

PERANCANGAN PRODUKSI *FILM* ANIMASI PENDEK LEPASAN CERITA PUSENTASI, LEGENDA ASAL PROVINSI SULAWESI TENGAH SEBAGAI ANIMATOR

Justin Andrew Wijaya¹

1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto No.121-131, Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Surabaya
2. Kelompok Penelitian, Nama Lembaga
Alamat, Kota, (Negara, jika di luar Indonesia)
Email: daniel.kumiawan@petra.ac.id

Abstrak

Cerita rakyat adalah cerita-cerita yang disebar dan berkembang secara lisan, atau mulut ke mulut, pada zaman dahulu. Cerita rakyat bersifat fiktif, dan dapat menceritakan mengenai berbagai hal. Misalnya, cerita asal usul sebuah daerah, lokasi, atau tokoh. Ini berarti cerita rakyat juga bagian dari kebudayaan daerah, dan harus dilestarikan. Hal ini bisa dicapai melalui program pemodernan sastra yang dilaksanakan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa sejak tahun 2022. Program pemodernan sastra bertujuan mengambil berbagai cerita rakyat untuk diceritakan kembali menggunakan media yang lebih modern. Di antara media sastra modern, *film* animasi pendek adalah salah satunya. Salah satu cerita rakyat yang diangkat untuk dijadikan *film* animasi pendek adalah cerita asal usul Pusentasi, sebuah sumur alami di Kota Palu, Donggala, Sulawesi Tengah. Gaya animasi yang dipilih adalah animasi 3D, dan penulis berperan sebagai animator 3D.

Kata kunci: cerita rakyat, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Pusentasi, pemodernan sastra, animasi 3D.

Abstract

Title: *The Production Of An Animated Short Film As An Animator About The Story Of Pusentasi, A Legend From The Province of Central Sulawesi*

Folklores are old, sometimes ancient, fictional stories that spread, develop, and pass down through generations by word of mouth. It usually tells the story of the origins of a certain place, location, or figure. As such, folklores are part of the local culture, and needs to be preserved. This can be achieved through a program with the goal of modernizing folklores, which was initiated by the Language Development and Fostering Agency since 2022. This program modernizes folklore by retelling it through modern means and media. One such media are animated short films. The folklore of Pusentasi is among the chosen folklores to be modernized and retold in the form of an animated short film. Pusentasi is a natural well located in the town of Palu, Donggala, Central Sulawesi. The animation will be done in 3D, and my role is as a 3D animator.

Keywords: *folklore, Language Development and Fostering Agency, Pusentasi, literature modernization, 3D animation.*

Pendahuluan

“Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas di setiap bangsa.” (Tyre, 2007).

Cerita rakyat bersifat fiktif, dan dapat menceritakan mengenai berbagai hal, seperti asal usul sebuah daerah, lokasi, atau tokoh.

Cerita rakyat adalah bagian dari budaya suatu daerah, dan perlu dilestarikan untuk mempertahankan keunikan dan identitas daerah tersebut, dan Indonesia secara keseluruhan. Dalam zaman yang berkembang pesat ini, kebudayaan daerah rentan tertinggal dan terlupakan bila tidak mampu mengikuti

perkembangan zaman. Untuk melestarikan cerita rakyat, diperlukan cara supaya bisa berevolusi bersama preferensi dan kebutuhan zaman. Dengan demikian, kebudayaan tersebut masih teringat masyarakat dan tetap menjadi bagian dari kehidupan masyarakat.

Pada tahun 2022, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa telah menyelenggarakan program pemodernan sastra sejak tahun 2022. Proyek pemodernan sastra mengolah cerita-cerita rakyat untuk diceritakan kembali menggunakan media-media yang modern, seperti *film* animasi pendek.

“Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa mempunyai tugas melaksanakan pengembangan, pembinaan, dan perlindungan di bidang bahasa dan sastra.” (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2024).

Salah satu cerita rakyat yang diangkat untuk dijadikan *film* animasi pendek adalah cerita asal usul Pusentasi, sebuah sumur alami di Kota Palu, Donggala, Sulawesi Tengah. Gaya animasi yang dipilih adalah animasi 3D. Jurnal ini ditulis dari sudut pandang penulis, yang merupakan bagian dari tim animator 3D dalam proyek ini.

Metode Perancangan

Data Yang Dibutuhkan

Data yang berupa data primer adalah:

- Naskah cerita yang mengandung alur cerita dan watak masing-masing tokoh.
- Referensi gaya animasi yang diinginkan, sesuai arahan sutradara.
- *File* audio berupa dialog tokoh untuk keperluan *lip-sync*.

Data yang berupa data sekunder adalah:

- Teori 12 prinsip animasi sebagai dasar dan arahan dalam semua animasi yang dilakukan.
- Teori-teori dan proses yang diperlukan dalam membuat animasi untuk karakter yang berupa manusia.
- Teori *lip-synchronization*.
- Wawasan mengenai sistem animasi 3D.
- Gaya dan perilaku masyarakat Donggala pada latar waktu cerita Pusentasi.
- Informasi mengenai cara mengoperasikan *software* animasi yang digunakan, yaitu Blender.
- Informasi teknis lainnya seperti cara dan teknik animasi karakter dan properti.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif.

- Data primer

Data primer dikumpulkan menggunakan teknik wawancara dengan pihak yang berkaitan seperti

sutradara, pengarah kreatif, dan asisten sutradara, dan teknik observasi.

