

MEDIA PROMOSI ANIMASI UNIVERSITAS ALMUSLIM MENGGUNAKAN TEKNIK PENGGABUNGAN 2D, 3D DAN CELL SHADING (STUDY KASUS UNIVERSITAS ALMUSLIM)

Kautsar Kesuma, Munirul Ula dan Iqbal

¹⁾Mahasiswa Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

^{2,3)}Dosen Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

e-mail: email@gmail.com

Abstrak — Universitas Almuslim dalam beberapa tahun terakhir ini mengalami kesulitan dalam mempublikasikan kampus tersebut yang selama ini masih menggunakan brosur dan spanduk sebagai sarana publikasi sehingga kurangnya minat masyarakat terutama siswa-siwi SMA terhadap universitas almuslim. Maka penulis berusaha membantu universitas almuslim dengan melakukan penelitian dengan merancang sebuah media animasi promosi universitas almuslim dengan metode penggabungan animasi 2d, 3d dan *cell shading* menggunakan aplikasi *Manga Studio 5*, *Adobe After Effect*, *Adobe Photoshop CS6*, *3D Max 2010* dan *Adobe Premiere CS6*.

Kata Kunci—Tuliskan 4 atau 5 buah kata kunci atau frasa menurut urutan alfabet dipisahkan dengan tanda koma.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. Animasi secara harafiah berarti membawa hidup atau bergerak. Animasi dikenal sejak populernya media televisi dan internet yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan maupun tumbuhan. Animasi telah menjadi bagian kehidupan bagi remaja dan khalayak umum di negeri kita. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, penyampai pesan, dan juga sebagai media promosi. Animasi juga sanggup menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur video dan audio, jika dibandingkan dengan jenis media lainnya.

Universitas Almuslim dalam beberapa tahun terakhir ini mengalami kesulitan dalam mempublikasikan kampus tersebut yang selama ini hanya menggunakan brosur dan spanduk sebagai sarana publikasi sehingga kurangnya minat masyarakat terutama siswa SMA terhadap universitas ini. Karena hanya dengan menggunakan brosur dan spanduk sebagai sarana publikasi, yang belum maksimal dan belum tepat sasaran.

Serta kesadaran tentang pentingnya pendidikan di bangku kuliah dirasa sangat kurang di dunia anak remaja kita saat ini terutama siswa SMA. Banyak masyarakat di lingkungan kita yang masih belum secara penuh untuk sadar dan mengerti tentang pentingnya pendidikan di bangku kuliah. Oleh karena itu calon mahasiswa memerlukan media yang dapat menginspirasi serta memberi kesadaran terhadap mereka akan pentingnya masa pendidikan di kuliah..

II. LANDASAN TEORI

A. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, dan video yang disampaikan dengan komputer atau

dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan dikontrol secara interaktif. (Vaughan, 2004) Multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang berperan untuk membina, menyimpan, mengirim dan menerima informasi yang berisi teks, grafik, audio dan sebagainya (Gayeski, 1993). Dari pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri – ciri interaktif komputer untuk menghasilkan satu tampilan yang menarik.

B. Film

Film merupakan karya seni berupa rangkaian gambar hidup yang diputar sehingga menghasilkan sebuah ilusi gambar bergerak yang disajikan sebagai bentuk hiburan. Ilusi dari rangkaian gambar tersebut menghasilkan gerakan kontinu berupa video. Film sering disebut juga sebagai movie atau moving picture. Film merupakan bentuk seni modern dan populer yang dibuat untuk kepentingan bisnis dan hiburan. Pembuatan film kini sudah menjadi sebuah industri populer di seluruh dunia, di mana film layar lebar selalu dinantikan kehadirannya di bioskop-bioskop.

