

# PENYUTRADARAAN DAN *EDITING* DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D BERGENRE *ACTION* BERJUDUL “BEDA”

Mega Pandan Wangi<sup>1</sup>, Muhammad Hanif Taquiuddin <sup>2</sup>  
Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika  
Stikom Surabaya

Email: <sup>1</sup>[pandan@stikom.edu](mailto:pandan@stikom.edu), <sup>2</sup>[15510160020@stikom.edu](mailto:15510160020@stikom.edu)

**Abstrak:** Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan Film Animasi 3D bergenre *Action* Berjudul “BEDA”. Tugas Akhir ini akan menggunakan tema Perbedaan ras atau Rasisme, dengan cerita tentang kondisi yang akan terjadi jika terus ada pertentangan karena perbedaan. Karya ini dibuat karena semakin banyaknya kasus tentang pertentangan perbedaan ras (SARA) yang semakin hari semakin parah. Perbedaan ras ini terjadi kebanyakan karena dilatar belakangi oleh keinginan individu atau kelompok yang ingin menjadi yang terbaik dari ras, individu atau kelompok lainnya. Ras merupakan suatu pengkategorian atau pengkelompokan manusia berdasarkan ciri fisik tubuh. Tugas Akhir ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, studi literatur, observasi, dan studi eksisting. Dalam film animasi 3D ini akan menggunakan alur maju mundur, menampilkan cerita *Fantasy* dengan genre *action* dan dipadukan dengan efek visual ilusi digital, dengan fokus cerita antara 2 karakter yaitu tokoh utama pria “N” dan tokoh utama wanita “Tuan Putri” yang berjanji untuk mengakhiri perang, berdurasi 12 menit. Dengan dibuatnya film pendek ini, diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat tentang arti dari perbedaan ras dan dapat saling menghargai perbedaan.

**Kata kunci:** Film Animasi 3D, Perbedaan, *Action*.

**Abstract:** *The objective to be achieved in this Final Project is to produce an Action Animation 3D Film titled "DIFFERENT". This Final Project will use the theme of Racial Differences or Racism, with stories about conditions that will occur if there continues to be conflict due to differences. This work was made because of the increasing number of cases of racial differences (SARA) that are getting worse and worse. This racial difference occurs mostly because it is motivated by the desires of individuals or groups who want to be the best of other races, individuals or groups. Race is a categorization or grouping of humans based on the physical characteristics of the body. This Final Project will use qualitative research methods using data collection techniques in the form of interviews, literature studies, observations, and existing studies. In this 3D animated film, it will use the back and forth flow, displaying Fantasy stories with action genres and combined with visual effects of digital illusions, focusing on stories between 2 characters namely the main character "N" and the female lead character "Princess" who promised to end the war, lasted 12 minutes. With the creation of this short film, it is hoped that it can add insight into the meaning of racial differences and can respect differences.*

**Keywords:** 3D Animation Film, Difference, *Action*.

## METODE

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh 1 tim yang terdiri dari 2 mahasiswa, satu mahasiswa berperan sebagai sutradara dan editor yang ke dua berperan sebagai modeler dan animator dalam pembuatan film ini. Hal utama yang diinginkan dalam Tugas akhir ini adalah membuat film animasi 3D bergenre *action* berjudul “BEDA” berceritakan tentang perang karena perbedaan ras. Penulis berperan sebagai sutradara dan editor, berkeinginan untuk membuat film animasi berbasis 3D bergenre *action* berjudul “BEDA”. Hal ini dilatar belakangi karena kondisi masyarakat akhir akhir ini sering terjadi perpecahan karena perbedaan. Sumber berita dari “Jakarta, Kompas.com. Komisioner Komnas HAM Munafrizal Manan menuturkan, pihaknya masih menemukan konflik yang dilatar belakangi perbedaan suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) pada Pilkada 2018.