- Data sekunder

Data sekunder dikumpulkan menggunakan teknik studi literatur dan observasi secara daring.

Metode Analisa Data

Data dianalisis menggunakan metode 5W1H:

What

- Apa saja referensi gaya animasi yang diinginkan sutradara?
- Apa saja 12 prinsip animasi?
- Apa saja teori-teori yang diperlukan supaya dapat menggerakkan tokoh manusia dengan baik?

Who

- Siapa yang memiliki data mengenai *expression guides* karakter dalam *film* Pusentasi?

Why

- Mengapa teori 12 prinsip animasi diperlukan?
- Mengapa data mengenai budaya masyarakat Donggala diperlukan untuk membuat adegan animasi *film* Pusentasi?

Where

- Di mana teori 12 prinsip animasi didapatkan?
- Di mana teori *lip-synchronization* serta teori-teori lainnya didapatkan?

When

- Kapan pengerjaan animasi untuk *film* Pusentasi harus selesai?

How

- Bagaimana mengimplementasikan 12 prinsip animasi ke dalam adegan *film* Pusentasi?
- Bagaimana mengimplementasikan teori-teori mengenai animasi tokoh manusia ke dalam adegan *film* Pusentasi?
- Bagaimana cara menggerakkan sebuah aset benda 3D?
- Bagaimana gaya dan perilaku masyarakat Donggala pada zaman asal usul nama Pusentasi?

Pembahasan

Rangkuman Studi Literatur

Berikut adalah rangkuman dari hasil studi literatur, demi kepentingan topik yang dibahas.

Pengertian Pusentasi

“Pusentasi adalah sebuah sumur alami di Kota Palu, Donggala, Sulawesi Tengah, dan terletak dekat pesisir pantai Desa Towale.” (Kementerian Keuangan Republik Indonesia, n.d.).

Nama “Pusentasi” berarti “Pusat Laut”. Pusentasi memiliki sebuah cerita rakyat, dengan tokoh Yamamore, seorang gadis cantik, sebagai tokoh utama. Cerita ini didokumentasikan dalam sebuah buku berjudul “Pusentasi: Kumpulan Cerita Rakyat Kabupaten Donggala” oleh Jamrin Abubakar.

Pengertian Animasi

Animasi adalah teknik membuat sebuah benda atau gambar seakan-akan sedang bergerak. Ini dilakukan dengan cara menayangkan serangkaian gambar dengan cepat. Kecepatan tersebut diukur dengan kesatuan FPS (frames per second), yang berarti jumlah gambar yang ditayangkan dalam satu detik. Lebih tinggi FPS suatu animasi, lebih halus pergerakannya. *Film* animasi pada umumnya menggunakan 24 FPS, yang berarti terdapat 24 gambar yang ditayangkan setiap detiknya.

The Laws Of Motion

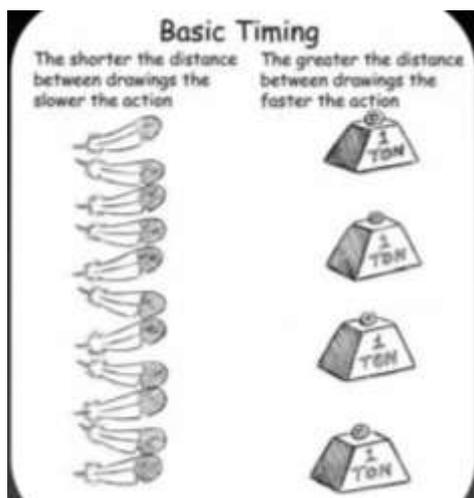
Hukum alam di dunia nyata juga berlaku di animasi, supaya animasi terlihat nyata. *The laws of motion*, juga dikenal sebagai tiga hukum Newton, ditemukan oleh Isaac Newton, dan penemuannya dipublikasikan dalam bukunya yang berjudul 'Principia' pada tahun 1678.

12 Prinsip Animasi

Terdapat 12 prinsip dasar yang menjadi pedoman dalam seni animasi yang menjadi standar dan tolak ukur kualitas sebuah animasi. 12 prinsip tersebut berasal dari buku 'The Illusion of Life' oleh Frank Thomas & Ollie Johnston, dan terus digunakan hingga sekarang.

Timing and Pause

Menurut buku 'The Illusion of Life', semakin pendek jarak antar-gambar (perubahan jarak objek antar-*frame*), semakin lama pergerakan objek tersebut. Sebaliknya, semakin jauh perubahan jarak objek antar-*frame*, semakin cepat pergerakannya. Bisa disimpulkan bahwa pergerakan yang sama lebih cepat bila dianimasikan dengan lebih sedikit gambar/FPS dibandingkan banyak FPS.