Film dibuat dengan dua cara utama. Yang pertama melalui teknik pemotretan dan perekaman melalui kamera film, cara ini dilakukan dengan memotret gambar atau objek. Yang kedua menggunakan teknik animasi tradisional. Cara ini dilakukan melalui animasi grafis komputer atau teknik CGI. Keduanya juga bisa dikombinasikan dengan teknik dan visual efek lainnya. Pembuatan film biasanya memakan waktu yang relatif lama. Selain itu juga memerlukan job desk masing-masing, mulai dari sutradara, produser, editor, wardrobe, visual effect dan lain-lain.

C. Animasi

Definisi animasi sendiri berasal dari kata to animate yang

berarti menggerakkan atau menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Definisi tersebut mengartikan bahwa benda-benda mati dapat 'dihidupkan'. Pengertian tersebut hanyalah merupakan istilah yang memiripkan, dalam arti tidak harus diterjemahkan secara denotatif, melainkan simbol yang menyatakan unsur kedekatan. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan.

D. Cell Shading

Cell Shading (dalam penjelasan yang paling sederhana) adalah sebuah teknik dalam merender gambar 3D agar hasilnya tampak seperti semi 2D dengan ciri-ciri adanya outline/garis pinggir dan pencahayaan yang sederhana/kurang realistis. Pada tahap pembuatan material ini dibutuhkan pengaturan shading/gradasi warna yang mempertimbangkan unsur-unsur antara lain charming sebagai keyword dari film, mendekati visual kartun, kecocokan dengan karakter, serta kecepatan dalam proses render. (Traditional animation, 1919)

E. Manga Studio 5

Manga Studio (dikenal di Jepang sebagai ComicStudio atau Klip Studio Paint) adalah aplikasi software Mac OS X dan Microsoft Windows digunakan untuk pembuatan komik dan manga digital. Meskipun memiliki fitur yang sama dengan software untuk keperluan umum grafis seperti Adobe Photoshop, tool set Manga Studio difokuskan dan dioptimalkan untuk digunakan dalam menciptakan komik dan manga. Manga Studio memiliki alat untuk membuat layout panel, penguasa perspektif, sketsa, tinta, menerapkan nada dan tekstur, pewarnaan, dan menciptakan balon kata dan keterangan. Mendukung penciptaan bitmap dan vector art, dan mengimpor model 3D. (SmithMicro, 2007)

F. 3D Max 2010

Aplikasi 3D Studio Max adalah software visualisasi (modeling dan animasi) tiga dimensi yang populer dan serbaguna. Hasil yang dibuat di 3D Studio Max sering digunakan di pertelevisian, media cetak, games, web dan lain-lain. 3D Studio Max dikembangkan dari pendahulunya yaitu 3D Studio for DOS, tetapi untuk platform Win32. Kinetix kemudian bergabung dengan akuisisi terakhir Autodesk Discreet Logic. Para desain grafis banyak menggunakan software 3D ini digunakan untuk membuat sebuah film animasi, arsitektur rumah, ataupun membuat logo suatu perusahaan

G. Adobe Photoshop CS 6

Adobe Photoshop merupakan software pengolah gambar yang sangat di gemari, salah satu karya dari adobe corporations, setelah merilis beberapa photoshop, versi photoshop yang terbaru adalah photoshop CS 4, CS 5, CS 6. Photoshop Selain memiliki fitur yang mudah untuk di pahami, photoshop juga memiliki beberapa unggulan fitur yang mampu bekerja maksimal, hingga mensupport beberapa file, sehingga bagi kamu seorang desain grafis, ini merupakan salah satu syarat kalo kamu pengen masuk ke dunia desain grafis, photoshop dengan segala fasilitasnya. Hasil olah dengan Adobe Photoshop ini banyak dilihat di berbagai website, brosur, koran, majalah, dan media lainnya

