

PERANCANGAN ANIMASI 3D UNTUK KAMPANYE MAKASSAR BERSIH

Mauliana Camda; Agussalim Djirong; Alimuddin

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
maulianna.camda@gmail.com

Penelitian ini bertujuan merancang animasi 3D bertemakan sadar akan lingkungan bersih berjudul “Makassar ta’ Tidak Rantasa” yang diperuntukan untuk anak-anak pada usia Sekolah Dasar. Animasi 3D menggunakan konsep visual Lowpoly. Konsep Lowpoly merupakan konsep sederhana, terkesan lucu dengan menggunakan warna-warna yang lembut (soft). Konsep tersebut bertujuan menarik perhatian anak-anak agar mempunyai keinginan untuk menyaksikan film pendek animasi 3D yang dibuat. Dalam penelitian dan perancangan ini menggunakan metode penelitian dengan teknik observasi, dokumentasi, studi kepustakaan, dan analisis data yang dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan komunikatif secara visual dan verbal untuk merancang animasi 3D. Penelitian ini menghasilkan film animasi 3D dengan durasi 5 Menit, film animasi 3D yang dihasilkan adalah merupakan media kampanye layanan masyarakat yang dibuat secara menarik dan komunikatif. Selain itu film animasi 3D ini merupakan media pembelajaran mengenai lingkungan yang menanamkan sifat-sifat kesadaran hidup bersih di kehidupan sehari-hari bagi anak-anak usia Sekolah Dasar.

Kata kunci: Animasi; 3D; Kampanye; Makassar; Bersih

1. PENDAHULUAN

Makassar ibu kota Provinsi Sulawesi Selatan. Makassar merupakan kota terbesar di kawasan Indonesia Timur dan wilayah metropolitan terbesar kedua di luar Pulau Jawa, setelah Kota Medan. Masyarakat Makassar masih kurang memiliki kesadaran akan hidup bersih dalam bermasyarakat.

Kehidupan yang akan bersih jika dimulai dari dalam rumah tangga sehingga tetangga disekeliling rumah, menjadi contoh teladan untuk ikut membersihkan rumah dan akan tertanam budaya bersih serta bergotong royong dalam membersihkan lingkungan sekitarnya. Tetapi hal itu masih sangat sulit untuk terwujud di kehidupan sehari-hari, dan dapat merubah pemikiran orang dewasa mengenai sadar hidup bersih cukup susah. Sehingga penulis menciptakan salah satu bentuk sosialisasi buat anak-anak usia Sekolah Dasar berupa animasi 3D bertemakan Sadar akan lingkungan bersih.

Merancang animasi 3D bertemakan sadar akan lingkungan bersih untuk anak-anak pada usia Sekolah Dasar dimana pada usia tersebut masih dapat menanamkan dan merubah pola pikir mengenai peduli dengan kebersihan sekitar, dimana masa anak-anak sangat tinggi tingkat meniru apa yang mereka

lihat dan dengar, maka dengan mudah mempengaruhi hal yang bebau positif.

Penulis menggunakan film pendek animasi 3D karena diwilayah Kota Makassar masih kurang menggunakan film yang bertemakan penyadaran hidup bersih terhadap anak-anak melalui media animasi 3D. Dengan melakukan penyadaran lingkungan bersih melalui animasi 3D suatu hal yang disukai anak-anak yang memberikan pesan positif, dapat merubah pola hidup yang tidak menyukai hidup bersih dan dapat membentuk generasi baru yang Sadar akan lingkungan yang bersih dan peduli dengan membuang sampah di tempat sampah .

Adapun konsep visual yang akan digunakan yaitu Lowpoly, penulis menggunakan gaya visual Lowpoly, karena gaya visual Lowpoly memiliki konsep sederhana, lucu dan menggunakan warna-warna yang lembut (soft), sehingga dapat menarik perhatian anak-anak untuk menyaksikan Film pendek animasi 3D. Penulis mengangkat tema kebersihan yang berjudul “Makassar ta’ Tidak Rantasa’ ” untuk anak usia sekolah dasar, didalam film animasi 3D ini menanamkan perilaku hidup bersih, dengan tidak membuang sampah disembarang tempat , menjaga taman tetap bersih, mendengarkan nasehat teman dan mampu menerapkan dikehidupan sehari-hari dengan

rumusan masalah “Bagaimana mendesain film animasi 3D kampanye Makassar bersih”?.

