menampilkan penyampaian cerita dan alur cerita yang menarik dan tidak monoton.

3.1.2. Tujuan Media dan Kreatif

Untuk perancangan film animasi ini media yang akan digunakan adalah Video Compact Disc (VCD) sebagai medium presentasi. Format ini dipilih karena pertimbangan media ini sudah bisa diakses oleh hampir semua orang, berbeda dengan format DVD yang dimana hanya beberapa orang saja yang bisa mengaksesnya. Media VCD dianggap sudah memenuhi syarat karena dapat menampilkan gambar 720x526 dengan resolusi yang cukup bagus, selain itu fleksibilitas juga menjadi alasan utama dipilihnya media VCD sebagai sarana presentasi.

Untuk kelengkapan sarana promosi maka ada beberapa media yang akan dibuat, yaitu :

a. Poster Pameran

Poster dengan ukuran A3 sebanyak 1 lembar. Gambar dari poster ini diambil dari adegan film animasi “Birthday Girl”. Poster ini sebagai sarana promosi bahwa film animasi ini sudah dibuat dan juga bisa digunakan sebagai koleksi.

b. Poster Promosi Diri

Poster dengan ukuran A3 sebanyak satu lembar yang digunakan untuk mempromosikan animator.

c. Kemasan VCD

Digunakan sebagai bungkus dari VCD agar terlihat lebih menarik. Di kemasan ini juga ada produsen dari film animasi ini dan cuplikan-cuplikan dari film animasi “The Birthday Girl”.

d. Katalog

katalog dengan ukuran A4 digunakan untuk memberikan informasi tentang film animasi yang dibuat secara garis besar, kemudian juga menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatannya. Selain itu juga berisi tentang latar belakang penulis membuat animasi ini dan harapan dari penulis, dan juga untuk mempromosikan penulis sebagai animator animasi “Birthday Girl”

- e. Stiker
Stiker dengan gambar karakter dari birthday girl yang digunakan sebagai penghias, dan mengingatkan akan film animasi birthday girl
 - f. Pembatas Buku
Untuk merchandise dari film animasi ‘The Birthday Girl’
 - g. X-banner
Digunakan untuk kepentingan promosi dari film animasi ‘The Birthday Girl’.
- Tujuan kreatif dari karya perancangan ini adalah membuat suatu karya menggunakan medium 3D untuk mengikuti jaman dimana teknologi 3D sedang digemari dan sudah dianggap sebagai hiburan yang menarik. Tujuan lain adalah karena animasi 3D ini digemari oleh semua golongan dari anak-anak, remaja sampai dewasa. Selain itu juga sebagai bentuk apresiasi untuk dunia animasi Indonesia dengan memunculkan karya animasi independen.

3.1.3. Sasaran Khalayak

Target *Audience* dari karya perancangan ini ada dua yaitu target *audience* yang menyukai film-film animasi atau tertarik dengan game-game 3D, dan yang kedua adalah target *audience* yang memiliki ketertarikan kepada dunia animasi seperti praktisi-praktisi, atau animator-animator muda. Oleh karena itu target *audience* dibedakan menjadi dua yaitu target *audience* Primer dan Sekunder.

3.1.3.1. Target *Audience* Primer

- a. Demografis
Remaja dan dewasa yang berumur antara 14 tahun sampai 27 tahun. Berkebangsaan Indonesia. Golongan menengah-menengah ke atas.
- b. Geografis
Orang-orang yang berdomisili di Indonesia khususnya di Surabaya dan Malang.
- c. Psikografis
Menyukai sesuatu yang cerdas. Menyukai sesuatu yang berbeda. Menyukai game dan film-film special effect.

d. Behavior

Suka menonton film-film animasi atau film-fil dengan spesial effect. Suka dengan tekhnologi. Khususnya tekhnologi 3D.

3.1.3.2. Target *Audience* Sekunder

a. Demografis

Remaja dan dewasa yang berumur antara 14 tahun sampai 27 tahun. Berkebangsaan Indonesia. Golongan menengah-menengah ke atas. Para praktisi atau animator-animator pemula yang sedang belajar animasi

b. Geografis

Orang-orang yang berdomisili di Indonesia khususnya di Surabaya, Malang, Yogyakarta, jakarta, Bandung.

c. Psikografis

Para praktisi yang mempunyai ketertarikan pada animasi dan menyukai sesuatu yang unik, baru dan hal-hal yang tidak biasa.

d. Behavior

Orang-orang yang ingin belajar atau membuat akrya animasi 3D dan juga orang yang sudah familiar dengan teknik animasi lainnya seperti animasi 2D. Juga orang-orang yang memiliki ketertarikan pada film-film animasi.

