
PENCIPTAAN FILM 3D ANIMASI PENDEK TENTANG KARAKTER TOPENG MALANG BERGENRE ADVENTURE DENGAN TEKNIK STYLIZED

Agung Susetyo Widiyanto ¹⁾ Hardman Budiarjo ²⁾ Novan Andrianto ³⁾

Program Sarjana Terapan Produksi Film dan Televisi
Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 16510160018@dinamika.ac.id, 2) hardman@dinamika.ac.id, 3) novan@dinamika.ac.id

ABSTRAK : Tujuan dari tugas akhir ini adalah menciptakan film 3D animasi bergenre *adventure* dengan teknik *stylized* tentang karakter Topeng Malang. Penciptaan animasi ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat masyarakat terutama anak-anak terhadap Topeng Malangan terutama karakteristik dari setiap topeng. Topeng Malang adalah sebuah kesenian tradisional kuno dan menjadi ikon seni budaya kota Malang bahkan Provinsi Jawa Timur. Metode dalam penulisan ini menggunakan metode kualitatif, dengan melakukan teknik pengumpulan data berupa studi literatur, wawancara, dan observasi. Alur cerita dari film 3D animasi pendek ini menggunakan teknik *stylized* dan genre *adventure* yang dikombinasikan dengan beberapa topeng malang dan mempunyai karakter utama adalah anak-anak. Pembawaan topeng malang dalam bentuk visual 3D animasi menggunakan teknik *stylized* cenderung lebih kepada 3D kartun. Genre *adventure* yang terkenal dengan petualangan dan tantangan juga melengkapi jalan cerita tokoh utama. Hal ini penulis lakukan sebagai bentuk upaya untuk menarik minat masyarakat khususnya anak-anak untuk mengetahui informasi mengenai topeng malang khususnya karakteristik dari topeng tersebut.

Kata Kunci : Film 3D animasi, topeng malang, *stylized*

Pendahuluan

Penciptaan film 3D animasi bergenre *adventure* tentang karakter Topeng Malang ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat masyarakat terutama anak-anak terhadap Topeng Malangan terutama karakteristik dari setiap topeng. Menurut wawancara dengan bu Ririn selaku pemilik Rin Art yang tergabung dalam Paguyuban Pengrajin Topeng Kedungmonggo (PPTK) Topeng Malang adalah sebuah kesenian tradisional kuno dan menjadi ikon seni budaya kota Malang bahkan provinsi Jawa Timur. Itulah sebabnya, kesenian ini tidak dapat dipisahkan dari perjalanan sejarah kerajaan-kerajaan di Jawa Timur. Topeng Malangan terdiri dari 78 figur, dimana terbagi dalam empat karakter utama yaitu panji, antagonis, abdi, dan binatang. Warna Topeng Malangan beraneka ragam dan masing-masing mendeskripsikan makna atau karakter tokoh yang berbeda-beda.

Pada perkembangannya, warisan budaya yang berpengaruh terhadap kesenian tradisional ini mulai ditinggalkan terutama generasi sekarang. Maka dari itu untuk melestarikan budaya ini diperlukan pengenalan yang menarik terhadap masyarakat, salah satunya melalui film pendek 3D animasi sehingga bisa menarik dan memberikan informasi kepada masyarakat

khususnya anak-anak. Menurut Armantono menyatakan bahwa ide cerita yang terbaik untuk film pendek adalah ide cerita yang relatif sederhana. Ide cerita ini memusatkan pada konflik utama. (Armantono & RB, 2011). Dalam film pendek ini akan diambil 2 figur utama yaitu karakter panji atau protagonis, serta antagonis. Dalam film pendek ini akan diambil 2 figur utama yaitu karakter panji atau protagonis, serta antagonis. Dari karakter tersebut penulis mengambil topeng Panji Asmorobangun, Dewi Sekartaji, Gunung Sari, Dewi Ragil Kuning, Klana Sewandana, dan Bapang. Hal tersebut dikarenakan ke 6 topeng tersebut merupakan topeng umum yang paling dikenal dalam cerita. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. 3D animasi mampu menyampaikan konsep yang rumit menjadi mudah dimengerti. Selain itu animasi 3D terlihat realistis dan banyak elemen yang dapat digunakan kembali (*reusable*), sehingga lebih mudah dimengerti serta menarik minat masyarakat khususnya anak-anak. (Pramudia, apriyani, & Prasetyaningih, 2016). Untuk mendukung terciptanya 3D animasi yang menarik, salah satu teknik yang dapat digunakan yaitu *stylized*. Teknik ini sering digunakan untuk menggambarkan gaya seni yang