Sebagai batasan masalah dalam penelitian ini, penulis memfokuskan menggarap Film Animasi Tiga Dimensi (3D) yang komunikatif dan menarik bagi anak usia sekolah dasar, yang di dalamnya hanya membahas satu tema yaitu kebersihan dan satu alur cerita, yang berdurasi 5 menit. Menggunakan software 3D dalam bentuk format video dan dalam bentuk fisik kaset VCD yang bertujuan 1) Menciptakan film animasi 3D untuk kampanye Makassar bersih yang menarik untuk anak-anak pada usia Sekolah Dasar; 2) Mengenalkan arti penting mengenai kesadaran hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari terutama dikalangan anak-anak pada usia Sekolah Dasar; dan 3) Dapat merubah pola pikir anak-anak menjadi pentingnya hidup bersih.

Film animasi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran mengenai lingkungan yang lebih menarik dan komunikatif. Selain itu dapat menanamkan sifat-sifat kesadaran hidup bersih di kehidupan sehari-hari pada anak-anak usia Sekolah Dasar.

Animasi menurut The Little Oxford Dictionary, yaitu film yang seolah hidup, terbuat fotografi, gambaran boneka, dan sebagainya dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat di proyeksikan. Animasi pada dasarnya berasal dari kata animate, dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti “menghidupkan” (Wojowasito 1997) 1Zaharuddin G. Gjalle Dkk.3D. Animation Movie using 3DstudioMax Hal 5

Animasi secara sederhana bisa kita katakan sebuah ilustrasi atau gambar yang dicetak dalam frame demi frame. Tiap-tiap frame memiliki gambar yang berbeda (nyaris sama) satu sama lain sehingga jika diproyeksikan (bergerak secara cepat) terciptalah ilusi pergerakan gambar. Perkembangan teknik animasi dari masa kemasa demikian pesat. Sejak awal kali pertama dua dimensi (2D), lalu animasi stop-motion, kini berkembang menjadi animasi tiga dimensi (3D).

Batasan film animasi juga semakin “kabur” karena teknik animasi kini lazim digunakan sebagai efek visual untuk film-film

fiksi ilmiah serta fantasi. Menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston, teknik cara dan prinsip yang digunakan dalam animasi komputer tetap sama dengan animasi tradisional. Perbedaannya hanya terletak pada fasilitas digital yang mempermudah animator berkarya.

Animasi komputer menggunakan komputer untuk mengotomatisasi sebagian besar prosesnya, termasuk pengaturan gelap terang, dan pewarnaan, namun, peran animator masih sangat diperlukan. Animasi komputer yang akan digunakan dalam film animasi ini adalah animasi 3 Dimensi. Definisi Animasi 3D, Figur dibuat di komputer menggunakan polygon. Demi memungkinkan meshes ini bergerak mereka diberi rangka digital. Proses ini disebut rigging. Berbagai teknik lain dapat diaplikasikan, seperti fungsi matematika (gravitasi), bulu atau rambut simulasi, efek seperti api dan air, dan sebagainya. Konsep dasar objek 3D, objek 3D memiliki ruang dan volume. Objek 3D memiliki lokasi koordinat X, Y, dan Z. Jika pada bidang 2 dimensi objek dapat digerakan ke kanan kiri (X) dan atas bawah (Y), maka pada ruang 3 dimensi, sebuah objek dapat digerakan ke kanan kiri dan atas bawah, juga dapat digerakan kedepan dan kebelakang (Z). Objek 3D pada umumnya memiliki sub objek, yaitu elemen-elemen pembentuk objek tersebut. Elemen-elemen itu adalah Vertex, Edge, dan Face.

Jenis Permodelan 3D dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu Hardsurface dan Organic. Objek Hardsurface adalah segala sesuatu buatan manusia, misalnya meja, gedung, mesin, robot dan lain-lain. Sedangkan objek Organic adalah sesuatu yang secara alami tersedia didalam, misalnya: manusia, hewan, pegunungan, awan bahkan juga cahaya. (Wikipedia, Pengertian animasi(12:22 5 April 2013))

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 1986: 134). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme

lambang–lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Menurut Dr. Frieda Mangunson, M. Ed, Associate Professor dari Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, film adalah salah satu media yang mampu mempengaruhi anak-anak bahkan sejak mereka iya bayi sekalipun. Dari film, anak-anak bisa mendapatkan berbagai hal mulai dari meniru kata- kata, mengenal warna, benda, gerakan, musikalitas ritme dan banyak hal. (Sumber: [http // adiya89. wordpress. com/ 2010/ 02/ 07/ film – yang -baik – untuk - anak/](http://adiya89.wordpress.com/2010/02/07/film-yang-baik-untuk-anak/))

Menonton film kartun dalam batas-batas tertentu, bisa berpengaruh secara positif terhadap kecerdasan emosional anak. Setidaknya, ini adalah hasil studi yang dilakukan Mar'aty (2000) seorang mahasiswi Ilmu Komunikasi Hasanuddin, terhadap sekelompok anak berusia 11-13.