3.1.4. Program Tayangan

Karya perancangan ini nantinya akan ditayangkan secara verbal dan visual. Secara verbal, karya animasi ini menampilkannya melalui pesan-pesan moral yang disampaikan kepada *audience*. Smentara itu visual ditampilkan dalam bentuk tampilan animasi yang menarik yang ditujukan pada *audience*. Karya ini juga mempunyai tujuan untuk memotivasi para animator muda untuk aktif dan membuat karya animasi yang lebih baik dan menarik. Penayangan film ini nantinya akan dilakukan pada pameran tugas akhir angkatan tahun 2002.

3.1.5. *Outline*

Kehidupan manusia pada dasarnya adalah hidup yang dibangun atas hubungan antara satu individu dengan individu yang lain. Hal ini karena manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan. Namun di jaman sekarang

manusia membutuhkan hanya ketika dia merasa perlu namun dia tidak ada ketika dia dibutuhkan. Kurangnya empati ini lah yang menyebabkan banyaknya perdebatan, kekacauan yang akhirnya menyebabkan terjadinya kerusuhan, perang, teroris dan lain sebagainya. Hal tersebut hanya karena satu pemikiran yaitu “ini adalah milikku”.

Dari situlah penulis membuat cerita “ The Birthday Girl” untuk memperlihatkan bagaimana seorang kakak bisa memberikan sesuatu yang disayangnya untuk kebahagiaan orang lain, adiknya. Dari sini kita bisa diajarkan tentang bagaimana kita seharusnya memperhatikan orang lain dan bagaimana kita harus bisa memahami orang lain dan membuatnya bahagia, yang nanti pada akhirnya semua ini seperti rantai yang akan saling berhubungan dimana semua orang akan saling memperhatikan orang lain, dan berusaha memahami orang lain dan membuat orang lain bahagia.

Pada suatu sore dua orang anak kecil, laki-laki berumur 10 tahun dan gadis kecil berumur 7 tahun sedang berdiri di depan toko boneka dan melihat boneka-boneka yang dipajang di etalase toko tersebut. Si kakak kemudian melihat adiknya yang terlihat ingin sekali dengan boneka yang dijual di toko tersebut. Si adik meminta untuk dibelikan boneka tersebut namun si kakak tidak mau membelikan. Kemudian mereka meninggalkan toko boneka itu dan berjalan pergi.

Ketika malam di dalam kardus bekas sang kakak mencoba menghitung uang yang dia miliki dari hasil mengamen di sebelah adiknya yang tidur. Kemudian setelah dia selesai menghitung uangnya dia tahu uangnya masih kurang untuk membelikan adiknya boneka yang diinginkannya. Kemudian dia menaruh uang tersebut dan tidur.

Esok harinya sang kakak keluar ke jalan dan mencoba mencari uang dengan mengamen. Uang yang dibutuhkan untuk membeli boneka sudah terkumpul ketika hari sudah menjelang malam, si kakak kemudian berlari pergi ke toko boneka itu. Ketika si kakak sudah sampai, toko boneka itu sudah hampir tutup Tapi akhirnya si kakak bisa membeli boneka untuk adiknya.

Karena senang, si kakak ingin cepat-cepat memberikan boneka itu pada adiknya. Dia berlari dengan cepat ke tempat mereka tinggal. Namun di tengah jalan si kakak tersandung sampai terjatuh. Si kakak terlentang kesakitan. Boneka yang

dibawanya jatuh ke jalan dan terlindas mobil sehingga satu tangannya putus. Kemudian si kakak setelah sampai di kardus memberikan boneka yang sudah putus tangannya itu kepada adiknya. Si adik senang sekali, Dan akhirnya si kakak dan si adik berpelukan dengan bahagia seperti tidak kekurangan apa pun dalam hidup mereka

3.1.6. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang dipakai menggunakan pendekatan 5C, yaitu :