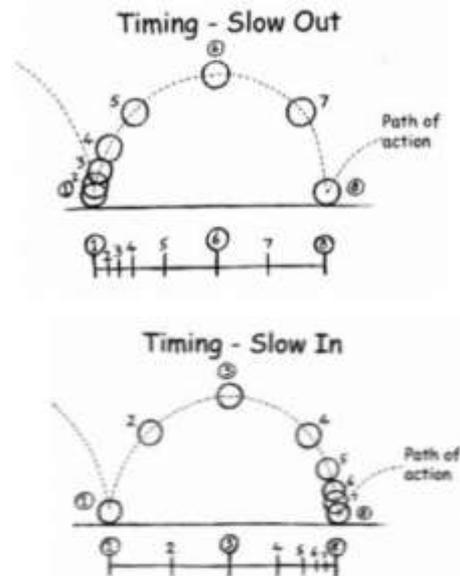


Sumber: (Thomas & Johnston, The illusion of life, 1981)

Gambar 1. Timing

Slow-In and Slow-Out (Easing)

Prinsip kedua diterapkan menggunakan prinsip pertama. Adanya lebih banyak gambar pada awal dan akhir sebuah pergerakan menghasilkan *slow-in* dan *slow-out*, yang membuat animasi terkesan lebih nyata dan alami.

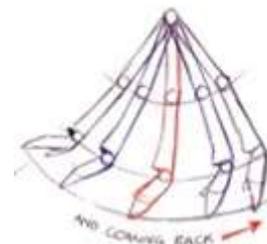


Sumber: (AlanBeckerTutorials, 2017)

Gambar 2. Easing

Arcs

Banyak aksi dan gerakan di dunia nyata, baik oleh benda mati maupun makhluk hidup, yang merupakan gerakan melengkung. Gerakan melengkung tersebut mengikuti poros benda. Penerapan prinsip ini akan membuat animasi terlihat lebih nyata.

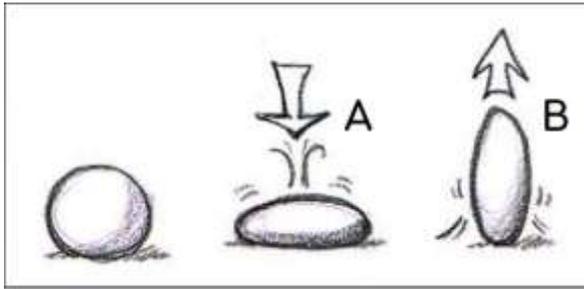


Sumber: (AlanBeckerTutorials, 2017)

Gambar 3. Arcs

Squash and Stretch

Ketika bergerak atau berinteraksi dengan objek lain, sebuah benda diberikan *squash* dan *stretch* untuk memberikan kesan lebih bertenaga.



Sumber: (Thomas & Johnston, The illusion of life, 1981)

Gambar 4. Squash and stretch

Anticipation, Overshoot and Settle

Dalam sebuah aksi ada tiga tahapan. *Anticipation* adalah aksi yang mendahului aksi utama. Pose objek pada puncak atau klimaks sebuah aksi disebut *overshoot*, dan pose akhir disebut *settle*.

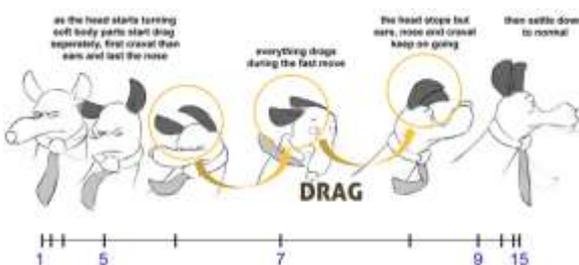


Sumber: (12 principles of animation: anticipation, n.d.)

Gambar 5. Anticipation

Follow Through and Overlapping Action (and Drag)

Fenomena ketika sebuah objek berhenti bergerak maju, bagian-bagian objek tersebut masih bergerak maju sejenak sebelum berhenti disebut sebagai *follow through*, dan terlihat di beberapa contoh seperti telinga dan ekor hewan, rambut, dan lengan.



Sumber: (Thomas & Johnston, The illusion of life, 1981)

Gambar 6. Follow through, overlapping action, dan drag

Secondary Action

Secondary actions adalah gerakan/aksi yang melengkapi gerakan utama dan memberikan kesan hidup, variasi, karakter, dan detail.



Sumber: (Pinocchio, 1940)

Gambar 7. Secondary action: pose badan, kaki, dan lengan. Primary action: ekspresi wajah

Exaggeration

Untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan oleh sebuah aksi, aksi tersebut perlu dilebih-lebihkan. Ini disebut prinsip *exaggeration*.



Sumber: (AlanBeckerTutorials, 2017)

Gambar 8. Exaggeration

Straight-ahead Action and Pose-to-pose

Straight-ahead action adalah teknik animasi di mana animasi dikerjakan *per frame*, secara berurutan. *Pose-to-pose* adalah teknik animasi di mana *keyframes*, yaitu *frames* dengan pose-pose utama dalam sebuah aksi, ditetapkan dan dikerjakan terlebih dahulu. Selanjutnya, *in-betweens* diletakkan di antara *keyframes*. Dengan cara ini, detail animasi dikerjakan secara bertahap dengan terus menambahkan *in-betweens* di antara *keyframes* dan *in-betweens* lainnya untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Staging

Prinsip *staging* meliputi empat aspek berikut: Sebuah aksi atau pose harus bisa mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan, seperti watak, suasana, niat, dan perasaan tokoh yang dianimasikan.

Frame composition meliputi penempatan, penggunaan, dan pergerakan kamera atau sudut pandang untuk menyampaikan pesan dan kesan dari sebuah *shot* atau *scene*.

Setiap adegan harus saling menyambung sehingga secara keseluruhan dapat menciptakan sebuah animasi yang konsisten dan jelas.