Mar'aty menjadikan perilaku menonton film kartun sebagai variabel bebas (yang mempengaruhi) dan dibedakan dalam tiga sub variabel, yakni frekuensi menonton, intensitas menonton, intensitas menonton dan jenis film kartun yang disenangi. Ketiga sub variabel itu kemudian dianalisa silang dengan variabel kecerdasan emosional anak sebagai variabel dependen (terkena dampak).

Awalnya ditemukan korelasi yang negatif. Anak-anak yang menonton film kartun dengan intensitas tinggi cenderung memiliki skor kecerdasan emosional yang rendah. Dengan kata lain, semakin tinggi frekuensi menonton film kartun semakin rendah kecerdasan emosional anak. Tapi pada sub variabel kedua diperoleh hasil positif. Anak-anak yang memiliki skor kecerdasan emosional yang tinggi umumnya mereka yang menonton film kartun maupun mereka yang terlalu lama menonton film kartun Kolerasi positif juga ditemukan pada sub variabel ke tiga. Anak-anak menyukai film kartun petualangan memiliki skor kecerdasan emosional lebih baik dibanding anak-anak lain yang menggemari film kartun komedi dan film kartun keluarga

Penelitian ini akhirnya menyimpulkan film kartun, terutama yang bercerita petualangan, dapat berpengaruh positif pada kecerdasan emosional anak jika dinonton dengan intensitas sedang (cukup) dan tidak terlalu sering. Dalam studi ini yang dimaksud

film petualangan adalah film kartun yang berkisah kepahlawanan.

Pengertian Kampanye menurut (Venus, 2004) adalah suatu kegiatan komunikasi untuk mempengaruhi masyarakat dengan merencanakan serangkaian kegiatan atau usaha tertentu untuk mencapai tujuan dalam jangka waktu tertentu. Jenis kampanye yang digunakan Kampanye promosi suatu kegiatan kampanye yang dilaksanakan dalam rangka promosi untuk meningkatkan atau mempertahankan penjualan dan sebagainya.

Kota Makassar (Makassar, dari 1971 hingga 1999 secara resmi dikenal sebagai Ujung Pandang) adalah ibu kota provinsi Sulawesi Selatan. Makassar merupakan kota terbesar di kawasan Indonesia Timur dan wilayah metropolitan terbesar kedua di luar Pulau Jawa, setelah Kota Medan. Kota ini juga pernah menjadi ibukota Negara Indonesia Timur dan Provinsi Sulawesi. Makassar terletak di pesisir barat daya pulau Sulawesi dan berbatasan dengan Selat Makassar di sebelah barat, Kabupaten Kepulauan Pangkajene di sebelah utara, Kabupaten Maros di sebelah timur dan Kabupaten Gowa di sebelah selatan. Dari aspek pembangunan dan infrastruktur, kota Makassar tergolong salah satu kota terbesar di Indonesia dan dengan wilayah seluas 199,26 km², kota ini berada di urutan kelima dalam hal jumlah penduduk setelah Jakarta, Surabaya, Bandung dan Medan Secara demografis, kota ini tergolong tipe multi etnik atau multi kultur dengan beragam suku bangsa yang menetap di dalamnya, diantaranya yang signifikan jumlahnya adalah suku Makassar, Bugis, Toraja, Mandar, Buton, Jawa, dan Tionghoa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dan perancangan ini menggunakan metode penelitian dengan teknik observasi, dokumentasi, studi kepustakaan, dan analisis swot dan analisa data yang dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan komunikatif secara visual dan verbal untuk merancangan animasi 3D.

Karya yang dirancang merupakan animasi 3D. Karya Animasi 3D ini adalah Animasi yang bertemakan sadar akan lingkungan bersih dikehidupan sehari-hari.

Animasi 3D dibuat secara digital dengan menggunakan program Blender 3D.