memiliki lebih banyak fitur kartun daripada gaya semi-realistis yang biasanya menghasilkan gambar realis detail daripada gaya yang sederhana. Adventure biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada. (Pratama, 2014). Dalam cerita yang akan diciptakan berlatar belakang tokoh utama yang mencari setiap topeng yang hilang dengan menghadapi musuh yang berbeda di setiap rintangannya. Hingga tantangan tersulit adalah mencari topeng terakhir yang hilang. Harapan dari penciptaan tugas akhir ini adalah agar masyarakat khususnya anak-anak generasi sekarang dapat mengetahui Topeng Malang beserta karakter yang terdapat pada masing-masing topeng dan memiliki perhatian lebih agar kesenian tradisional Indonesia khususnya Jawa Timur ini tetap lestari.

Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan adalah kualitatif, mengumpulkan data dengan wawancara . studi literatur, serta observasi. Metode pendekatan ini bertujuan untuk untuk menganalisa karakter topeng malang, teknik stylized, genre adventure, dan animasi.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian utama dalam film pendek ini adalah karakter Topeng Malang. Dari semua jenis topeng penulis memilih 4 topeng protagonis dan 2 topeng antagonis yang akan lebih lanjut diteliti mengenai karakter dari topeng tersebut yang dikemas dengan genre adventure dengan teknik stylized dan 3D animasi.

3. Lokasi

Lokasi penelitian ini adalah Rin Art yang terletak di Jl. Prajurit Slamet, Kedungmonggo, Karangpandan, Kec. Pakisaji, Malang, Jawa Timur untuk mengetahui karakter dari topeng malang.

4. Sumber Data

Data didapatkan dari hasil wawancara terhadap ahli di bidang masing-masing untuk mendapatkan data yang akurat. Selain itu juga dilakukan studi literatur dari buku, jurnal, serta artikel online untuk mendapatkan

kebenaran data dan melakukan observasi partisipasi pasif yaitu mengunjungi Rin Art Malang Mask Art Studio Asmorobangun untuk memperhatikan macam-macam topeng malang dan karakternya. Untuk animasi, penulis melakukan studi komparasi sebagai acuan penulis dalam pembuatan film 3D animasi.

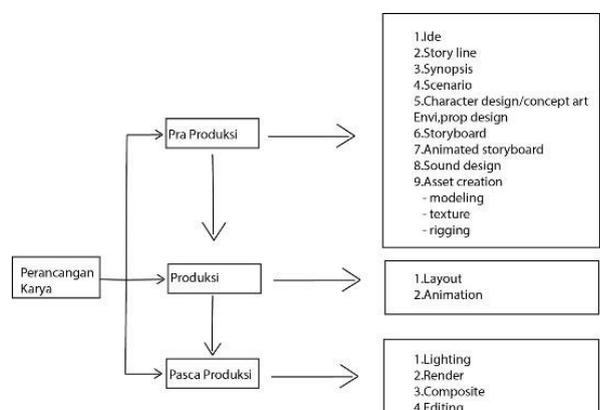
5. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan berupa wawancara kepada orang yang ahli dalam bidang topeng malang, serta 3D animasi. Sedangkan untuk observasi sendiri dilakukan di Pakisaji kota Malang untuk mengetahui karakter, bentuk fisik dan yang berkaitan dengan topeng Malang dan pada genre adventure. Untuk studi literatur mengambil dari buku atau jurnal yang berkaitan dengan ketiga topik yang dibahas yaitu genre adventure, serta 3D animasi. Dalam komparasi film dan film pendek juga diambil beberapa seperti UP, The boss baby, dan Ian.

6. Teknik Analisa Data

Sumber data yang akan dikumpulkan berasal dari buku atau studi literatur untuk menemukan keaslian dan kevalidan data dari literatur sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan narasumber sesuai keahlian dibidangnya untuk mendapat pemaparan yang kredibel sesuai dengan topik. Berdasarkan data yang dihimpun dan diolah di atas maka bisa disimpulkan bahwa tugas akhir ini adalah menghasilkan film pendek 3D animasi bergenre adventure mengenai karakter topeng malang dengan teknik stylized.