H. Adobe Premiere CS 6

Adobe Premiere adalah program video editing yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe. Program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. Keuntungan belajar melakukan edit video menggunakan Adobe Premiere adalah program ini sebenarnya mudah dipelajari dan dalam waktu singkat Anda dapat mencapai tingkat mahir walaupun sekarang masih pemula. Dengan latihan tentunya. Adobe Premier lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video dan audio, bukan untuk animasi karena untuk animasi kita bisa memakai Adobe After Effect.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun Metodologi dalam penelitian ini yaitu:

1. Studi Pustaka (Study Literatur) Penulis mencari, menemukan, dan mempelajari data dari studi literatur atau buku-buku yang berhubungan dengan tema penulisan tugas akhir ini khususnya masalah animasi.
2. Observasi Penulis melakukan pengumpulan data yang menggunakan proses pengamatan objek penelitian secara langsung di lapangan dengan wawancara kepada siswa-siswi SMA.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan

1. Analisa Masalah

Dari sistem lama ini menjelaskan bagaimana humas universitas almuslim yang masih menggunakan media promosi dengan brosur dan spanduk sebagai sarana publikasi sehingga kurangnya minat masyarakat terutama siswa-siswi SMA terhadap universitas almuslim. Program yang dilakukan oleh humas universitas almuslim, sifatnya dengan membagikan brosur kepada masyarakat dan siswa/i SMA untuk mengampanyekan mengenai promosi universitas. Akan tetapi yang menjadi kendalanya adalah respons siswa/i untuk mengenal universitas almuslim.

Hal tersebut yang menjadi pemicu di buatnya suatu media animasi yang dikemas dalam bentuk film animasi supaya dapat menarik perhatian masyarakat dan siswa/i SMA. Maka dari itu di butuh kan sebuah film animasi untuk membantu pihak universitas almuslim untuk mempromosikan universitas.

2. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan (disebut juga spesifikasi fungsional). Spesifikasi kebutuhan adalah spesifikasi yang rinci tentang hal-hal yang akan dilakukan sistem ketika diimplementasikan. Kebutuhan sistem meliputi dua hal yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

3. Ide Cerita

Mahyeddin siswa yang hampir menyelesaikan pendidikannya di SMA A yang bingung dengan masa depannya, di satu sisi lainnya Fatimah dari SMA B juga mengalami nasib yang sama, pada sore hari kebetulan mereka pulang melewati sebuah Universitas, dan berdiri di depan gerbang Universitas tersebut sambil melihat ke arah kampus, Mahyeddin berada di gerbang depan sedangkan fatimah berada di gerbang satunya lagi, mereka pun sangat penasaran dengan kehidupan di kampus, dan mereka memutuskan untuk melihat-lihat ke dalam Universitas tersebut. Mengetahui bahwa Universitas tersebut dalam beberapa bulan lagi akan menerima Mahasiswa baru, Mahyeddin dan Fatimah memutuskan untuk mencoba melanjutkan masa depannya di Universitas tersebut, mampukah mereka mewujudkan tujuannya