- a. *Close-up*,
Close up digunakan untuk memberikan fokus kepada karakter tentang apa yang dilakukan atau dipikirkan oleh karakter. Dengan *close up*, *audience* dapat lebih mengetahui ciri-ciri karakter dan peran karakter.
- b. *Continuity*
Kesinambungan dari keseluruhan *scene* yang ada di dalam cerita. Kesinambungan ini penting karena hal ini lah yang menyebabkan *audience* tidak menjadi bingung dengan jalan cerita yang disampaikan.
- c. *Composition*
Komposisi film dari animasi “Bithday Girl” diperhatikan dengan cermat sehingga *audience* bisa menikmati cerita film ini.
- d. *Cutting*
Teknik cutting menggunakan *cut to cut*, *fade in*, dan *fade out*. *Cut to cut* digunakan bila suatu adegan mempunyai kesinambungan. Sedangkan *fade in*, *fade out* digunakan apabila antara adegan yang satu dengan yang lainnya mempunyai perbedaan waktu yang mencolok.
- e. *Camera angle*
Camera angle ini digunakan untuk memperjelas adegan yang sedang diambil dan juga untuk mendramatisir suasana. Tentunya *camera angle* ini juga harus memperhatikan estetika pengambilan gambar yang baik.

3.1.7. *Treatment*

Sequence 1

Rambut seorang anak yang sedang berlari (camera *close up* yang kemudian menjauh) di trotoar yang penuh dengan orang-orang lalu-lalang, dan lalu-lintas yang ramai. Disertai tulisan title “Ady Prabowo Final Project”. Setelah agak jauh anak laki-laki tersebut tiba-tiba jatuh.

Sequence 2

Seorang anak kecil yang sedang terlempang kesakitan dan kemudian berusaha mengambil barang yang dijatuhkannya. Muncul *title* “Birthday Girl”. (sudut pandang diambil dari seberang jalan dengan kamera yang mendekat dengan pelan dan siluet dari mobil yang lalu lalang).

Sequence 3

Dua orang kakak-adik, laki-laki dan seorang perempuan sedang melihat toko boneka (sudut pandang sejajar, *long shot* kemudian mendekat pelan sampai *medium shoot*). Kemudian si kakak mengajak adiknya pergi dari depan toko boneka itu. (kamera bergerak ke atas ke langit dan still, langit siang hari berubah menjadi malam dan kamera turun ke *setting* gang yang gelap. Kamera bergerak menyusuri gang sampai ke sebuah kotak lusuh dengan dua kakak-adik di dalamnya)

Sequence 4

Wajah si kakak yang terlihat sedang berpikir (Kamera *close up*). Berganti ke wajah si adik yang sudah tertidur (Kamera *close up*). Si kakak (kamera *medium shoot*) sedang memegang gitarnya dan kemudian melihat ke luar gang sambil berpikir.

Sequence 5

Di trotoar kota yang panas, si kakak mengamen di pinggir jalan untuk mendapatkan uang untuk membelikan adiknya boneka. (kamera medium kakak yang sedang bermain gitar)

Sequence 6

Memperlihatkan kakak yang sedang mengamen

Sequence 7

Kakak sedang menghitung uang yang diterima nya

Sequence 8

kecewa karena uang yang didapatnya tidak cukup. (kamera medium shot di depan si kakak). Si kakak kemudian melihat gitar yang dipegangnya (kamera medium *close up* dengan sudut pandang mata si kakak)

Sequence 9

Si Kakak berlari ke arah toko boneka (kamera dari belakang, mengikuti) dan kemudian masuk ke dalam toko boneka

Sequence 10

Wajah si kakak yang kesakitan dan mencoba bangun (kamera medium *close up* dari samping). Si kakak melihat boneka yang jatuh (kamera dari sudut bawah kaki si kakak)

boneka yang jatuh di aspal (camera medium zoom in).

Sequence 11

Boneka tersebut dilindas ban mobil dan membuat satu tangannya putus

Sequence 12

Si adik sedang duduk di dalam kardus melihat ke arah si kakak (kamera medium *zoom in*) si kakak dengan tangan di belakang jongkok di depan adiknya (kamera *medium shoot* dari samping si kakak dan si adik). Si kakak memberikan boneka yang dibelinya yang sekarang tidak mempunyai satu tangan. Si adik senang dengan hadiah si kakak meskipun boneka tersebut tidak mempunyai satu tangan. Kemudian si adik memeluk si kakak untuk berterimakasih.

3.1.8. *Script**SCENE 1*

EXT. TROTOAR KOTA PADA MALAM HARI DENGAN TOKO-TOKO DI SEBELAH KIRI KANAN JALAN.