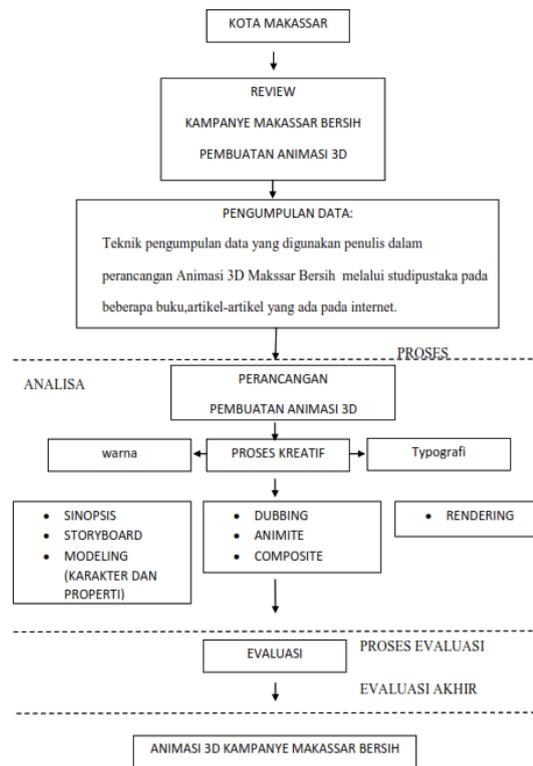
Konsep Visual pada perancangan ini yaitu sebuah film animasi 3D dimana cerita yang akan dibuat mengenai kesadaran hidup kebersihan. Penulis mengangkat tema cerita kebersihan didasari karena anak-anak yang kurang mengetahui pentingnya hidup bersih. Padahal jika menerapkan hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari dapat menjaga kesehatan dan lingkungan sekitar tetap bersih.

Penelitian perancangan menggunakan pendekatan komunikatif, dalam pembuatan animasi 3D ini terdapat pendekatan komunikasi yang akan dilakukan baik visual maupun verbal. Pendekatan Verbal, memberikan informasi mengenai kesadaran hidup bersih terutama pada Kota Makassar, yang akan dikemas dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Makassar yang ringan sesuai dengan pembicaraan sehari-hari dan tidak memakai perumpamaan sehingga lebih mudah menyampaikan pesan dan nilai moral yang tergantung dalam cerita, sehingga anak-anak mengetahui dan lebih mengerti/paham dengan cerita tersebut.

Pendekatan Visual, gaya ilustrasi karakter yang akan digunakan gaya desain Low poly. Pengertian Low poly yang biasa digunakan untuk menggambarkan jumlah poligon (atau triangles) yang membentuk suatu model 3D. Tidak ada patokan baku berapa jumlah poligon yang harus dimiliki suatu model untuk masuk kategori low poly, model low poly memiliki poligon yang jauh lebih kecil biasanya di kisaran ribuan atau 4 digit. Alasan menggunakan desain Low Poly, karena pemodelan dengan jumlah polygon yang rendah atau pemodelan low poly merupakan suatu teknik pemodelan yang mengorbankan suatu detail model 3 dimensi dengan tujuan efisiensi geometri yang dapat meringankan beban kerja sistem saat dilakukannya perancangan maupun pada saat renderasi. Karena hanya membutuhkan sedikit memori, maka akan lebih mudah pada saat dianimasikan serta lebih cepat saat dirender (Derakhshani & Munn, 2008) dan proses renderasi terhadap objek 3D yang dihasilkan akan menjadi lebih cepat (Tiptorial LowPoly 3D Modelling, 2008).

Strategi Visualnya merupakan Strategi utama yang akan digunakan dalam

penyampaian pesan yaitu berupa film animasi 3D yang bertemakan kebersihan dan terdapat media pendukung untuk mencapai tujuan yang diinginkan seperti sticker tokoh-tokoh, tas bergambar tokoh karakter animasi 3D dan baju kaos bergambarkan tokoh animasi. Animasi yang akan dibuat penulis, membuat karakter yang lucu dan menarik agar anak-anak tertarik menonton animasi 3D yang berisi pesan positif dan mengerjakan animasi 3D sesuai dengan proses yang sudah ada, sehingga dapat menghasilkan yang maksimal.



Gambar 2.1. Skema Perancangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan film animasi 3D dengan durasi 5 Menit, film animasi 3D yang dihasilkan adalah merupakan media kampanye layanan masyarakat yang dibuat secara menarik dan komunikatif. Selain itu film animasi 3D ini merupakan media pembelajaran mengenai lingkungan yang menanamkan sifat-sifat kesadaran hidup bersih di kehidupan sehari-hari bagi anak-anak usia Sekolah Dasar. Perancangan animasi 3D Makassar Bersih Pelaksanaan pembuatan

media pembelajaran sudah sesuai tahap yang dijelaskan sebelumnya. Adapun tahap-tahap hasil dari perancangan animasi 3D Makassar tahapannya dimylai dari pra produksi, produksi dan final produksi.