7. Alur Perancangan Karya



Hasil Pengumpulan Data

1. Wawancara

a. Wawancara Topeng Malang

Wawancara dilakukan terhadap ibu Ririn selaku pemilik Rin Art yang tergabung dalam Paguyuban Pengrajin Topeng Kedungmonggo. Dalam wawancara tersebut bu Ririn menjelaskan mengenai karakter topeng malang keseluruhan dibagi menjadi 3 yaitu, protagonis, antagonis, dan gecul. Tokoh yang sering muncul untuk kategori protagonis yaitu Panji Asmorobangun, Dewi Sekartaji, Gunung Sari, dan Dewi Ragil Kuning. Sementara untuk tokoh antagonis muncul Klana Sewandana, dan Bapang. Dalam wawancara ini penulis menarik kesimpulan dalam menentukan kata kunci untuk film animasi adalah *characteristic, protagonist, antagonist, shape*.

b. Wawancara 3D animasi dan Teknik Stylized

Untuk wawancara mengenai 3D animasi dan teknik *stylized* dilakukan wawancara dengan salah satu praktisi 3D modeling artis mas Arco Kurniawan dari Infinite Studio Batam secara online melalui aplikasi *google meet*. Dalam wawancara ini mas Arco menjelaskan bahwa 3D animasi memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan dengan live shoot karena animasi memiliki kelebihan dapat menampilkan visual yang tidak mungkin dilakukan oleh live shoot karena animasi sendiri lebih menonjolkan sebuah kelebihan dari segi visual, audio, dan cerita yang lebih terkesan emosional. Dalam wawancara ini penulis menarik kesimpulan dalam menentukan kata kunci teknik *stylized* dan 3D animasi adalah 3D, animation, visual, exaggerated, style, free.

2. Studi Literatur

a. Topeng Malang

Studi literatur untuk topeng malang dilakukan dengan mempelajari jurnal yang berjudul *Semiotika Rupa Topeng Malangan (Studi Kasus: Dusun Kedungmonggo, Kec. Pakisaji, Kabupaten Malang)* jurnal RUAS, dan jurnal dari pak Robby Hidayat yang berjudul *Transformasi Nilai Lokal Yang Diekspresikan Wayang Topeng Malang*

Sebagai Sumber Pendidikan Karakter. Dari jurnal ini peneliti mendapatkan data karakter tokoh yang berbeda-beda. Dari studi literatur mengenai topeng malang ini penulis mendapatkan kesimpulan kata kunci yaitu color, characteristic.

b. 3D Animasi

Untuk studi literatur mengenai 3D animasi penulis mempelajari buku dari Arief Ruslan yang berjudul *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Dari buku tersebut penulis mendapatkan bahwa animasi yaitu seakan-akan membuat benda mati menjadi hidup. 3D animasi terlihat lebih realistis ketimbang jenis animasi lainnya. Dari studi literatur mengenai 3D animasi ini penulis mendapatkan kesimpulan kata kunci yaitu: 3D, Animation, Realist.

c. Genre Adventure

Selanjutnya studi literatur mengenai genre *adventure* penulis mempelajari buku D' Ammasa yang berjudul *Encyclopedia of Adventure Fiction Facts on File Library of World Literature*. Dari buku tersebut penulis mendapatkan bahwa kisah-kisah *adventure* hampir selalu bergerak cepat, dan alur cerita setidaknya sama pentingnya dengan karakterisasi, latar, dan elemen lain dari sebuah karya kreatif. Dari studi literatur mengenai genre *adventure* penulis mendapatkan kesimpulan kata kunci yaitu: *Challenge, Characteristic*.

d. Teknik Stylized

Studi literatur mengenai teknik *stylized* penulis mempelajari artikel jurnal Kim Aava dari 80.lv berjudul *realistic-vs-stylized-technique-overview* penulis mendapatkan bahwa *stylized* merupakan gaya yang berbeda dari gaya realis lebih cenderung ke kartun dan melebih-lebihkan dan bervariasi. Dari studi literatur mengenai teknik *stylized* penulis mendapatkan kesimpulan kata kunci yaitu : *exaggerated, unrealistic*.