Semua elemen dalam sebuah komposisi harus bekerja sama untuk mengarahkan perhatian penonton menuju pusat perhatian adegan (*Staging*, n.d.).

Solid Drawing

Solid drawing adalah ketika sebuah gambar 2D digambar sedemikian rupa untuk memberikan kesan 3D. Ini termasuk unsur volume, berat & massa, dan keseimbangan.



Sumber: (AlanBeckerTutorials, 2017)

Gambar 9. Solid drawing

Appeal

Appeal membahas mengenai kesan yang dirasakan penonton terhadap tokoh, adegan, dan suatu karya animasi secara keseluruhan. Seorang tokoh dengan *appeal* yang tinggi berarti tokoh tersebut memiliki daya tarik yang kuat terhadap penonton, dan begitupun dengan suatu adegan atau karya animasi.

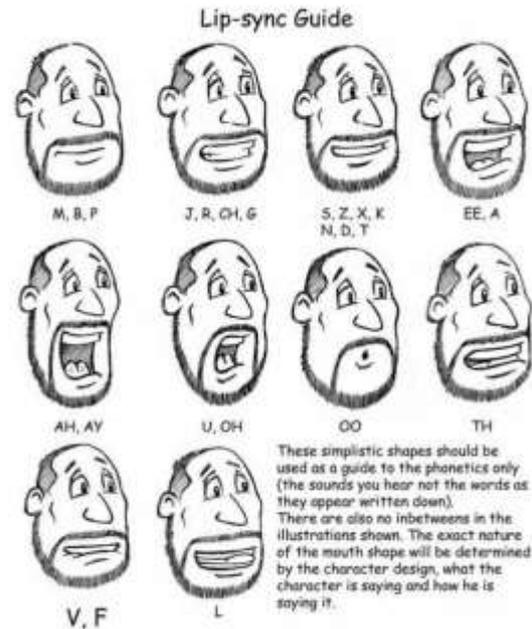
The Four 'A's Of Animation

Menurut buku 'Animation: The Mechanics of Motion' oleh Chris Webster, teori 4A animasi merupakan hierarki dari animasi, dari yang terendah (*activity*) hingga yang tertinggi (*acting*). *Activity* adalah tingkatan animasi terendah dan paling sederhana. *Activity* adalah saat benda yang bergerak tidak mampu bergerak dengan sendirinya; dan tidak berhubungan dengan alam atau dunia fisik, namun bersifat abstrak. *Action* adalah animasi di mana objek yang bergerak serta pergerakannya dapat diasosiasikan dengan sebuah objek nyata, pada kondisi yang nyata, dan bergerak sesuai hukum alam. Contohnya adalah bola yang memantul, atau angin kencang. Pada tingkatan *animation*, objek bergerak dengan sengaja. Contoh sederhananya adalah burung yang terbang, ikan yang berenang, dan binatang darat yang berjalan. Pada tingkatan *acting*, objek serta pergerakannya mengandung aspek psikologis. Pikiran dan perasaan objek bisa dirasakan melalui pergerakannya.

Lip Synchronization

Menurut buku 'Animation: The Mechanics of Motion', terdapat beberapa prinsip dasar dalam pengerjaan lip-synchronization, namun cara penerapan prinsip-prinsip tersebut akan disesuaikan dengan gaya animasi yang ingin dihasilkan. Selain itu, terdapat banyak macam bentuk mulut, dari yang realis hingga abstrak. Bentuk bibir yang berbeda bagi setiap tokoh juga mempengaruhi gerakan mulut dan bibir. Pada umumnya, setiap tokoh dibuatkan pose mulut yang bervariasi yang mewakili beberapa artikulasi,

seperti pengucapan huruf vokal dan konsonan. Dengan demikian, pergerakan mulut menjadi konsisten dan sederhana.



Sumber: (Webster, Lip-synchronization, 2005)

Gambar 10. Lip-sync guide

Acting In Animation

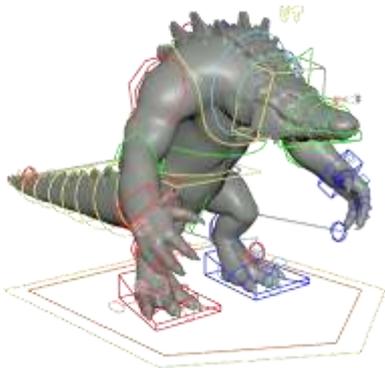
Untuk membuat animasi yang baik, tokoh harus bisa menjalin hubungan emosional dengan penonton. Hal ini dicapai dengan desain yang bagus, dari segi penampilan, namun terutama psikologis. Dengan kata lain, semua gerakan sebenarnya berasal dari dalam tokoh itu, yaitu psikologisnya. Tugas seorang animator adalah untuk mendalami tokoh-tokohnya dalam pengerjaan animasi, supaya tokoh terlihat seperti seorang pribadi yang nyata dan memiliki psikologi yang nyata, sehingga penonton dapat memahami dan menjalin hubungan emosional dengan pribadi tokoh tersebut.