Hal tersebut diungkapkan Munafrizal dalam Evaluasi Pelaksanaan Pilkada 2018 dalam Perspektif HAM di kantor Komnas HAM, Jakarta, Senin (6/8/2018). “Dalam pilkada kemarin masih terdapat konflik di beberapa daerah, karena perbedaan pilihan yang dilatarbelakangi agama dan etnis (SARA),” ujar Munafrizal melalui suara pers” (<https://nasional.kompas.com>). Jadi dapat disimpulkan bahwa masih adanya konflik-konflik dengan unsur perbedaan ras yang mengakibatkan perpecahan. Rasisme adalah sebuah keyakinan kelompok yang beranggapan bahwa mereka adalah kelompok ras yang paling unggul dari ras lainnya. Rasisme juga merupakan perkembangan ideologi yang berakar dari konflik sosial perbedaan ras. (Hafizh, 2016: 177). Fredrickson (2002: 9) yang dikutip dalam jurnal (Hafizh, 2016: 179) Menjelaskan rasisme yaitu: sebuah keyakinan yang memiliki 2 komponen, perbedaan dan kekuasaan, ini berasal dari sikap mental tentang pandangan orang lain berbeda dengan rasnya dengan permanen tanpa ada jembatan.

akhirnya dengan perasaan itu menginspirasi ras yang lebih unggul untuk menguasai dan mendominasi masyarakat ras lain. Hal ini terjadi selama berulang-ulang saat ras-ras yang berbeda bertemu dan bersaing. Ideologi dan institusi neokolonialisme tersebut memproduksi dan menegosiasikan secara hegemonik tentang keyakinan keunggulan ras membuat masalah rasisme akan sangat sulit untuk diselesaikan seperti halnya meluruskan benang kusut. Sniderman (1991: 423) mengatakan rasisme tidak akan hilang nantinya akan digantikan oleh rasisme

bentuk baru yang seolah-olah tidak rasis. film menurut Ahazrina dalam jurnal (Matahari, Karsam, & Andrianto, 2019) merupakan gambar bergerak yang menggunakan media penyimpanan seperti kaset, CD, atau ben-tuk digital lainnya.

Film animasi ini menggunakan genre *action* atau aksi yang merupakan sebuah genre film yang menampilkan banyak aksi-aksi laga yang seru dan menegangkan membuat genre satu ini merupakan genre yang sedang populer akhir-akhir ini, dan juga sebagai produk unggulan film-film Hollywood (Krisna, 2016: 221). Genre ini terkenal karena memiliki aksi-aksi laga yang seru untuk ditonton dan juga adanya tokoh pahlawan atau protagonist memberi kesan mendalam dan inspirasi kepada orang yang menonton, dalam film action juga terdapat *villain* atau tokoh penjahat yang berperan seram, kejam, licik. Film action tanpa adanya penjahat dan pahlawan tidak akan seru dan tidak lengkap.

Penjahat dalam film action merupakan tokoh antagonis yang nantinya dilawan dan biasanya kalah di akhir filmnya. Penulis menggunakan film Animasi yang sekarang merupakan salah satu media visual yang patut diperhitungkan karena hampir semua media visual menggunakan animasi walaupun hanya sebagai tambahan visual, tetapi efek yang ditimbulkan luar biasa. Animasi mampu memberikan kesan tersendiri pada penontonnya, karena mampu menciptakan hal yang di luar akal sehat sesuai imajinasi pembuat animasi.