1. MS. TRACKING. SEORANG ANAK YANG LARI SAMBIL MEMEGANG BONEKA FADE IN TULISAN “ADY PRABOWO FINAL PROJECT”

SFX :

Suara mobil, orang berjalan, dan suasana kota pada waktu malam hari

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 2

EXT. TROTOAR DENGAN LATAR BELAKANG TOKO DI MALAM HARI

2. LS. ZOOM. ANAK KECIL YANG TERLENTANG DI TROTOAR. FADE IN “THE BIRTHDAY GIRL”

SFX :

Suara mobil, orang berjalan, dan suasana kota pada waktu malam hari

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 3

EXT. DI DEPAN TOKO BONEKA

3. LS. ZOOM. DUA ANAK KECIL BERGANDENGAN TANGAN SEDANG MELIHAT KE ETALASE TOKO BONEKA

SFX :

Suara mobil, orang berjalan, dan suasana kota pada waktu siang hari

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 4

EXT. GANG YANG KECIL DAN REMANG-REMANG

4. LS TRACKING HIGH ANGLE MENYUSURI GANG SAMPAI
KE SEBUAH KARDUS BESAR DI SUDUT GANG.

SFX :

Suara angin, suara-suara kota pada waktu malam

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 5

EXT. DI DALAM KARDUS

MS. ANAK LELAKI YANG SEDANG DUDUK DAN ANAK
PEREMPUAN YANG TIDUR PULAS.

SFX :

Suara angin, suara-suara kota pada waktu malam

BGM :

Musik lembut instrumental

CUT TO

CU. WAJAH SI KAKAK LAKI-LAKI YANG SEDANG BERPIKIR

BGM :

Musik lembut instrumental

CUT TO

MS. SI ADIK PEREMPUAN YANG SEDANG TIDUR PULAS

BGM :

Musik lembut instrumental

CUT TO

CU. SUDUT PANDANG SI KAKAK SEDANG MELIHAT GITAR
YANG DIPEGANGNYA.

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 6

EXT. GANG YANG KECIL DAN GELAP

LS. TRACKING KE LANGIT

SFX :

Suara angin, suara-suara kota pada waktu malam

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 7

EXT. PERTIGAAN JALAN DI SIANG HARI DI SUDUT TOKO

7. LS. ZOOM IN SI KAKAK SEDANG MENGAMEN DENGAN
MEMAINKAN GITAR

SFX :

Suara motor, orang-orang lalu lalang.

BGM :

Musik instrumental

SCENE 8

EXT. SUDUT TOKO DI SIANG HARI

8. MS. SI KAKAK SEDANG MELIHAT MATAHARI YANG
PANAS

SFX :

Suara motor, orang-orang lalu lalang.

BGM :

Musik instrumental

SCENE 9

EXT. TROTOAR, SUDUT TOKO

9. CU. SUDUT PANDANG SI KAKAK. MELIHAT UANG DI TANGANNYA DAN GITAR YANG DIPEGANGNYA DAN MELIHAT KE ARAH JALAN

SFX :

Suara motor, orang-orang lalu lalang.

BGM :

Musik instrumental

SCENE 10

EXT. TROTOAR KOTA DI DEKAT TOKO BONEKA

10. MS. ZOOM OUT. KAKAK LELAKI YANG SEDANG BERLARI KE ARAH TOKO BONEKA DAN MASUK KE DALAM TOKO BONEKA

SFX :

Suara motor, orang-orang lalu lalang.

BGM :

Musik instrumental

SCENE 11

EXT. TROTOAR DENGAN LATAR BELAKANG TOKO DI MALAM HARI

2. LS. ZOOM. ANAK KECIL YANG TERLENTANG DI TROTOAR.

SFX :

Suara mobil, orang berjalan, dan suasana kota pada waktu malam

hariBGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 12

EXT. TROTOAR

ZOOM IN BONEKA YANG TERJATUH, DAN TERLINDAS

MOBIL SEHINGGA TANGAN BONEKA ITU PUTUS.

SFX :

Suara mobil, orang berjalan, dan suasana kota pada waktu malam hari

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 13

EXT. TROTOAR DENGAN LATAR BELAKANG TOKO DI
MALAM HARI

2. ZOOM.IN KAKAK YANG SEDANG MELIHAT BONEKA
YANG BARU JATUH TERSEBUT.

SFX :

hari

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 14

EXT. GANG MALAM HARI DI DEKAT KARDUS-KARDUS

2. *CLOSE UP* ADIK YANG MELIHAT KAKAKNYA YANG
BARU DATANG DENGAN BAHAGIA.