Rigging

Sebelum proses animasi, diperlukan sebuah sistem untuk bisa memanipulasi dan menggerakkan aset model 3D. Sistem tersebut disebut sebagai sebuah *rig*, dan proses ini secara keseluruhan disebut *rigging*. Sebuah *rig* adalah semacam kerangka yang berfungsi seperti struktur tulang, sendi dan otot bagi model 3D (What is rigging in 3d animation? basics and how it works, 2024). Ini disebut sebagai *skeletal rig*. Dengan demikian, model 3D dapat digerakkan dan dimanipulasi secara alami dan sesuai kebutuhan animasi, seperti pergerakan anggota-anggota tubuh, ekspresi wajah, rambut, dan bahkan baju dan perhiasan. Setelah dibuat, sebuah *skeletal rig* melalui proses *skinning*, yang berarti model 3D diposisikan supaya membungkus *skeletal rig* dengan tepat. Proses *weight painting* adalah proses menentukan bagaimana

skeletal rig mempengaruhi model 3D-nya saat dimanipulasi.

Control rigs adalah bagian dari sistem *rig* yang berbeda dengan *skeletal rig*. *Skeletal rigs* sendiri tidak digerakkan oleh animator secara langsung untuk menghasilkan pergerakan pada model 3D, melainkan dimanipulasi menggunakan *control rigs*. Menggunakan *control rigs*, *skeletal rigs* digerakkan, dan karena proses *skinning* dan *weight painting*, gerakan dari *skeletal rig* ini mempengaruhi dan menggerakkan model 3D.



Sumber: (Croco_rig_img001, n.d.)

Gambar 11. *Control rigs*

Permasalahan

Cerita rakyat adalah bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang perlu dilestarikan. Namun, cerita rakyat kini mulai ditinggalkan karena tidak mampu mengikuti perkembangan zaman. Media cerita rakyat masih bersifat lisan, sedangkan sekarang terdapat banyak media sastra yang lebih modern. Dikarenakan adanya media modern yang lebih menarik bagi masyarakat, cerita rakyat mulai ditinggalkan dan dilupakan. Meskipun terdapat beberapa cerita rakyat dan lokasi bersejarah yang dikenal secara umum di Indonesia, nyatanya informasi mengenai cerita rakyat lainnya tidak banyak. Oleh karena itu, masyarakat menjadi kurang mengenal banyaknya cerita rakyat di Indonesia. Untuk mengatasi ini, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa memulai program pemodernan sastra pada tahun 2022, yang bertujuan untuk melestarikan cerita rakyat dengan menceritakan ulang cerita-cerita rakyat melalui media modern yang digemari Masyarakat.

Analisa Data

Karena kurangnya *film* yang bisa digunakan sebagai referensi untuk pengerjaan adegan *film* Pusementasi, referensi harus didapatkan dari *film* 3D lainnya, terutama dari referensi yang sudah diberikan sutradara. Informasi mengenai masyarakat Donggala penting untuk digunakan sebagai referensi animasi. Namun, kurangnya informasi mengenai penduduk kota Palu berarti keunikan pada gaya dan perilaku penduduk kota Palu, terutama pada latar waktu cerita Pusementasi, tidak diketahui dengan jelas untuk

diimplementasikan ke dalam animasi karakter *film* Pusementasi.

Sintesis

Cerita rakyat adalah cerita-cerita zaman dahulu yang disebar dan diwariskan secara lisan. Seiring perkembangan zaman, cerita rakyat semakin ditinggalkan. Untuk melestarikan cerita rakyat yang merupakan bagian dari budaya, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa mengambil inisiatif dengan melaksanakan proyek pemodernan sastra. Salah satu cerita rakyat yang akan diangkat menjadi *film* animasi pendek lepasan adalah Pusementasi. Pusementasi adalah sebuah sumur alami di Kota Palu, Donggala, Sulawesi Tengah yang memiliki cerita rakyat tentang asal usulnya.

Menurut hasil riset, untuk membuat sebuah *film* animasi 3D, dibutuhkan seorang animator yang memiliki wawasan dan keahlian mengenai berbagai teori yang dibutuhkan, di antara lain metode animasi, *The Laws of Motion*, 12 prinsip animasi, teori 4A animasi, teori *weight and balance*, teori *lip-synchronization*, *body mechanics*, pengetahuan mengenai animasi 3D, serta *acting* supaya dapat menghasilkan animasi bagi aset-aset model 3D karakter dan properti untuk *film* animasi pendek berjudul Pusementasi. Selama pengerjaan, animator harus mampu mengikuti arahan sutradara dan referensi animasi yang diberikan.

Konsep Perancangan

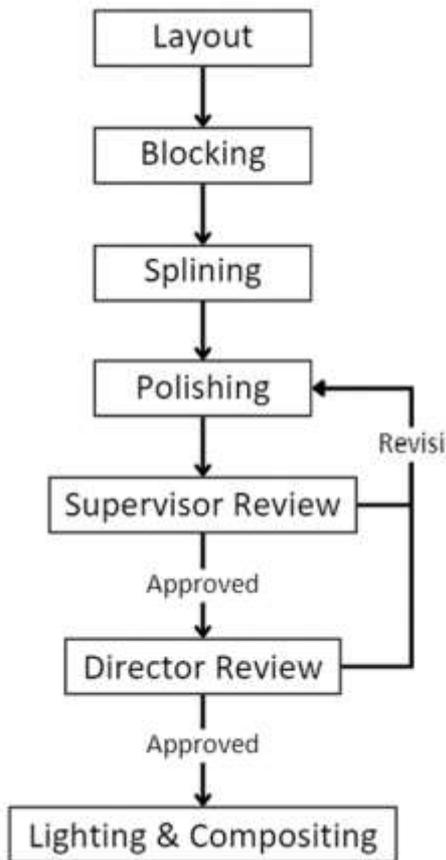
Media yang digunakan pada *film* animasi ini adalah *film* animasi pendek berbasis 3 dimensi. *Film* ini berjudul "Pusementasi" dan memiliki durasi 6 menit 51 detik. Video animasi dibuat dengan *frame rate* 25 *frames per second* dan *aspect ratio* 1920 x 1080 atau biasa disebut *Full High Definition*, dengan format mp4. Tujuan dari pembuatan video animasi berjudul "Pusementasi" adalah untuk menambah wawasan masyarakat mengenai asal usul suatu tempat di Indonesia dan sekaligus melestarikan budaya Indonesia. Cerita Pusementasi yang telah dimodernisasi mengandung nilai moral keberanian, sikap pantang menyerah, kegigihan, dan rela berkorban. *Genre film* animasi pendek lepasan berjudul Pusementasi adalah *drama-action*.