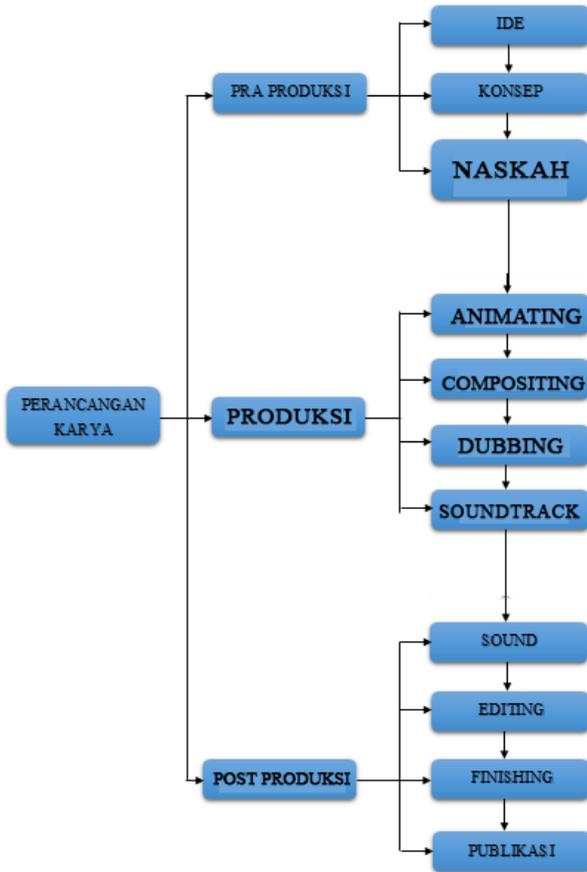
Dengan tambahan Efek *digital illusion* yang merupakan sebuah efek permainan ilusi digital di dalam aplikasi komputer yang membuat suatu hal yang tidak ada jadi ada, contoh seperti menambahkan efek api di dalam ruangan kosong. Selain membuat animasi 3D menjadi nyata efek ini dipilih untuk mendukung film dengan genre *action* yang penulis atau sutradara inginkan. Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam pembuatan film animasi 3D bergenre *action* Berjudul “BEDA”. Dengan menggunakan metode yang Kualitatif, karena berdasarkan Studi Literatur, Wawancara dan Studi Eksisting.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang dicari, berikut adalah hasil dan pembahasan dalam penciptaan film animasi 3D bergenre *action* berjudul “BEDA”, mulai dari proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. mulai proses pra produksi yang terdiri dari pembuatan naskah (ide, konsep,

sinopsis, skenario, *treatment*, dan *storyboard*), dan manajemen produksi yang terdiri dari *list* karakter, anggaran biaya, dan jadwal kerja. Lalu juga produksi dan pasca produksi. Seperti pada gambar di bawah ini.

film animasi 3D:



Gambar 1. Konsep Perancangan Karya  
(Sumber: Olahan Penulis).

### 1. Pra Produksi

Pada proses ini ada hal-hal yang harus dilakukan, yaitu:

#### a. Ide cerita

Ide dalam film animasi 3D ini berasal dari keinginan penulis untuk membuat film genre *action* yang mana genre tersebut selalu penulis tonton hampir setiap saat menonton film, film *action* selalu menampilkan adegan-adegan aksi yang seru, dan menantang sebagai menu utama dari film itu. Umumnya film *action* menampilkan sebuah kisah perang, aksi, dan lain lain yang amat seru ditonton dan juga memberikan pesan tentang pantang menyerah, buruknya perpecahan, pertemanan atau persahabatan. Dalam hal ini maka penulis menggunakan genre

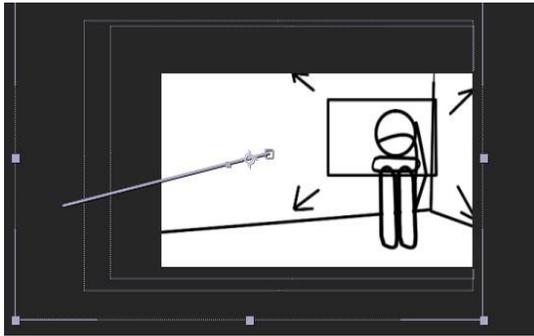
*action* untuk mengangkat cerita tentang perbedaan khususnya perbedaan ras (*rasisme*) yang berakhir mengakibatkan perang kubu, dikemas dengan sudut pandang pihak ke 3 atau korban dari perang, yang mana perang selalu membuat kekacauan yang menyebabkan kerugian bahkan korban nyawa berjatuh. *Rasisme* sendiri merupakan sebuah konsep keyakinan kelompok yang menyatakan bahwa ras/kelompoknya lah yang paling hebat, hal itu menyebabkan adanya perbedaan kasta dan akhirnya ras yang minoritas atau sedikit atau lebih lemah akan ditindas, dikucilkan, dan kemungkinan terburuk akan diperbudak. Dari latar belakang itu penulis menggabungkan 3 hal tersebut yaitu *action*, perang dan *rasisme* dalam bentuk film animasi 3D bergenre *action* berjudul "BEDA".