4. Konsep Karakter

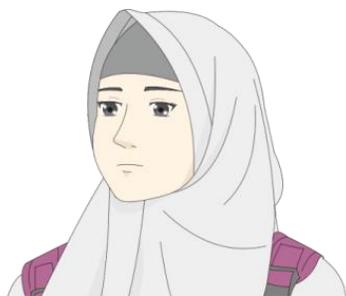
a. Tokoh Utama 1



Gambar 1 Tampilan Tokoh Utama 1

- Nama : Mahyeddin
- Umur : 17 Tahun
- Status : SMA/Calon Mahasiswa

b. Tokoh Utama 2



Gambar 2 Tampilan Tokoh Utama 2

- Nama : Fatimah
- Umur : 17 Tahun

- Status: SMA/Calon Mahasiswa

B. Implementasi

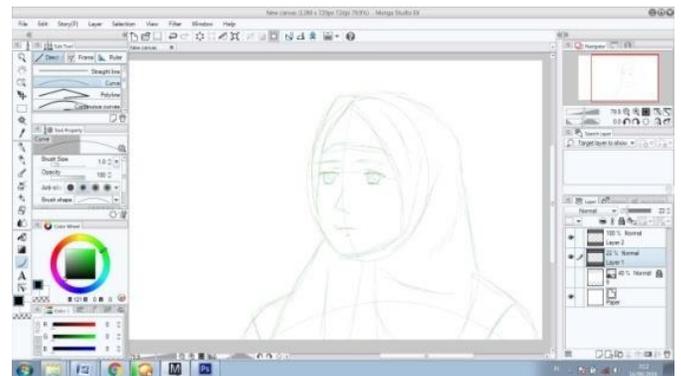
1. Implementasi Animasi

Setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem dan pertimbangan desain yang akan digunakan dalam membuat film Media Promosi Animasi Universitas Almuslim Menggunakan Teknik Penggabungan 2d, 3d Dan Cell Shading. Maka tahap selanjutnya yang harus dilakukan yaitu implementasi.

Tahap implementasi merupakan tahap yang terdiri dari Produksi dan Pasca Produksi. Produksi dijelaskan melalui implementasi sistem yang berupa Pembuatan Animasi. Berikut ini adalah pembahasan dalam tahapan implementasi.

2. Modeling Karakter

Gambarlah sketsa sebagus mungkin, gambarlah sebanyak 6 buah sketsa dengan 6 gerakan yang berbeda seperti yang terlihat di bawah ini :



Gambar 3 Tampilan Sketsa

Selanjutnya gunakanlah tool figure, lalu gambarlah sekali lagi dengan menggunakan tool tersebut, usahakan gambarlah serapi mungkin karna ini bagian tracing sebelum di coloring seperti yang terlihat di bawah ini :



Gambar 4 Tampilan Tracing Karakter

Selanjutnya gunakanlah tool fill, lakukan color base secara merata usahakan serapi mungkin seperti yang terlihat di bawah ini :



Gambar 5 Tampilan Coloring



Gambar 8 Tampilan Rumah Aceh

3. Editing



Gambar 6 Tampilan Timeline Karakter dan Background



Gambar 9 Tampilan Ending

4. Hasil

Hasil Compositing lainnya seperti yang terlihat di bawah ini :



Gambar 7 Tampilan Gerbang Universitas

C. Pengujian Dan Pembahasan

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian terhadap animasi 2d, 3d dan cell shading yang telah di buat. Video animasi ini berektensikan MP4, dan dapat diputar dengan semua pemutar video. Hasil dari pengujian video animasi ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 10 Tampilan Animasi pada GOM Player



Gambar 11 Tampilan Animasi di putar dengan GOM Player.

V. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat disimpulkan yaitu:

1. Dengan adanya media animasi ini semoga bermanfaat bagi universitas almuslim dan semoga dapat membantu universitas dalam media promosi.
2. Penggunaan media animasi lebih efektif dan efisien karena media animasi dapat menghilangkan kejenuhan dengan tampilan visualisasi yang dapat dinikmati dan mampu memberikan kesan hidup dengan efek animasi.
3. Dengan adanya visualisasi yang menarik dalam multimedia seperti animasi, grafis, maupun suara dan musik, mampu mempertajam pesan yang disampaikan..

DAFTAR PUSTAKA

- Charolus S.C Lowa Sada (2011) Perancangan film animasi 2d “paijo dan broken” Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM, Yogyakarta.
- Kartini, Y. (2011) Analisis dan Pembuatan Film Animasi 2D. Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM, Yogyakarta
- Kuswara (2010) Merancang Film kartun kelas Dunia. Yogyakarta.
- Miftania, A. (2013) Pembuatan Film Animasi 3d berbasis 2D menggunakan teknik Cell Shading Berjudul ”The Postman Story”. Jurusan Teknik D4 Komputer Multimedia, STIKOM Surabaya.