Target audiens yang dituju berusia 5-12 tahun, dan merupakan WNI, mencakupi seluruh Indonesia, tertarik terhadap budaya Indonesia, memiliki sifat nasionalis, memiliki akses terhadap *internet* dan menonton *film* animasi pendek di YouTube.

Sinopsis cerita Pusementasi adalah sebagai berikut: Kerajaan Towale diserang oleh Kerajaan Gamalisi. Putri Yamamore, putri Kerajaan Towale, menolak tunduk kepada Raja Gamalisi. Keluarganya tidak menyetujui tindakannya, namun Yamamore tetap melawan Raja Gamalisi, dan gagal. Demi mengalahkan Raja Gamalisi, Yamamore menantang untuk masuk ke dalam Pusementasi

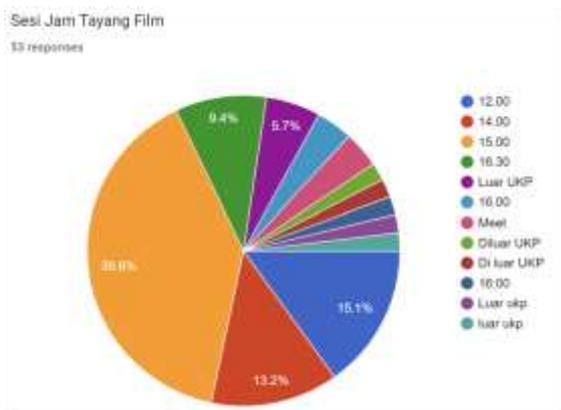
bersamanya. Pada akhirnya, keduanya tenggelam bersama.

Proses Animasi



Gambar 12. Pipeline pengerjaan animasi

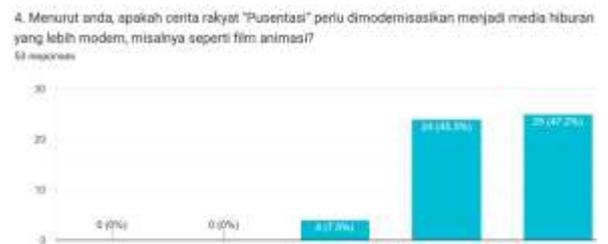
Kesimpulan Hasil Screening



Gambar 38. Jam tayang peserta

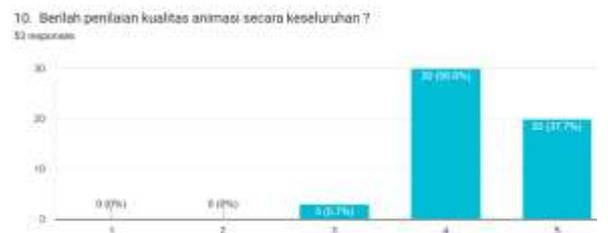
Kesimpulan diambil dari hasil *survey screening* dan *survey* yang dilakukan secara pribadi. *Screening* dilakukan di kampus Universitas Kristen Petra pada

tanggal 10 Mei 2024, sedangkan *survey* secara pribadi dilakukan di luar kampus dengan responden yang bukan berupa mahasiswa Universitas Kristen Petra. Penonton berupa mahasiswa Universitas Kristen Petra dengan usia 20 – 22 tahun, dengan satu responden berusia 11 tahun, dan beberapa yang tidak diketahui. Jumlah total adalah 53 responden. Responden mengisi *survey* dengan menjawab bebas, menjawab antara iya atau tidak, dan dengan memberikan rating dari 1 – 5, di mana 1 berarti ‘sangat tidak setuju/sangat buruk’, dan 5 berarti ‘sangat setuju/sangat baik’.



Gambar 39. Pendapat responden mengenai keperluan cerita rakyat untuk dimodernisasikan

Menurut hasil *survey*, responden cenderung setuju hingga sangat setuju bahwa cerita rakyat “Pusentasi” perlu dimodernisasikan menjadi media hiburan yang lebih modern, terutama film animasi, dengan 45,3% responden memilih *rating* 4, yaitu ‘setuju’, dan 47,2% memilih *rating* 5, yaitu ‘sangat setuju’.