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 15

EXT. GANG MALAM HARI DI DEKAT KARDUS-KARDUS

2. *MEDIUM SHOOT* KAKAK YANG MEMBERIKAN BONEKA TERSEBUT KEPADA ADIKNYA.

SFX :

orang berjalan, dan suasana kota pada waktu malam hari

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 16

EXT. GANG MALAM HARI DI DEKAT KARDUS-KARDUS

2. *CLOSE UP* ADIK YANG KELIHATAN SEDIH KETIKA MELIHAT TANGAN BONEKA YANG LEPAS. DAN KEMUDIAN TERSENYUM BAHAGIA KE KAKAKNYA.

SFX :

orang berjalan, dan suasana kota pada waktu malam hari

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 17

EXT. GANG MALAM HARI DI DEKAT KARDUS-KARDUS

2. *MEDIUM SHOOT* KAKAK DAN ADIK BERPELUKAN BAHAGIA.

SFX :

orang berjalan, dan suasana kota pada waktu malam hari

BGM :

Musik lembut instrumental

SCENE 18

EXT. GANG MALAM HARI DI DEKAT KARDUS-KARDUS

2. *MEDIUM SHOOT* MUNCUL TITIK-TITIK MERAH MENYALA YANG TERBANG KE ATAS SAMPAI DI LANGIT MALAM. MUNCUL PESAN “KEKAYAAN YANG TERBESAR ADALAH ADANYA KEMAMPUAN UNTUK MEMBERI”

SFX :

orang berjalan, dan suasana kota pada waktu malam hari

BGM :

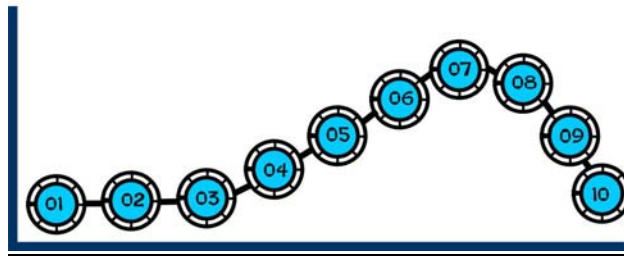
Musik lembut instrumental

3.1.4. Program Visual

3.1.4.1. Karakter Tokoh

Dalam cerita ini karakter yang dipakai adalah dua anak kecil. Laki-laki dan wanita yang masing berumur 6 tahun dan 10 tahun. Pemilihan anak-anak adalah untuk menampilkan kesan dramatis dari cerita yang ditampilkan. Karakter ini dibuat tidak dengan proporsi yang ideal. Ukuran kepala yang sedikit lebih besar dari ukuran proposional adalah untuk menggambarkan badan anak kecil. Karakter juga lebih terkesan kartun..

3.1.4.2. Grafis Penceritaan



Gambar 3.1. Grafis

Penceritaan

3.1.4.3. Skema penceritaan

- a. Seorang gadis kecil menginginkan boneka dan meminta kakaknya untuk membelikan boneka tersebut. Namun si kakak tidak mempunyai uang saat itu dan mengajak adiknya untuk pulang.
- b. Si adik ingin sekali boneka tersebut, tapi kondisi mereka yang miskin sulit untuk si kakak membelikan boneka tersebut.
- c. Si kakak yang sayang dengan adiknya berusaha memikirkan cara untuk membelikan adiknya boneka, karena uangnya tidak cukup. Namun dia akhirnya berhasil mendapatkan cara agar bisa membelikan adiknya boneka.
- d. Akhirnya si kakak berusaha dengan mengamen di jalan-jalan perkotaan dengan gitarnya. Si kakak mengamen dari pagi sampai hampir sore.
- e. Namun hasil yang didapatkan oleh si kakak dari mengamen masih kurang untuk membeli bonekayang diinginkan si adik. Uang yang didapatkan masih tidak cukup.
- f. Akhirnya si kakak mengambil jalan terakhir dengan menjual gitar kesayangannya untuk mendapatkan uang lebih supaya bisa membeli boneka yang diinginkan adiknya.
- g. Setelah uangnya cukup si kakak dengan cepat pergi ke toko boneka untuk membeli boneka untuk adiknya. Di tengah jalan ketika dia akan pulang dengan membawa boneka untuk adiknya, si kakak tiba-tiba tersandung dan jatuh.
- h. Si kakak menjadi bingung ketika melihat boneka yang dipegangnya jatuh dan sedikit hancur.

i. Kemudian si kakak pulang ke tempat tinggalnya dan memberikan boneka tersebut kepada adiknya. Si adik agak terkejut ketika menerima bonekayang sudah putus tangannya, namun dia senang karena si kakak mau membelikan bonekabuat dirinya. Dan sejak saat itu mereka menyadari bahwa kekeluargaan dan kebersamaan lebih penting dari apapun.