3. Observasi

a. Topeng Malang

Setelah penulis melakukan wawancara dan studi literatur, tahapan selanjutnya adalah observasi. Observasi

dilakukan di Rin Art yang terletak di Jl. Prajurit Slamet, Kedungmonggo, Karangpandan, Kec. Pakisaji, Malang, Jawa Timur. Penulis mengobservasi macam-macam koleksi topeng malang. Dari macam-macam jenis topeng malang tersebut penulis melihat langsung ciri-ciri dari topeng protagonis, antagonis, gecul dan binatang. Dari observasi tersebut penulis mendapatkan kata kunci yaitu: *shape, color*.

b. Genre Adventure

Untuk genre *adventure* penulis melakukan observasi terhadap beberapa film animasi yang bergenre *adventure*. Hampir semua film animasi memiliki genre *adventure* seperti film *UP* dan *The Boss Baby*. Dari hasil observasi ke dua film animasi tersebut maka kata kunci yang dapat diambil yaitu teka teki, Challenge, Characteristic, Purpose.

c. Teknik Stylized

Untuk teknik *stylized* penulis melakukan observasi terhadap beberapa trailer game. Pada trailer game *Valorant* dan game *Firewatch*. Dari hasil observasi ke dua trailer game tersebut maka kata kunci yang dapat diambil yaitu *exaggerated, unrealistic, minimalist*.

4. Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Topeng Malang :
shape,color,characteristic.

3D Animasi :
3D,animation,dimension

Genre Adventure :
challenge,characteristic

Teknik Stylized :
exaggerated,unrealistic,shape

2. Penyajian Data

Tabel 4.1 Pengumpulan Keyword Topeng Malang

Wawancara	<i>Characteristic, Protagonist, Antagonist, Shape.</i>
Studi Literatur	<i>Color, Characteristic.</i>

Observasi	Shape,Co.
Keyword	Bentuk,Warna,Karakteristik

Tabel 4.2 Pengumpulan Keyword 3D Animasi

Wawancara	3D,animasi, visual
Studi Literatur	3D, Animasi, Realist.
Keyword	3D,Animasi

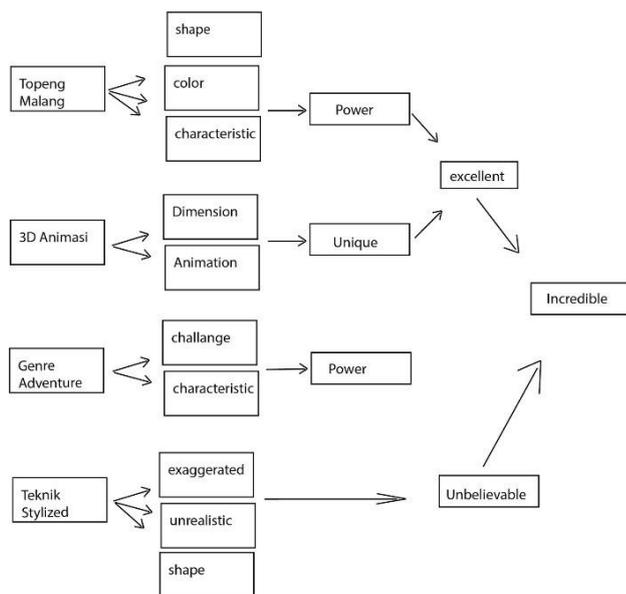
Tabel 4.3 Pengumpulan Keyword genre *Adventure*

Studi Literatur	Tantangan Dan Karakteristik
Observasi	Teka-Teki,Tantangan, Karakteristik, Tujuan.
Keyword	Tantangan,Karakteristik

Tabel 4.4 Pengumpulan Keyword Teknik *Stylized*

Wawancara	Melebih-Lebihkan, Gaya, Bebas
Studi Literatur	Melebih-Lebihkan Dan Tidak Realist.
Observasi	Melebih-Lebihkan, Tidak Realis, Minimalis,
Keyword	Melebih-Lebihkan,Tidak Realis

Berdasarkan data yang didapatkan melalui wawancara, studi literatur, dan observasi, hasil data disajikan dalam bentuk keyword untuk mempermudah dalam melakukan proses perancangan karya. Keyword sendiri merupakan proses mencari persamaan kata dari tiap tiap data yang muncul hingga akhirnya mendapatkan keyword utama yaitu Incredible. Untuk proses detailnya dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Gambar bagan pencarian Keyword

Keyword utama yang didapatkan adalah *Incredible*. Menurut KBBI yang dalam bahasa Inggris *Incredible* merupakan kata sifat (*adjective*) yang memiliki arti luar biasa dan tidak masuk akal.