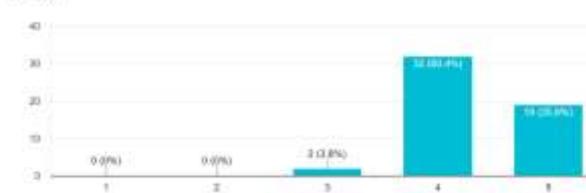


Gambar 40. Hasil survey kualitas animasi



Gambar 41. Hasil survey karakterisasi tokoh dari segi animasi

14. Bagaimana pendapat anda mengenai keseluruhan latar dari film animasi Pusentasi (warna, kesatuan dengan animasi)?
53 responses



Gambar 42. Pendapat responden mengenai keseluruhan latar film dengan animasi

Kualitas animasi secara keseluruhan mendapatkan hasil positif, dengan 56,6% dari responden yang memilih *rating* 4. Selain itu, karakterisasi tokoh melalui animasi serta kesatuan latar film dengan animasi juga mendapatkan hasil yang positif, dengan mayoritas responden memilih antara *rating* 4 dan *rating* 5.

2. Setelah melihat animasi Pusentasi, bagaimana pendapat anda mengenai cerita tersebut?
53 responses



Gambar 43. Masukkan responden mengenai cerita film Pusentasi

15. Menurut anda, apa yang perlu diperbaiki dari film animasi pendek 'Pusentasi'?
53 responses



Gambar 44. Pendapat responden mengenai hal yang bisa diperbaiki dari film Pusentasi

Menurut hasil *survey*, mayoritas pendapat responden mengenai cerita *film* Pusentasi berupa pendapat positif. Bagi responden, cerita *film* Pusentasi menarik, punya pesan yang bagus, mudah dipahami, bagus, dengan sisi tragis dan menyedihkan. Terdapat beberapa kritikan mengenai segi audio dan *sound design*, serta keluhan mengenai *subtitle* untuk membantu pemahaman pembaca.

Simpulan

Dari perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa tugas seorang animator 3D adalah untuk menghasilkan animasi menggunakan aset 3D. Seorang animator memiliki wawasan serta keterampilan untuk bisa menerjemahkan *shot* dari naskah dan *storyboard* menjadi sebuah animasi sesuai teori-teori dan pengetahuan yang ada, seperti teori 12 prinsip animasi, teori 4A animasi, *lip-synchronization*, *weight and balance*, dan metode animasi, untuk menghasilkan animasi yang terlihat alami dan mampu menunjukkan sifat masing-masing karakter. Selain itu, seorang animator memahami cara mengoperasikan *software* animasi 3D dan sistem *rigging*. Terlepas dari wawasannya, seorang animator juga mampu mengerjakan animasi dengan efektif, menggunakan cara *blocking*, *splining*, dan *polishing*. Berdasarkan aktivitas yang sudah dilakukan selama proyek ini sebagai animator, *film* animasi pendek lepasan 'Pusentasi' sudah mampu menceritakan cerita rakyat Pusentasi dengan baik.

Menurut hasil *screening* dengan 53 peserta, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa pembuatan animasi untuk *film* animasi pendek lepasan 'Pusentasi' berhasil dilakukan. Keberhasilan dinilai dari segi kualitas animasi serta keberhasilan animasi untuk menyampaikan karakterisasi dari setiap tokoh. Dari segi kualitas animasi secara keseluruhan 56,6% responden memberikan *rating* 4 dan 37,7% memberikan *rating* 5. Dari segi karakterisasi tokoh melalui animasi, 43,4% dari responden memberikan *rating* 4 serta 45,3% memberikan *rating* 5. Mayoritas

kritik responden untuk film 'Pusentasi' adalah mengenai segi audio dan subtitle.

Daftar Pustaka

12 principles of animation: anticipation. (n.d.). <https://www.deedestudio.net/en/post/principles-animation-anticipation>

A comprehensive guide to the 5WIH method. (2023, December 21). <https://safetyculture.com/topics/5w1h/>

AlanBeckerTutorials. (2017, May 31). *12 Principles of animation (full series)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uDqjIdI4bF4>

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022, April 28). *Rekrutmen praktisi pembuatan produk pemodernan sastra*. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/berita-detail/3505/rekrutmen-praktisi-pembuatan-produk-pemodernan-sastra>

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2024, Maret 04). *Profil organisasi*. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/profil-organisasi>

Croco_rig_img001. (n.d.). [rig-it.net](https://www.rig-it.net/1-creative/). <https://www.rig-it.net/1-creative/>
Everything you need to know about 3d animation rigs in 5 minutes. (2022, April 18). <https://www.rokoko.com/insights/guide-to-3d-animation-rigs>

Kementerian Keuangan Republik Indonesia. (n.d.). *Pesona wisata Pusat Laut (Pusentasi) kota Palu, Donggala*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-palu/baca-artikel/13856/Pesona-Wisata-Pusat-Laut-Pusentasi-Kota-Palu-Donggala.html>

Legenda terjadinya Pusat Laut: kumpulan cerita rakyat Donggala. (2014, April 04). <http://catsatanjamrin.blogspot.com/2014/04/pusentasi-kumpulan-cerita-rakyat.html>

Maio, A. (2023, May 7). *What is animation — definition, history and types of animation*. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/#:~:text=Animation%20is%20a%20method%20of,of%20movement%20in%20a%20sequence>.

Rigging. (n.d.). <https://sciencebehindpixar.org/pipeline/rigging>
Staging. (n.d.). <https://animation2012.weebly.com/staging.html>

TAIKO Studio. (2018, September 10). *One Small Step*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yYcpRSQ-irs>

TAIKO Studio. (2020, January 3). *Fú (Airbnb)*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=032l2ZvGSEA>

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life*. Disney Editions.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The uses of live action in drawing humans and animals. In F. Thomas, & O. Johnston, *The illusion of life* (pp. 319-323). Disney Editions.