3.1.4.4. *Setting Background*

Setting background yang digunakan adalah Indonesia. Sehingga beberapa hal disesuaikan dengan keadaan yang ada di Indonesia. Adapun untuk beberapa hal dengan pertimbangan estetis maka digunakan beberapa hal yang tidak lazim ada di Indonesia.

3.1.4.5. Properti

Objek yang dipakai di sini hampir semuanya original dibuat oleh penulis untuk film animasi ini. Karena *setting* yang ditampilkan membutuhkan objek-objek yang kompleks maka penulis juga menggunakan beberapa objek yang sudah jadi di dalam film animasi Birthday Girl ini.

3.1.4.6. Style Visualisasi

Style yang digunakan dalam film animasi ini adalah dengan menggabungkan teknik photo realistis dengan kartun. Penggunaan *gaussian blur* untuk menampilkan kesan halus dan penambahan *noise* untuk memperkasar tampilan sehingga terlihat lebih atraktif.

3.2. Produksi

3.2.1. Produksi

a. *Story*

Awal dari pembuatan animasi ini adalah cerita. Pada tahap ini penulis membuat cerita yang nantinya akan dibuat animasi nya. Ide cerita diproses berkali-kali untuk mendapatkan cerita yang sesuai dengan yang diinginkan penulis.

b. *Story Line*

Story line adalah ide-ide pokok yang ada dalam cerita tersebut. Ide-ide pokok ini dibagi-bagi menjadi beberapa bagian dari satu cerita utuh.

c. *Treatment*

Treatment adalah panduan bagi penulis dalam bentuk cerita tentang adegan-adegan yang akan ditampilkan dan bagaimana adegan tersebut akan diambil penggambarannya.

d. *Storyboard*

Storyboard adalah perwujudan *treatment* dalam bentuk visual sehingga bisa lebih mudah untuk dijadikan panduan. Selain itu *storyboard* juga berfungsi untuk mengetahui suara yang ada dalam satu *scene*.

e. *Character design*

Character design merupakan pembentukan berupa ilustrasi karakter yang akan dipakai dalam animasi. Ilustrasi *character design* juga digunakan sebagai bantuan dalam *modelling character* 3D.

f. *Character & Environment modelling*

Pada tahap ini pengerjaan sudah memasuki komputer dengan mengerjakan *modelling character* dari ilustrasi ke dalam model 3D sehingga nantinya bisa digunakan untuk animasi. Selain itu *Environment* yang akan digunakan dalam animasi seperti gedung, jalan, lampu jalan, dsb juga dikerjakan *modelling* nya dalam model 3D untuk digunakan dalam animasi.

g. *Rigging*

Setelah *modelling character* selesai maka *character* tersebut diberi aplikasi sehingga nantinya bisa digerakkan oleh *animator* dengan lebih mudah. Aplikasi ini termasuk seperti *rigging*, memberikan tulang dan persendian kepada *character* (Boris Kulagin, 2004), *skinning*, melekatkan tulang dan persendian ke kulit *character* sehingga *character* bisa menggerakkan tubuhnya dengan natural (Boris Kulagin, 2004)

h. *Animation*

Sesudah proses *rigging* selesai, maka selanjutnya adalah menganimasikan *character* tersebut yang berinteraksi dengan *Environment*. Animasi ini dilakukan dengan menggunakan *frame* dan dianimasikan dengan pengambilan yang berbeda. Animasi ini juga menggunakan panduan *storyboard*.

i. *Texturing & Lighting*

Setelah proses animasi selesai maka animasi yang sudah selesai tersebut diberi *texturing* pada *character* dan *Environment* untuk memberi kesan realis dan estetis dari animasi yang dibuat. Selain itu *lighting* juga dibuat untuk memberikan kesan realis dengan dihasilkannya bayangan dan *specular* pada *character* dan *Environment*

j. *Rendering*

Setelah semua proses di atas selesai, maka animasi tersebut ditransfer menjadi *image* dengan tampilan yang lebih menarik. Proses *rendering* ini menggunakan *render image* sehingga hasil yang didapat adalah *image per frame* dari *scene* yang dianimasikan. Render menggunakan *render image* adalah cara yang paling bagus dan mudah dalam merender sebuah animasi (Jon A.Bell, 2004)

k. *Compositing*

Karena *render* yang digunakan adalah *render image* maka *image-image* tersebut setelah selesai harus *dicompositing*. *Compositing* ini adalah proses menggabungkan *image* dari beberapa layer menjadi satu kesatuan dengan kualitas yang baik (Jon A.Bell, 2004). Nantinya hasil *compositing* ini *dirender* lagi kedalam bentuk film.

