

EDITING FILM ANIMASI 3D ILMIAH BERTEMA KEHIDUPAN HABITAT IKAN YANG BERBEDA BERBASIS TEKNIK CUTAWAY

**Mochamad Taufik Darmawan¹⁾ Muhammad Bahrudin²⁾ Yunanto Tri
Laksono³⁾**

¹Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika
Email: 18510160020@dinamika.ac.id

²Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika
Email: bahrudin@dinamika.ac.id

³Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika
Email: yunanto@dinamika.ac.id

Abstrak: Peneliti sebagai *editor* pada pembuatan film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda berjudul “Dimidiate”. Masalah yang diangkat pada film animasi ini yaitu mengenai pola kehidupan ikan yang memiliki habitatnya masing-masing. Tujuan yang ingin dicapai yaitu supaya dapat mengedukasi dan memberikan informasi kepada seluruh kalangan agar dapat memahami bahwa setiap ikan memiliki habitat tempat tinggalnya masing - masing. Penulis yang memiliki peran sebagai *editor* dalam pembuatan film animasi 3D ini bertanggung jawab pada segala aspek *visual* didalam pengeditan atau penyuntingan , dalam prosesnya *editor* melakukan *editing* dengan menerapkan teknik editing *cutaway* kemudian melakukan Compositing, *Color grading*, *sound effect* dan *rendering*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, studi literatur dan studi kompetitor sehingga dapat menghasilkan data bersifat deskriptif. Dalam proses produksi film animasi 3D ada beberapa tahapan yang dilalui yaitu pra produksi, proses ini meliputi ide storyline, sinopsis, skenario, storyboard, karakter. Tahap Produksi meliputi, modeling karakter dan environment, texturing, Animating. Tahap Pasca Produksi meliputi, *editing*, compositing, *sound effect*, *color grading*, *rendering*. Penulis sebagai *editor* dalam proses produks harus mampu berfikir kreatif dalam melakukan *editing* supaya hasil akhir yang produksi sesuai dengan skenario dan berkualitas. Peneliti sebagai *editor* berharap dapat menghasilkan film animasi 3D yang dapat memberikan kesan positif dan mengedukasi. Dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dari pemilihan *sound effect*, *color grading* dan penataan *shot*, yang masih belum sempurna. Dengan ini peneliti berharap semoga kedepanya bisa menghasilkan karya lebih baik.

Kata Kunci: Editing, Film animasi 3D, Habitat ikan, Cutaway

1. PENDAHULUAN

Pembuatan film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda dengan judul “DIMIDIATE” memiliki tujuan memberikan wawasan dan edukasi kepada seluruh kalangan bahwa tidak semua ikan bisa hidup pada dua habitat, ada ikan yang hanya bisa hidup pada satu habitat saja dan apabila ikan hidup tidak pada habitatnya

masing-masing berdampak buruk bagi ikan tersebut

Dengan dibuatnya film animasi 3D, penulis berharap film ini tidak hanya menjadi sarana tontonan yang biasa saja, tetapi didalamnya terdapat pesan yang mengedukasi dan juga menambah wawasan. Pembuatan film animasi 3D tentunya ditambahkan beberapa aspek pendukung lainnya seperti penambahan *sound effect*, *vfx*, *backsound* dan tone warna yang sesuai dengan konsep dari film.

Dalam proses pembuatan karya film animasi 3D, penulis memiliki jobdesk sebagai *editor*. *Editing* merupakan salah satu bagian dari proses pembuatan film.

Penulis sebagai *editor* bertanggung jawab dalam melaksanakan proses *editing*. Dalam pengerjaannya seorang *editor* harus konsultasi dengan sutradara supaya *shot* yang disusun dalam proses *editing* sesuai dengan urutan dalam skenario yang sudah dibuat sutradara, supaya urutan *shot* yang sudah disusun menjadi kesatuan yang utuh dan layak untuk ditonton. [2]

Proses penyuntingan atau *editing*, *editor* harus mampu berfikir kreatif dalam menyusun audio dan *visual* supaya hasil akhir dari produksi film animasi 3D layak untuk disuguhkan. Tujuan dari *editing* yaitu supaya cerita yang ditampilkan kepada penonton dapat tersampaikan dengan jelas kepada penonton. [1]

Pada proses pengerjaannya ada berbagai macam teknik yang dapat dipakai oleh *editor*, dalam pengerjaannya penulis sebagai *editor* menerapkan teknik *editing cutting cutaway*. *Cutaway* merupakan teknik *cutting* yang memasukkan *shot* lain ke dalam adegan yang masih ada hubungannya dengan *shot* utama. Teknik ini diterapkan untuk menampilkan versi *visual* lain dari *shot* utama dan juga untuk menyesuaikan tempo agar *visual* yang disuguhkan tidak terkesan monoton.