#### b. Konsep

Film animasi 3D ini dikemas dengan menggunakan alur maju mundur dimana nantinya film ini menggunakan *scene flash back* secara terpisah untuk menjelaskan alasan kenapa hal itu bisa terjadi, *flash back* dipisah supaya penonton tidak langsung tahu ceritanya, juga supaya penasaran tentang cerita selanjutnya, dimulai dengan pertanyaan tentang perbedaan lalu menuju keakhir perang dunia sihir dengan keadaan tokoh utama yaitu "N" dan tokoh utama wanita yaitu "Tuan Putri" bertemu dan bertarung, fokus cerita akan berfokus ke N dan Tuan Putri nantinya setiap adegan akan memiliki pesan tentang tema yaitu perbedaan ras (*rasisme*) untuk menambah ketertarikan penonton.

Akan ada 3 karakter didalam film tokoh utama bernama "N", tokoh utama wanita bernama "Tuan Putri" dan peran pembantu bernama "Wakil" setiap karakter memiliki pengisi suaranya atau disebut *dubber* sebagai ganti aktor, Tuan Putri disuarakan oleh wanita dengan karakter yang memiliki kecenderungan pesimis dan pemaarah, karakter Tuan Putri adalah penyihir terkuat didunia yang dikurung di kamarnya supaya dia tidak dimanfaatkan, lalu N akan disuarakan oleh laki-laki yang bersifat serius dan jahat yang mana karakter N berperan sebagai karakter kunci dan bertemu Tuan Putri setelah itu mereka berjanji untuk mengakhiri perang, dan Wakil disuarakan oleh laki-laki *ekstrovet* atau bersifat terbuka, wakil merupakan teman dari N dan salah satu orang terpercayanya yang akan membantu

menyelesaikan janji N kepada Tuan Putri. Dengan



konsep perang di dunia sihir maka akan menggunakan *editing visual effect digital illusion* untuk membuat film semakin seru dan terlihat nyata.

Gambar 2. Storyboard.  
(Sumber: Olahan Penulis)

### c. Sinopsis

Cerita tentang perang di dunia sihir yang sudah terjadi lebih dari 100 tahun, mengisahkan tentang pertemuan

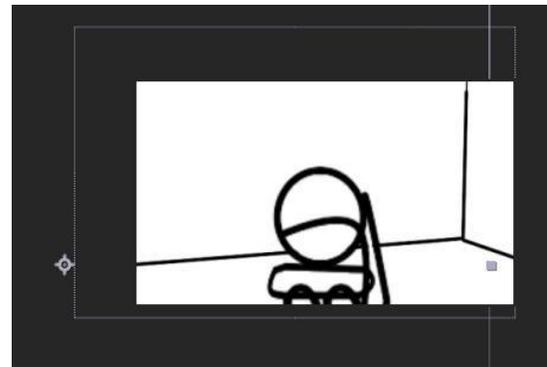
dan perpisahan 2 (dua) orang yang saling berjanji untuk mengakhiri perang. 2 (dua) orang tersebut adalah N dan Tuan Putri. Awal kisah adalah puncak dari perang. N dan Tuan Putri akhirnya bertemu lagi setelah perjanjian mereka, tetapi posisi mereka sekarang terbalik bukan sebagai kawan tetapi sebagai lawan. Tuan Putri mencoba menghentikan N dengan melawannya.

## 2. Produksi

Tahap produksi merupakan lanjutan dari tahap pembuatan film animasi dimana semua konsep yang sudah disusun dan dibuat saat pra produksi mulai diterapkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah *animating, compositing, dubbing, soundtrack*, lalu akan diserahkan kepada tim ke 2 yaitu animator. Teknik yang akan digunakan pada tahap produksi adalah sebagai berikut:

### a. Animation

Penulis berperan sebagai sutradara dan editor akan melakukan *animating storyboard*, hal ini adalah teknik pembuatan animasi secara kasar atau percobaan kegunaan teknik ini adalah untuk memberikan gambaran animasi kepada animator supaya memperkecil kesalahan animasi pada film ini nantinya. Hasil dari teknik ini dapat dilihat pada gambar 2 dan 3 berikut ini:



Gambar 3. *Animatic Storyboard 2*  
(Sumber: Olahan Penulis).