l. *Editing & Sound*

Hasil *render* film itu nantinya digabungkan satu per satu dan antara masing-masing *scene* diedit sehingga terlihat menyambung. *Editing* juga digunakan untuk mencerahkan warna dari *render* awal sehingga lebih terlihat menarik. *Sound* dimasukkan sebagai peran vital untuk memeberikan suasana yang diinginkan dalam animasi tersebut.

3.2.2. Jadwal Produksi

Tabel 3.1. Jadwal Produksi

BULAN MINGGU	MARET	APRIL	MEI	JUNI
MINGGU 1	a.Penyusunan Cerita	a. <i>Modeling character</i> b. <i>Modeling Environment</i> c. <i>Texturing</i>	a. <i>Animation.</i> menggerakkan <i>character</i> per <i>frame.</i>	a. <i>Compositing.</i> Menggabungkan elemen2 dalam film menjadi satu bagian utuh
MINGGU 2	a.Penyusunan Cerita b. Desain <i>Character</i>	a. <i>Rigging.</i> Pembuatan tulang pada <i>character</i> b. <i>Texturing</i>	a. <i>Animation.</i> menggerakkan <i>character</i> per <i>frame.</i>	a. <i>Compositing</i> b. <i>Editing</i> c. <i>Music&Sound</i>
MINGGU 3	a.Penyusunan Cerita b. Desain <i>Character</i>	a. <i>Skinning.</i> Menempelkan kulit ke tulang yang dibuat	a. <i>Animation.</i> menggerakkan <i>character</i> per <i>frame.</i>	
MINGGU 4	a.Penyusunan Cerita b. Desain <i>Character</i> c.Penyusunan jadwal dan budgeting	a. <i>Setting Environment.</i> Menata <i>setting</i> tempat yang akan dipakai b. <i>Testing lighting</i>	a. <i>Animation.</i> menggerakkan <i>character</i> per <i>frame.</i> b. <i>Visual Effect</i>	
MINGGU 5			a. <i>Animation.</i> menggerakkan <i>character</i> per <i>frame.</i> b. <i>Visual Effect</i> c. <i>Rendering.</i>	

3.2.3 Pembiayaan

Berikut ini perkiraan biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan sebuah animasi pendek independen. Biaya mencakup biaya produksi dan promosi

3.2.3.1. Biaya Riset

- a. Biaya survey termasuk transportasi, internet = Rp.300.000,-
- b. Biaya untuk buku = Rp. 200.000,-
- c. Total biaya riset Rp.300.000,- + Rp.200.000,- = **Rp.500.000,-**

3.2.3.2. Biaya Konsep

- a. Biaya kerja Rp.75.000,-/jam x 9 jam/hari = Rp.675.000,-
- b. 1 bulan kerja (24hari) = Rp.675.000,-/hari x 24 = Rp.**16.200.000,-**

3.2.3.3. Biaya Eksekusi

- a. *Character A.* 24 jam x Rp.75.000,-/jam
 + 24 jam x Rp.5000,-/jam
 IP right *Character A* = Rp.1.000.000,-
 TOTAL = **Rp.2.920.000,-**
Character B. 24 jam x Rp.75.000,-/jam
 + 24 jam x Rp.5000,-/jam
 IP right *Character A* = Rp.1.000.000,-
 TOTAL = **Rp.2.920.000,-**
 Total *Character A+B* = Rp.2.920.000,- + Rp.2.920.000,-
 = **Rp.5.840.000,-**
- b. *Texturing artist character A* 24 jam x Rp.50.000,-/jam
 = Rp.1.200.000,-
Texturing artist character B 24 jam x Rp.50.000,-/jam
 = Rp.1.200.000,-
 Total *Texturing A+B* = **Rp.2.400.000,-**
- c. *Environment Modelling* 24 jam x Rp.50.000,-/jam
 = **Rp.1.200.000,-**
- d. *Rigging (system) Artist* 40 jam x Rp.60.000,-/jam
 = **Rp.2.400.000,-**
- e. Animator 8jam x Rp.40.000,-/jam = Rp.320.000,-/hari
 30 hari x Rp.320.000,-/hari
 Total biaya animasi = **Rp.9.600.000,-**
- f. *Lighting artist* 24 jam x Rp.40.000,-/jam
 = **Rp.960.000,-**
- g. *Rendering artist* Rp.1.000.000,-/bulan