Jadi dapat dirumuskan, penulis sebagai *editor* memiliki tujuan untuk menghasilkan film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda, film animasi 3D yang dibuat dapat memberikan pesan positif yang dapat mengedukasi dan memberikan informasi kepada penonton. Penulis sebagai *editor* menerapkan teknik *editing cutting cutaway* supaya film yang disuguhkan memiliki variasi *visual* supaya tidak terkesan biasa saja.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu penelitian kualitatif, dalam penelitian kualitatif peneliti mendapatkan data berbentuk deskriptif. Proses yang dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan yaitu dengan cara wawancara beberapa praktisi dan akademis, observasi, studi literatur dan studi kompetitor. Tujuan penggunaan metode penelitian kualitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut dapat digunakan sebagai referensi dan memperkuat informasi yang diperlukan dalam proses pengerjaan film animasi 3D.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Produksi

Merupakan tahapan awal dari proses produksi karya film animasi 3D. Pada tahapan ini penulis sebagai *editor* ikut ambil bagian dalam membantu sutradara untuk memberi masukan – masukan terhadap karya film animasi 3D yang akan dibuat.

Produksi

Merupakan tahapan untuk mengeksekusi dari konsep yang sudah disusun dan matang lalu kemudian tim produksi film animasi 3D mulai untuk melakukan proses pengerjaan. Dalam prosesnya, produksi film animasi 3D meliputi beberapa tahapan diantaranya yaitu *Modeling*, *Texturing*, *Rigging*, *Animating*, *Compositing*, dan *Rendering*.



Gambar 1 Membantu proses produksi *modeling* 3D

Pasca Produksi

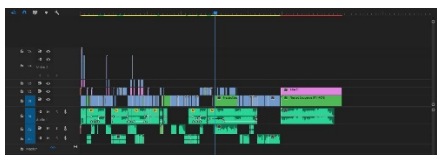
Merupakan tahapan akhir dari proses pembuatan film animasi 3D. Pada tahapan ini penulis sebagai *editor* berperan penting

dalam melakukan penyuntingan atau *editing* guna untuk menyusun rangkaian *shot*, audio, *color grading*, *vfx*, *sound effect*, dan *rendering* supaya menghasilkan *visual* yang sesuai dengan runtutan skenario yang sudah disusun.

Pada tahap ini meliputi beberapa tahapan, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. *Compositing*

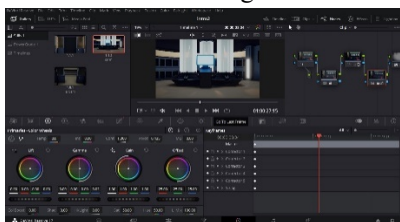
Merupakan tahapan awal dari proses *editing*, pada tahapan ini *editor* memotong, menyusun, memilih, merapikan, dan menggabungkan *shot* yang dianggap sudah sesuai dengan skenario.



Gambar 2 Proses penggabungan *shot* yang sudah selesai diproduksi

b. *Color grading*

Pada tahap ini seorang *editor* melakukan tahapan untuk koreksi warna pada masing – masing *shot*, supaya hasil *visual* yang disuguhkan lebih baik lagi dan juga meningkatkan kualitas dari produksi film animasi 3D. *Color grading* bukan hanya sekedar mengatur warna supaya hasil film lebih terlihat memanjakan mata, tetapi dalam mengatur *color grading* di masing – masing *shot* dapat mempengaruhi mood di setiap scene. Penyesuaian *color grading* terhadap masing – masing scene harus disesuaikan dengan kondisi di setiap alur ceritanya agar *color grading* dan alur cerita sesuai dan kualitas film lebih baik lagi.