### b. Compositing

Teknik ini merupakan lanjutan dari teknik *animating* yaitu menggabungkan *scene-scene* dari *animatic storyboard*. menjadi 1. Kegunaan dari teknik ini ialah memberikan gambaran tentang urutan *scene* dan efek transisi kepada editor, sama seperti sebelumnya hal ini dilakukan supaya menghindari dan mengurangi kemungkinan kesalahan produksi pada film animasi 3D ini.

### c. Dubbing

Teknik lanjutan dari *animatic storyboard* termasuk didalam tahap produksi film animasi yaitu sebuah tahap pengisian suara khusus dari karakter animasi didalam film animasi 3D "BEDA". Sebelum melakukan *dubbing* maka seorang sutradara akan melakukan *casting* atau pencarian *dubber* atau pengisi suara yang cocok, setelah itu maka *dubbing* akan dimulai. Berikut adalah beberapa foto proses *dubbing*:



Gambar 4. Proses pengisian suara 1  
(Sumber: Olahan Penulis).



Gambar 5 Proses pengisian suara 2.  
(Sumber: Olahan Penulis).

#### d. Soundtrack

*Soundtrack* adalah lagu atau musik pengiring dalam film dibuat oleh *marvey tallaut*, yang akan penulis arahkan se- bagai seorang sutradara, berkonsep *music cinematic*, yang akan memberikan sebuah suasana serius, dengan durasi yang disamakan dengan film animasi 3D “BEDA”. Setelah semua selesai maka tahap produksi selanjutnya akan dikerjakan oleh animator dan modeler, penulis hanya akan mengarahkan tahap tersebut. Tahapan selanjutnya merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan film animasi 3D yaitu Pasca produksi.

#### 3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap produksi terakhir didalam pembuatan film animasi 3D, pasca produksi film animasi 3D mulai dari *process editing visual effect*, yang selanjutnya akan *diedit* atau digabungkan menjadi 1 setelah itu dipublikasikan. Tahap-tahap didalam pasca produksi adalah sebagai berikut:

##### a. *Editing visual effect*

Pada tahap pertama adalah melakukan *editing visual effect* yaitu menambahkan sebuah visual baru ke dalam video animasi yang telah dibuat oleh animator. Teknik *editing visual effect* yang digunakan adalah *digital illusion* yang merupakan efek ilusi digital dibuat melalui komputer, ilusi ilusi yang digunakan antara lain adalah lingkaran sihir, temba- kan laser, api, asap, dan ledakan, proses edting dan hasil dapat dilihat pada gambar 6 sampai dengan gambar 13.

Setelah melakukan editing visual effect maka langkah selanjutnya adalah proses rendering visual effect supaya dapat menjadi 1 video yang nantinya digabungkan kedalam film animasi 3D. process rendering visual effect.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, Novan, Verlita, Rike & Fuad Amsyari. 2018. Content Analysis Television Program Featured with Title "Dunia Tanpa Batas" (Episode of Tiara Handicraft Embracing Persons with Disabilities With Social Entrepreneurs). Surabaya: International Conference on Information Technology Applications and Systems (ICITAS)
- Andrianto, Novan. 2018. Pesan Kreatif Iklan Televisi Dalam Bulan Ramadan: Analisis Semiotika Iklan Bahagiannya adalah Bahagiaku. Surabaya: Jurnal Studi Komunikasi.
- Andrianto, Novan. 2016. Jam Prime Time Televisi Menjadi Dampak Psikologis bagi Anak dan Remaja (Analisis Sinetron "Anak Jalanan" RCTI). Surabaya: SCROLL Jendela Teknologi Informasi Moch. Haqi Pamungkas, Karsam Karsam, Novan Andrianto. 2019. Pembuatan Video Klip Bergenre Alternative Rock Berjudul “Tak Pernah Padam” Karya Dari Eka Prasetyawan. Sura- baya: Jurnal Art Nouveau.
- Nurchayawati, Vivine, Prasetya, Ardian, J., & Andrianto, Novan. 2018. Pelatihan Pengelolaan Dokumen Administrasi Dan Desain Optical Illusion.