Total biaya 1 bulan x Rp.1.000.000

= **Rp.1.000.000,-**

h. *Editing dan Compositing* Rp.60.000,-/jam x 8 jam/hari = Rp.480.000,-

2 minggu kerja (12 hari) = Rp.480.000,-/hari x 12 hari

= **Rp.5.760.000,-**

i. *Audio Departement* Rp.40.000,-/jam x 8 jam/hari = Rp.480.000,-

Total biaya = Rp.480.000,-/hari x 4 hari

= **Rp.1.920.000,-**

Total Biaya = Rp.5.840.000 + Rp.2.400.000 + Rp.1.200.000 +

Rp.2.400.000 + Rp.9.600.000 + Rp.960.000 + Rp.1000.000 + Rp.5.700.000 +

Rp.1.920.000 = **Rp. 31.020.000,-**

Jam Komputer (20%) = **Rp.1.551.000,-**

Total Biaya Eksekusi = **32.571.000,-**

3.2.3.4. Biaya Publikasi dan Promosi

a. Biaya design poster = Rp.150.000,-

Biaya cetak poster A3 *full color*. 2 lembar x Rp.15.000 = Rp.30.000,-

Total biaya = Rp.150.000,- + Rp.30.000,- = **Rp.180.000,-**

b. Biaya design kover cd = Rp.50.000,-

c. Biaya cetak kover cd ukuran 27 x 18.5 cm *full color* Rp.10.000,- x 3

cover = Rp.30.000,-

Total biaya = Rp.50.000,- + Rp.30.000,- = **Rp.80.000,-**

d. Biaya design brosur = Rp.120.000,-

e. Biaya cetak brosur karya ukuran A4 *full color* 15 x Rp.20.000, =Rp.300.000,-

Total biaya = Rp.120.000,- + Rp.300.000,- = **Rp.420.000,-**

f. Biaya design poster promosi diri = Rp. 50.000

Biaya cetak poster promosi diri A3 full color 1 x Rp.15.000,- = Rp.15.000,-

Total biaya = **Rp.65.000,-**

g. Biaya design Pembatas Buku = Rp. 20.000

Biaya cetak Pembatas Buku 12x5 cm, 10 x Rp.1000,- = Rp.10.000,-

Total biaya = **Rp.30.000,-**

h. Biaya design Stiker = Rp. 20.000

Biaya cetak Stiker 12x5 cm, 10 x Rp.500,- = Rp.5.000,-

Total biaya = **Rp.45.000,-**

i. Biaya design *X-banner* = Rp. 50.000

Biaya cetak *X-banner* 160x60, 1 x Rp.200.000,- = Rp.200.000,-

Total biaya = **Rp.250.000,-**

Total biaya promosi = **Rp.1.070.000,-**

TOTAL = (Rp.500.000,- + Rp.16.200.000,- + Rp.32.571.000,- +
Rp.1.070.000,-) x 0,05 (5% biaya listrik)
= Rp.50.341.000,- + 2.517.050
= **Rp.52.858.050,-**

***Intellectual Property Rights* = Rp.50.000.000,-**

3.3. Pasca Produksi

Proses yang dilakukan setelah proses produksi selesai. Dalam proses ini dilakukan *editing* seperti pemberian efek-efek tambahan, suara ,musik title, dan lain sebagainya

3.3.1. *Editing*

Animasi yang sudah di *render* kemudian di *compose* dengan menggunakan program seperti after effect dengan menggabungkan antara *character* dengan *Environment*. Hasil dari proses *compositing* ini kemudian diedit lagi di dengan *software editing* seperti *Adobe premiere* untuk diberi efek-efek dan disusun sehingga menjadi sebuah film dengan alur cerita yang baik

3.3.2. *Project Setting*

Setting yang digunakan dalam proyek animasi ini adalah 720x576 PAL untuk format VCD dengan *frame rate* 25 fps. *Setting* ini dirasa mencukupi untuk mendapatkan gambar dengan kualitas yang baik. Selain itu agar tidak mengalami penurunan kualitas pada waktu ditayangkan