Gambar 3 Proses *coloring*

c. *Sound Effect*

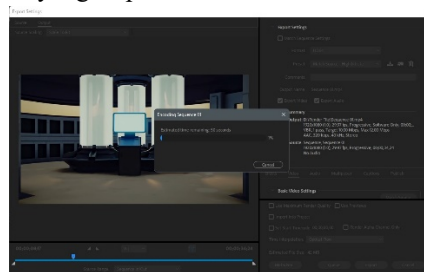
Pada tahap ini penambahan musik dapat membantu disetiap pergerakan dari karakter dalam film animasi 3D. Penyesuaian audio dengan *visual* yang sinkron menimbulkan suasana mod yang dapat membuat penonton ikut terbawa dalam suasana film tersebut. Melihat dari jenis dari *sound effect*, ada banyak suara yang bisa digunakan sebagai *sound effect* misalnya dari suara alam, suara alat musik, suara kehidupan sehari – hari dan suara buatan dari software.



Gambar 4 Menambahkan dan menata beberapa *sound effect* yang diperlukan

d. *Rendering*

Pada tahap ini *shot* yang diproduksi sudah melewati tahapan *editing* *compositing*, *color grading*, *sound effect* dan selanjutnya masuk kedalam proses *rendering*. Rangkaian *shot* yang sudah disusun dan dilakukan penyuntingan akan dilakukan proses export dan kemudian menjadi sebuah kesatuan video yang sudah tersusun rapi menjadi satu video yang siap untuk ditonton.



Gambar 5 Proses *rendering*

KESIMPULAN

Dalam berproses membuat film animasi 3D ilmiah bertema kehidupan habitat ikan yang berbeda yang berjudul “DIMIDIATE”, hasil yang didapatkan yaitu sebagai seorang *editor* dalam pembuatan film animasi 3D ini harus mampu berfikir kreatif dalam

menyusun *shot* supaya menjadi kesatuan yang utuh dan dapat dinikmati seluruh penonton. Penyesuaian antara skenario dengan *shot – shot* yang perlu ditambahkan atau dikurangi dalam proses *editing* sangat berpengaruh supaya hasil akhir dari *editing* sesuai dengan skenario awal yang sudah disusun oleh sutradara.

SARAN

Berdasarkan pengalaman yang didapatkan oleh peneliti pada saat proses pengerjaan Tugas Akhir film animasi 3D ini. Maka dapat diambil beberapa saran penelitian sebagai berikut :

1. Ketika akan berproses dalam melaksanakan sebuah produksi film, penggunaan teknik *editing* dan pemilihan jenis transisi yang akan digunakan dalam proses *editing* dapat mempengaruhi jalannya cerita suatu film. Penerapan teknik dan transisi yang sesuai dapat membuat film yang dihasilkan lebih sempurna.
2. Pemilihan dan penggunaan *sound effect* yang sesuai supaya film yang dihasilkan menjadi lebih baik.
3. Meningkatkan teknik *editing* supaya film yang diproduksi lebih baik lagi.

Dalam proses pembuatan film animasi 3D ini masih terdapat banyak kekurangan dikarenakan waktu yang diperlukan dalam proses pembuatan film animasi 3D sangatlah membutuhkan waktu yang cukup banyak supaya film yang dihasilkan sesuai dengan skenario yang sudah dibuat. *Editing* yang dilakukan pada proses produksi masih terdapat banyaknya kekurangan dikarenakan penataan setiap *shot* dan pemberian *sound effect* yang belum benar – benar sempurna sehingga masih terdapat beberapa kekurangan. Demikian saran yang diperoleh, dengan ini untuk kedepannya supaya lebih baik lagi dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi penulis.

Daftar Pustaka

A. Buku

- [1] Nugroho, S. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Andi: Yogyakarta.