Setelah mendapatkan *keyword* utama *Incredible*, maka dalam proses pembuatan karya semua mengacu pada *keyword* utama *Incredible*.

5. Pra Produksi

Tahap pertama yaitu pra produksi meliputi pencarian ide cerita, sinopsis, storyline yang selanjutnya dilanjutkan menjadi naskah. Selanjutnya membuat *concept art* meliputi *character design, environment design* dan *property design*. Setelah *concept art* selesai dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* berdasarkan naskah yang sudah disusun. *Storyboard animation* yaitu *storyboard* yang bergerak sesuai dengan adegan yang sudah *breakdown* tiap scenenya sehingga memudahkan animator dalam proses produksi. Pada saat yang bersamaan juga disusun *sound design* sebagai patokan dalam pembuatan *storyboard animation*. Setelah semua asset 2D selesai, lanjut ke proses 3D modeling. 3D modeling terdapat pembuatan 3D karakter, *environment* dan *property*. Proses texture merupakan proses pemberian texture pada asset 3D sehingga terlihat

berwarna sesuai dengan semua 3D asset. Setelah asset 3D di texture dilanjutkan dengan proses rigging yaitu pemberian tulang pada karakter 3D.

a. Ide, synopsis, storyline dan naskah

Ide dari tugas akhir ini muncul dikarenakan kurangnya minat dari masyarakat khususnya anak-anak untuk melestarikan budaya khususnya topeng malang. Sehingga muncul ide untuk membuat film animasi 3D agar menarik minat masyarakat khususnya anak-anak. Selanjutnya disusun synopsis sesuai dengan keyword yang sudah ditentukan dan dilanjutkan dengan membuat storyline yaitu *breakdown* dari synopsis pada Tabel

4.6. Setelah penyusunan storyline kemudian dikembangkan menjadi naskah yang sesuai dengan *keyword*.

Storyline
<p>Tyo, anak laki-laki yang selalu di dalam kamar bermain game di Hpnya. anak ini sehari - hari selalu bermain game di atas kasur. Saat mulai sore hari, Tyo mendengar lalu melihat anak - anak yang asik main di taman dari balik jendela. Tyo kesal dan balik bermain game. Pada akhirnya Tyo berfikir dan memutuskan untuk keluar kamar. Tyo akhirnya mengamatin anak - anak dari kejauhan di bawah pohon.</p> <p>Salah satu anak di sana menghampiri dia dan mengajaknya bermain. Tyo malah pergi menjauh dari anak yang menghampirinya dengan muka kesal. Saat Tyo mulai bosan dengan permainannya, dia diam dan melihat ada seorang anak yang asik bermain dengan topeng yang di pakainya. anak itu menghilang dari pandangannya, lalu tiba - tiba muncul mengagetkannya dari belakangnya dan memberikan beberapa pilihan topeng padanya.</p> <p>Tyo bingung dan penasaran. Akhirnya dia menaruh HPnya memilih salah satu dari topeng itu. Tyo tiba - tibapindah ke dunia lain yaitu dunia Fantasy. Tyo berada di atas pesawat sci</p>

fi bersama dengan seorang pilot di belakangnya. Tyo melihat dari jendela pesawat ada teman - temannya yang datang. Munculah monster di depannya dan Tyo bersama teman - temannya siap maju melawan monster itu.

Cuplikan kebahagiaan Tyo yang asik menggunakan topeng bersama teman - temannya di taman.

b. Concept Art

Concept art merupakan konsep dasar dari pembuatan karakter, *environment*, dan *property design* yang sesuai dengan *keyword*.