Film animasi 3D ini memiliki beberapa bagian seperti bumper, opening, cerita awal, cerita inti, akhir cerita dan closhing berikut penjelasan tahap-tahap dalam film Animasi 3D: Bumper berdurasi 8 detik yang dimana menampilkan judul film, mobil bergerak, dan lisa dan nugi berlari menuju dekat huruf-huruf judul film



Gambar 3.1 Bumper

Opening berdurasi 23 detik dengan menampilkan bangunan-bangunan yang ada di Kota Makassar yang menjadi ikon, melakukan teknik kamera zoom in dan masuk ke cerita awal pada film animasi 3D. Dan berisi narasi mengenai karakter utama.



Gambar 3.2. Opening

Cerita awal, berdurasi 24 detik sampai 1 menit 23 detik, yang menceritakan lisa yang bermain-main dengan marwah, lisa yang membuang sampah disembarang tempat, dan lisa mendapatkan teguran oleh nugi, namun lisa tidak mempedulikannya.



Gambar 3.3. Awal cerita

Cerita Inti berdurasi 2 menit yang menceritakan lisa dikejar oleh para sampah-sampah dan lisa terjatuh di sebuah patahan kota karena sangat ketakutan. Tampilan yang digunakan, memberikan cahaya yang gelap sehingga terlihat seram, pada saat munculnya para monster



Gambar 3.4. Cerita inti

Akhir cerita berdurasi 1 menit 25 detik, pada cerita tersebut lisa terbangun dari tidurnya dan menyadari bahwa kejadian tadi hanyalah sebuah mimpi, lisa mengambil sampah-sampahnya yang berceceran, dan berbicara bersama nugi mengenai peduli dengan kebersihan.



Gambar 3.5. akhir cerita

Closhing, Berdurasi 1 Menit pada tampilannya terdapat bangunan-bangunan ikon makassar seperti diawal, namun menggunakan teknik kamera yang naik

meninggalkan lokasi Kota Makassar mengikuti irama musik. Dan muncul credittitle di akhir meninggalkan bangunan.



Gambar 3.6. Clashing

3.2. Pembahasan

Pembuatan film animasi Makassar Bersih format video hasil akhirnya berupa VCD (Video Compact Disk), dengan format AVI (Audio Video interleave). Film animasi 3D ini dapat menyampaikan pesan secara komunikatif kepada anak usia Sekolah Dasar mengenai betapa pentingnya kesadaran akan kebersihan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tahap proses PraProduksi dan Produksi pembuatan film animasi 3D:

3.2.1. PraProduksi

PraProduksi merupakan proses kegiatan sebelum perancangan dimulai proses kegiatan PraProduksi ini meliputi penyusunan naskah yang terdiri dari sinopsis cerita, storyline, storyboard, penggarapan desain karakter dan voice over dubbing dan sound.

3.2.1.1. Skenario Naskah Cerita

Pra Produksi merupakan tahap awal dalam melakukan sebuah perancangan untuk film animasi. Dalam Pra Produksi biasanya dilakukan pencarian serta pengumpulan data-data yang akan di butuhkan mulai dari buku, artikel, internet, dan sebagainya. Setelah menemukan data yang akan dibuat serta target sasaran yang akan dituju tahap selanjutnya adalah menyusun skenario yang berisi dialog-dialog serta isi dari cerita yang akan divisualisasikan kedalam film animasi yang akan dibuat.

Naskah Cerita

Disuatu Kota Makassar yang sangat indah, ada seorang anak perempuan yang bernama Lisa. Lisa adalah anak perempuan yang ceria tetapi Lisa tidak peduli dengan lingkungannya.

Ditaman Kota Makassar terdapat dua anak perempuan Lisa dan Marwah bermain, tidak lama kemudian Lisa meninggalkan Marwah,

Lisa berjalan sambil loncat-loncat kecil sambil makan kerupuk, kerupuk lisapun habis, lalu lisa membuangnya di pinggir jalan bukan ditempat sampah. Lisa sangat tidak mempedulikan dampak dari membuang sampah di sembarang tempat.

Nugi anak laki-laki yang sangat peduli lingkungan, Setelah lisa membuang sampahnya, Nugi menghampiri Lisa, dan menasehatinya untuk membuang sampahnya di tempat sampah, tetapi lisa tidak peduli nasehat nugi dan Lisa berjalan meninggalkan Nugi.

Lisa berjalan meninggalkan Nugi, Lisa berjalan di pinggir taman melihat tempat sampah yang bergetar Lisapun terkejut melihatnya dan mendekati tempat sampah yang sedang bergetar. Tempat sampah yang bergetar ternyata didalamnya terdapat para sampah-sampah yang hidup, bisa disebut monster sampah, monster sampah adalah sekumpulan sampah-sampah sehingga terlihat besar.