B. Jurnal

- [2] Imanto, T. (2007). Film Sebagai Proses Kreatif Dalam Bahasa Gambar. *KOMUNIKOLOGI : JURNAL ILMIAH ILMU KOMUNIKASI*, 13.
- [3] Ali, M. F., Bahrudin, M., & Dewanto, T. H. 2015. *Perancangan Iklan Kampanye Penghargaan Adiwiyata Kabupaten Gresik Melalui Animation Explainer Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Hidup* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika). Bahrudin, M. (2014). Tantangan Regulasi Penyiaran: Pencitraan Politik Di Era Konvergensi Media.
- [4] Andrianto, N. 2018. Pesan Kreatif Iklan Televisi Dalam Bulan Ramadan: Analisis Semiotika Iklan Bahagiannya Adalah Bahagiaku. *Jurnal Studi Komunikasi*, 2(1), 17-31.
- [5] Riyanto, D. Y., Andrianto, N., Riqqoh, A. K., & Aliffianto, A. Y. 2019. A Conceptual Framework for Destination Branding in Jawa Timur, Indonesia. *Majalah Ekonomi: Telaah Manajemen, Akuntansi dan Bisnis*, 24(2), 149-157.
- [6] Andrianto, N., & Fianto, A. Y. A. 2020. Brand Image Among The Purchase Decision Determinants. *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(3), 700-715.
- [7] Andrianto, N., & Fianto, A. Y. A. 2021. Analisis Isi Gangguan Stress Pasca Trauma Dalam Film 27 Steps Of May. *Communicator Sphere*, 1(1), 20-30.
- [8] Bahrudin, M., Hamad, I., & Triputra, P. 2021. The Representation of Social Changes in Indonesian Muslim Society: A Semiotic Analysis of 'Ketika Mas Gagah Pergi.'. *Jurnal Komunikasi*:

- Malaysian Journal of Communication*, 37(2), 68-82.
- [9] Bramantijo, B., Karsam, K., & Priyoleksono, T. 2017. Tote Bag Berbahan Tenun Gedhog Sebagai Produk Penunjang Bagi UKM Tenun dan Batik Gedhog Tuban. *Batoboh: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 124-132.
- [10] Fianto, A. Y. A., & Andrianto, N. 2022. Sustainable tourism development from the perspective of digital communication. *Jurnal Studi Komunikasi*, 6(1), 110-125.
- [11] Laksono, Y. T. 2017. Penerapan Aplikasi Fruity Loops sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara. *Jurnal Studi Komunikasi*, 1(3), 253-261.
- [12] Laksono, Y. T. 2021. Communication and ritual on jaranan pogogan: The semiotics of performing arts. *Jurnal Studi Komunikasi*, 5(2), 493-508.
- [13] Laksono, Y. T. 2019. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Fruity Loops Untuk Meningkatkan Pembelajaran Mata Kuliah Tata Suara. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 2(1), 41-46.
- [14] Prasetya, A. J., Laksono, Y. T., & Candraningrat, C. 2021. City Branding di Jember: Analisis Perspektif dari Pengunjung. *Business and Finance Journal*, 6(1), 13-20.
- [15] Prasetya, A. J., Laksono, Y. T., & Hidayat, W. 2020. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Pengembangan Marketing Website Dan Desain Kemasan Pada Ukm Bumi Cipta Sejahtera Surabaya. *JPM17: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(01), 92-98.
- [16] Susetyo, H. R., Bahrudin, M., & Windarti, T. 2015. Efektivitas infografis sebagai pendukung mata pelajaran IPS pada siswa siswi kelas 5 SDN Kepatihan di Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1).
- [17] Wangi, M. P., & Basnendar, H. P. 2012. Analisis Dramaturgi Banyolan Kartolo Episode Setoran Di JTVsurabaya. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 3(2), 58-73.
- [18] Wangi, M. P., & Taqiuddin, M. H. 2019. Penyutradaraan Dan Editing Dalam Pembuatan Film Animasi 3d Bergenre Action Berjudul "Ebeda". *Candrarupa: Journal Of Art, Design, And Media*, 1(1), 15-19.
- [19] Wangi, M. P. 2013. Tayangan Program Ludruk Banyolan Kartolo Di Jtv Surabaya. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 8(2).
- [20] Wangi, M. P., Andrianto, N., & Prasetya, A. J. (2017). LPM: IbM Guru SMK Wachid Hasyim 1 Pusat Surabaya Melalui Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Menciptakan Guru Kreatif dan Produktif dalam Keahlian Multimedia dan Animasi.