Gambar 4.9

c. Storyboard dan Storyboard Animation

Tahapan selanjutnya yaitu menyusun visual dalam bentuk sketsa tiap scene aset *design* dan naskah yang disebut *storyboard* dan *storyboard animation*. Hasil dari *storyboard* dan *storyboard animation* dapat dilihat pada halaman lampiran.

d. Perancangan Sound Design

Pembuatan sound design bertujuan untuk mengisi *background music*, serta *sound effect* yang dimasukkan ke dalam *storyboard animation* sebagai patokan para animator dalam proses produksi nantinya.

e. 3D Modelling dan Texture

Setelah pembuatan aset *concept art* 2D dilanjutkan dengan pembuatan 3D aset berupa karakter, *environment*, dan *property*. Setelah pembuatan 3D aset selesai dilanjutkan dengan proses memberikan *texture* pada karakter.

f. Rigging

Rigging merupakan proses pemberian tulang kepada karakter sehingga karakter dapat digerakkan menjadi *pose* nantinya akan dilanjutkan penggerakan karakter pada proses produksi.

6. Rancangan Produksi

Tahap selanjutnya adalah tahap rancangan produksi animasi 3D. Setelah semua pembuatan asset 3D selesai masuk ke tahapan layout yaitu mengatur asset 3D sesuaikan dengan *storyboard*. Setelah selesai *layout* sesuai dengan *storyboard* tiap *scene* dilanjutkan dengan proses animasi. Animasi dilakukan sesuai dengan *storyboard animation*.

a. Layout

Layout merupakan tahapan dimana pembuat animasi membuat *setting* tempat pengaturan *angle* kamera memasukkan karakter, *environment*, dan *property* sesuai dengan *storyboard*.

b. Animation

Setelah proses penataan layout dilanjutkan dengan proses animasi. Dalam proses ini karakter dan properti digerakkan sesuai dengan *storyboard animation* yang telah dibuat.

c. Rancangan Pasca Produksi

Tahap terakhir yaitu pasca-produksi menempatkan *lighting* disetiap *layout* yang sudah diatur. Setelah itu masuk ke tahap *composite* dan *render* serta editing.

d. Lighting

Tahap *lighting* merupakan tahap pemberian cahaya pada layout yang sudah di *animated* untuk membuat gambar lebih terlihat 3D.

e. Render

Tahapan *render* merupakan pengolahan dari hasil animasi yang nantinya mempunyai output *PNG*. berikut adalah proses *render*.

f. Composite dan Editing

Composite merupakan tahap penggabungan dari karakter, *background* dan *foreground* yang sudah di *render*.

Selanjutnya masuk ke tahap editing final untuk menggabungkan hasil *composite* gambar dan *sound design*.

Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan tugas akhir penciptaan film 3D animasi pendek tentang karakter topeng malang dapat dirancang dengan genre *adventure* dan teknik *stylized*. Dari penjelasan pada hasil dan pembahasan diharapkan genre dan perpaduan teknik tersebut dapat menghasilkan animasi yang luar biasa (*incredible*) dan menarik penonton masyarakat khususnya anak-anak agar dapat mengerti tentang topeng malang serta dapat melestarikan budaya yang ada.

Saran

Berdasarkan pengalaman penulis, berikut beberapa saran untuk meningkatkan kualitas :

1. Harus memperhitungkan waktu produksi animasi yang sesuai dengan target waktu yang ditentukan walaupun dalam masa mendadak seperti musibah covid-19 ini.
2. Pengembangan dari segi cerita.
3. Produksi yang sesuai dengan perancangan karya.
4. Pengembangan seni baru mengenai topeng malang.

Daftar Pustaka

Sumber Buku, Jurnal, Artikel

Armantono, & RB. (2011). Proses Penciptaan Film Pendek 'PeNSiun'. Dewa Ruci, 282-299.

Pramudia, R., apriyani, m. e., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis dan Implementasi Mel Script untuk Lighting dan Rendering pada Film Animasi 3D Robocube. Komputa, 27-34.

Pratama, W. (2014). GAME ADVENTURE MISTERI KOTAK PANDORA. Telematika, 13-31.

D'Ammassa, D. (2008). Encyclopedia of Adventure Fiction Facts on File Library of World Literature. Infobase.

Aava, K. (2017, Desember 12). 80.lv. Retrieved from 80.lv : <https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/>

Ruslan, A. (2016). *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.