Monster sampah keluar dari tempat sampah, dan mengejutkan Lisa, Lisa pun ketakutan dan Lisa mulai berjalan mundur sedikit demi sedikit. Monster

sampah menghampiri Lisa dengan sangat cepat, dan suasana berubah menjadi gelap dan seram, Lisa sangat ketakutan. Monster sampah mengatakan keLisa” Kamu harus membuang sampah ke tempat sampah, kalau tidak kamu yang akan saya simpan di tempat sampah”

Lisa berbalik dan berlari meninggalkan Monster sampah karena sangat ketakutan,

Namun para sampah-sampah kecil bermunculan dari empat sampah, mengejar lisa yang sedang berlari monster sampah berkata “Kejar dia buat di sadar akan lingkungan, kalau tidak masukkan dia ketempat sampah”

Lisa berlari dengan tergesah-gesah karena ketakutan, dengan berlari yang sangat

ketakutan, tidak melihat batu, sehingga Lisa terjatuh dan di hampiri para sampah.

Lisa pun terjatuh dari tempat duduknya yang disekeliling tempat duduknya terdapat sampah sisa-sisa makannya. Lisa terbangun ternyata kejadian tadi hanyalah sebuah mimpi, Lisa dengan tergesah-gesahnya mengambil sampah- sampahnya dan membuangnya ke tempat sampah.

Sementara lisa membuang sampahnya, datanglah nugi menghampiri Lisa dan berkata “Nah begitu dong, kan lingkungan kita bisa terlihat bersih dan indah” Lisa menjawab “iya nugi, Mulai sekarang aku akan membuang sampahku pada tempatnya,

Lisa berkata “kawan-kawan mari kita membuang sampah pada tempatnya pisahkan sampah organik dan non organik” Nugi berkata menyambung perkataan Lisa “Betul yang dikatakan lisa ayo buat lingkungan kita bersih” Lisa dan Nugi berkata secara bersamaan, “Kan Makassar’ Tidak Rantasa’

Selanjutnya membuat karakter atau tokoh yang ada didalam cerita, serta menentukan lokasi-lokasi dan properti yang akan digunakan. Hal ini mengacu pada data-data yang sudah ada sehingga karakter yang akan dibuat tidak terkesan asal-asalan.

3.2.1.2. Konsep Karakter

Pada sebuah film terdapat beberapa tokoh yang berperan penting didalamnya sebuah karakter tokoh memiliki perbedaan dari segi sifat untuk kemudian dibuat bentuk visualnya yang cocok dengan karakternya pada pembuatan film animasi 3D ini terdapat beberapa tokoh yang berperan penting, yaitu Lisa, Marwah, Nugi, Monster sampah, dan monster sampah-sampah kecil adapun sifat-sifat karakter dan alasan mengangkat nama karakter sebagai berikut:

1. Lisa

Lisa adalah anak perempuan yang sangat ceria tetapi memiliki sifat yang buruk seperti tidak mepedulikan hidup bersih dalam kehidupan sehari-harinya. Mengangkat nama Lisa karena mendukung program pemerintah Makassar.

2. Marwah

Marwah adalah anak perempuan yang periang dan energik, yang sangat menyukai

bermain. Mengangkat nama Marwah karena nama marwah memiliki sifat spirit.

3. Nugi

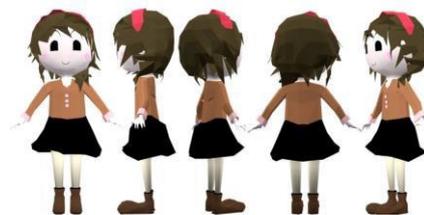
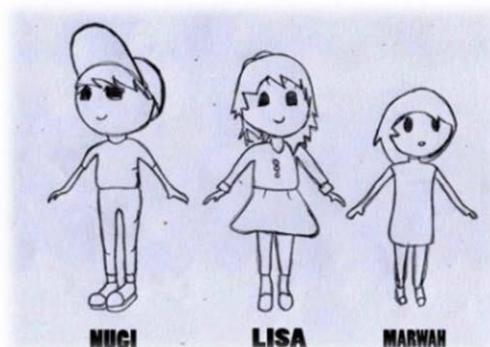
Nugi adalah anak laki-laki yang energik dan sangat mepedulikan hidup bersih dalam kehidupan sehari-harinya, Nugi sangat suka memperingati temannya yang masih kurang memperhatikan kebersihan mengangkat nama nugi, karena terinspirasi dari anak dari kakak penulis.