Tyre, P. (2007, Nov 15). *Apa itu cerita rakyat? ini pengertian, nilai, karakteristik, dan contohnya*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6719909/apa-itu-cerita-rakyat-ini-pengertian-nilai-karakteristik-dan-contohnya>

Walt Disney Productions (Producer), & Sharpsteen, B. (Director). (1940). *Pinnocchio*. [Motion Picture]. RKO Pictures.

Webster, C. (2005). Acting. In C. Webster, *Animation: the mechanics of motion* (pp. 107-115). Focal Press.

Webster, C. (2005). Lip-synchronization. In C. Webster, *Animation: the mechanics of motion* (pp. 189-196). Focal Press.

Webster, C. (2005). The four 'A's of animation. In C. Webster, *Animation: the mechanics of motion* (pp. 69-71). Focal Press.

Webster, C. (2005). The laws of motion. In C. Webster, *Animation: the mechanics of motion* (pp. 14-17). Focal Press.

Webster, C. (2005). Weight and balance. In C. Webster, *Animation: the mechanics of motion* (pp. 89-91). Focal Press.

What is rigging in 3d animation? basics and how it works. (2024, January 19). <https://www.upwork.com/resources/3d-rigging-animation>

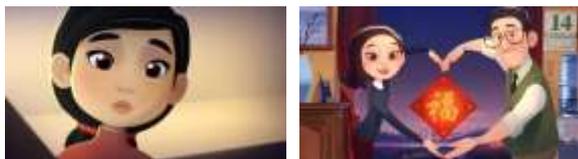
Williams, R. (2009). *The animator's survival kit* (Expanded ed.). Faber & Faber.

Lampiran

Lampiran 1. Survey

1. Apakah anda pernah mendengar cerita rakyat "Pusentasi"?

2. Setelah melihat animasi Pusentasi, bagaimana pendapat anda mengenai cerita tersebut?
3. Apakah pesan dari *film* animasi Pusentasi sudah dapat disampaikan dengan baik? (Sudah / Belum)
4. Menurut anda, apakah cerita rakyat "Pusentasi" perlu dimodernisasikan menjadi media hiburan yang lebih modern, misalnya seperti *film* animasi? (Kurang Penting [1]- Sangat Penting [5])
5. Apakah pesan utama dari *film* animasi "Pusentasi" sudah tersampaikan dengan baik? (Sangat Buruk [1]- Sangat Baik [5])
6. Apakah alur cerita *film* animasi "Pusentasi" mudah dipahami secara umum? (Sangat Sulit [1]- Sangat Mudah [5])
7. Apakah *film* animasi "Pusentasi" sudah memiliki alur cerita yang sesuai dengan selera penonton anak-anak berusia 5-12 tahun? (Sudah Sesuai/ Belum Sesuai)
 - 7.a. Jika SUDAH, faktor apa yang menyebabkan *film* animasi ini sudah sesuai dengan target penonton yang dituju? (boleh lebih dari satu)
 - o Alur cerita menarik
 - o Desain karakter yang menarik
 - o Konflik cerita menarik
 - o Akhir dari cerita yang menarik
 - o Tema cerita rakyat yang menarik
 - o Gaya visual yang menarik
 - 7.b. Jika BELUM, faktor apa yang menyebabkan *film* animasi ini belum sesuai dengan target penonton yang dituju? (boleh lebih dari satu)
 - o Alur cerita kurang menarik
 - o Desain karakter yang kurang menarik
 - o Konflik cerita kurang menarik
 - o Akhir dari cerita yang kurang menarik
 - o Tema cerita rakyat yang kurang menarik
 - o Gaya visual yang kurang menarik
8. Secara keseluruhan bagaimana kualitas visual desain karakter dalam *film* ini? (Sangat Sulit [1]- Sangat Mudah [5])
9. Secara keseluruhan bagaimana kualitas aset properti dalam *film* ini? (keranjang, bangunan, buah, ikan, dll) (Sangat Buruk [1]- Sangat Baik [5])
10. Berilah penilaian kualitas animasi secara keseluruhan? (Sangat Buruk [1]- Sangat Baik [5])
11. Apakah animasi gerakan adegan sudah menunjukkan karakterisasi peran setiap tokoh utama dalam *film* ini? (Belum [1]- Sudah [5])
12. Apakah gaya visual sudah sesuai dengan yang ditentukan (gaya visual kartun) (Sudah sesuai/ Belum sesuai)



Sumber: (TAIKO Studio, 2020)
Gambar 6.1. Referensi gaya visual untuk *film* Pusentasi



Sumber: (TAIKO Studio, 2020)

Gambar 6.2. Referensi gaya visual untuk *film* Pusentasi

13. Apakah *film* animasi "Pusentasi" bisa menjadi potensi untuk berkembangnya industri *film* animasi di Indonesia? (Bisa / Belum bisa)
14. Bagaimana pendapat anda mengenai keseluruhan latar dari *film* animasi Pusentasi (warna, kesatuan dengan animasi)? (Sangat Buruk [1]- Sangat Baik [5])
15. Menurut anda, apa yang perlu diperbaiki dari *film* animasi pendek "Pusentasi"?