4. Monster Sampah Besar

Monster Sampah adalah suatu kumpulan sampah-sampah yang sangat kotor yang membuatnya tumbuh besar, sifat pada Monster Sampah yaitu menghampiri dan memberi peringatan kepada anak yang suka membuang sampah disembarang tempat.

5. Monster Sampah Kecil

Monster Sampah Kecil adalah sisa-sisa pembungkus makanan yang ditempat sampah. Sifatnya mengikuti apa yang dikatakan Monster sampah besar.



Gambar 3.7. Sketsa dan desain digitalisasi beberapa karakter tokoh animasi

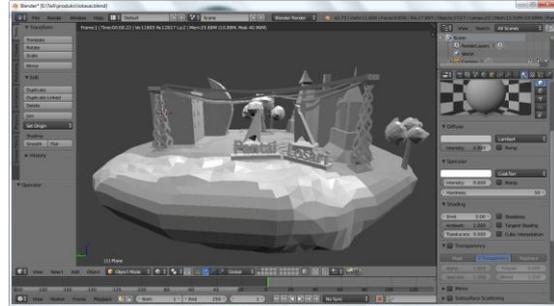
3.2.1.3. Storyboard Product dan Voice Over

Setelah karakter yang sudah dibuat maka selanjutnya membuat Storyboard. Storyboard berguna untuk mengetahui sudut pandang yang akan diambil serta memudahkan dalam pembuatan film animasi

Dalam pembuatan film animasi 3D “Makassar bersih” praproduksi juga telah melakukan proses perekaman suara/dubbing ini menggunakan program Adobe Audition dan diolah lalu diedit di program Adobe Audition.

Audio dan dubbing adalah pendukung penting pada penerapan film animasi 3D adapun konsep dan dubbing menggunakan musik-musik yang ceria sesuai dengan kesukaan anak-anak dan Menggunakan suara anak-anak yang sesuai dengan karakter yang dibuat.

shooting animasi 3D. Kemudian proses Riging, Riging Adalah suatu proses pemasangan tulang pada objek-objek yang akan digerak-gerakkan sesuai dengan alur cerita.



Gambar 3.8. Modeling Properti/Lokasi
Sumber: Dok. Pribadi

Modeling lokasi seperti patahan Kota Makassar dan membuat bangunan- bangunan yang sering dijumpai di Makassar, menggunakan warna-warna yang ceria sehingga tampak lebih indah dan cerah



Gambar 3.9. Hasil Properti/Lokasi
Sumber: Dok. Pribadi

No	Gambar Lokasi	Durasi	Ket. Gambar	Kamera
		5 Detik	Font yang bergerak dari bawah keatas yang ditabrak oleh mobil.	Dari samping dan berjalan balap-balap menabrak huruf Makassar Dari samping kedepan
		9 Detik		Menyorot dari depan
1		15 Detik		Kamera tetap didepan
2		16 Detik		Kamera turun menyorot dari depan menyorot pergerakan putaran lokasi patahan kota

3.2.2. Produksi

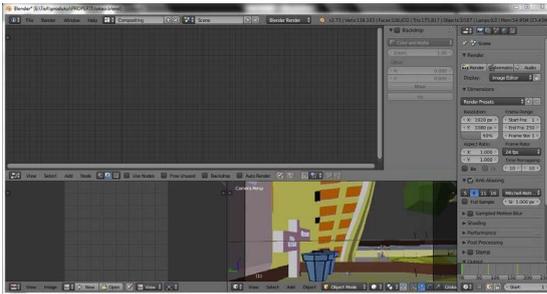
Tahap produksi dimulai dari modeling tokoh karakter sesuai dengan sketsa secara digital menggunakan perangkat lunak yaitu Blender 3D. Mendesain sesuai dengan konsep dan membuatnya secara digital lokasi proses



Gambar 3.10. Karakter Proses Animate
Sumber: Dok. Pribadi

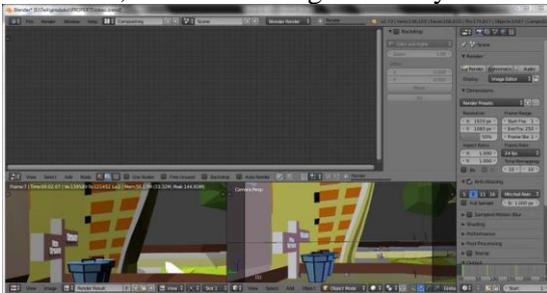
Proses animate, menggerakkan dengan melebih-lebihkan gerakan yang dibuat agar terlihat lebih ceria dan menarik. Menggerakkan sesuai skenario dan storyboard yang telah dibuat.

3.2.3. Final Produksi



Gambar 3.11. Gambar Proses Composite
Sumber: Dok. Pribadi

Menggabung hasil dari animate yang telah dilakukan, dilakukan mengikuti Storyboard



Gambar 3.12. Proses Rendering
Sumber: Dok. Pribadi

Merender tiap sin lalu merender keseluruhan untuk menjadikan video, dan ini adalah tahap akhir dalam pembuatan animasi 3D.

Film animasi Makassar Bersih format video hasil akhirnya berupa VCD (Video Compact Disk), dengan format AVI (Audio Video Interleave). Film animasi 3D ini dapat menyampaikan pesan secara komunikatif kepada anak usia Sekolah Dasar mengenai betapa pentingnya kesadaran akan kebersihan dalam kehidupan sehari-hari.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, kesimpulan dari pembuatan film animasi “Makassarta Tidak Rantasa” penulis menyimpulkan:

1. Pembuatan film animasi “Makassarta Tidak Rantasa” melalui tiga tahap, yakni tahap praproduksi, produksi, serta pasca produksi sebagai berikut:

- a. Praproduksi
 - Observasi terhadap minat anak-anak usia dini pada film animasi
 - Menentukan format karya
 - Menentukan gaya visual
 - Penetapan ide cerita
 - Pembuatan naskah animasi
 - Pembentukan karakter dan lokasi
 - Pembuatan storyboard
 - Menentukan jenis audio
 - b. Produksi
 - Modeling karakter dan properti
 - Pewarnaan karakter dan properti
 - Pemasangan tulang (rigging)
 - c. Pasca Produksi
 - Pengaturan pencahayaan
 - Animate
 - Composite video dan audio pada adobe premier
 - Finishing
 - Rendering Scene
 - Memindahkan file animasi keVCD
2. Film animasi “Makassarta’ Tidak Rantasa” diharapkan dapat memberikan pengaruh positif kepada usia anak-anak dengan cerita yang mengajarkan betapa pentingnya hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari.

4.2. Saran

Dari hasil kesimpulan diatas maka disarankan:

1. Kepada mahasiswa secara umum dan terutama bagi penulis, untuk lebih menghargai waktu dengan menyusun jadwal kerja yang lebih baik, dan mengikutinya sesuai jadwal.
2. Kepada pembuat karya selanjutnya
 - a. Dalam perancangan animasi harus mempersiapkan ide dan konsep yang matang, terstruktur serta menyajikan konten-konten yang menarik dan lebih mengikuti target audience atau gaya visual yang menarik pada tahuny
 - b. Pada proses pembuatan animasi dibutuhkan kerja keras.
 - c. Pada pengisi suara diharapkan mencaripada diawal setelah pembentukan karakter dan naskah cerita, sehingga dapat menciptakan animasi yang sesuai dengan keinginan dan lebih menarik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyansah (2013) 12 Prinsip animasi: (online), <http://dkv.binus.ac.id/about/history/>. April 08.
- Adiya-2010-Film yang baik untuk anak: (online). <http://adiya89.wordpress.com>. 2 Juli
- Drara Novia dwi astrini.2013.Manajemen kampanye public relations dalam menghapus isu.(skripsi).Yogyakarta.UNIVERSITA S ISLAM NEGERI SUNAN KALIJA.
- Drs. Arfial Arsyad Hakim. 1984. Nirmana dwimatra yogyakarta: andi
- Madina tri niaty L.2012.pembuatan film animasi edukasi”cika ciki tangan di atas lebih baik loh” (skripsi). Makassar.Universitas Negeri Makassar.
- Ranang Agung Sughihartono.2010-Animasi kartun: indeks
- Sumarno.1996. Dasar-dasar apresiasi film: PT Gramedia Widiasarana.
- Wikipedia2013-Pengertiananimasi:(online), <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Animasi&stable=1>. 5 april
- Wikipedia-2016-Kota Makassar: (online). https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Kota_Makassar&action=edit. 24 februari
- Wikipedia-2015-Low poly (online). https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Low_poly&action=history. 4 November.
- Wikipedia-2016-lingkungan.(online). <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Lingkungan&oldid=10549228>. 21 januari.
- Wikipedia-2015-Desain: (online). <https://id.wikipedia.org/wiki/Desain>. 26 juli.
- Zaharuddin, Bambang P. Reksowardjojo, Edi Purwantoro, Hendi H, April 2006 (3D. Animation Movie Using 3Dstudiomax) Halaman 5, Informatika