



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN *PILOT PROJECT* ANIMASI
“IMAJINAVIS” UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN**

**FAKIH WASI AULADI
NRP 0831154000119**

Dosen Pembimbing
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT
NIP. 19810710 201012 1002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020



TUGAS AKHIR – DV 184801

**PERANCANGAN *PILOT PROJECT* ANIMASI “IMAJINAVIS”
UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN**

Fakih Wasi Auladi

NRP : 08311540000119

DOSEN PEMBIMBING

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT

NIP : 198107102010121002

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020**

(Halaman sengaja dikosongkan)



FINAL ASSIGNMENT – DV 184801

**DESIGN OF PILOT PROJECT ANIMATION “IMAJINAVIS”
FOR 6-8 YEARS OLD**

Fakih Wasi Auladi

NRP : 08311540000119

COUNSELLOR

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT

NIP : 198107102010121002

**Visual Communication Design Major
Product Design Department
Faculty Of Creative Design And Digital Business
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020**

(Halaman sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN *PILOT PROJECT* ANIMASI “IMAJINAVIS” UNTUK
ANAK USIA 6-8 TAHUN

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Fakih Wasi Auladi

NRP. 08311540000119

Surabaya, 31 Januari 2020

Periode Wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Bambang Fristiyono, S.T.,M.Si

NIP. 19700703 199702 1 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT

NIP. 19810710 201012 1 002

(Halaman sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Fakih Wasi Auladi**

NRP : **0831154000119**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN *PILOT PROJECT* ANIMASI “IMAJINAVIS” UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 02 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Fakih Wasi Auladi

0831154000119

(Halaman sengaja dikosongkan)

Perancangan *Pilot Project* Animasi “Imajinavis” untuk Anak Usia 6-8 Tahun

Nama Mahasiswa : Fakhri Wasi Auladi
NRP : 0831154000119
Departemen : Departemen Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT

ABSTRAK

Masa kanak-kanak adalah masa yang penuh dengan imajinasi. Karnedi (2013) menjelaskan, melalui imajinasi seseorang dapat menghubungkan sesuatu yang riil dan imajiner. Proses inilah yang selanjutnya melahirkan suatu kreativitas. Dalam hal ini imajinasi menjadi latar belakang kemunculan suatu kreativitas dan inovasi. Ada banyak cara untuk menstimulasi dan mengasah kemampuan berimajinasi pada masa tumbuh kembang anak. Salah satu caranya ialah melalui alur cerita dan gambar. Alur cerita dan gambar dapat disampaikan dengan efektif melalui media animasi. Animasi merupakan media yang efektif karena selain menjadi media yang sangat disukai anak-anak, animasi juga dapat menstimulasi imajinasi anak dengan menyajikan audio visual yang mampu menyampaikan pesan yang sulit dipahami dengan menggunakan media lain. Karena hal tersebut, penulis ingin merancang sebuah *pilot project* animasi yang bertujuan sebagai sarana untuk membantu menstimulasi dan mengasah imajinasi anak.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode *Depth interview* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh imajinasi pada anak dan efektifitas penggunaan animasi sebagai media pengembangan imajinasi anak. Metode lainnya ialah menggunakan teori tiga babak dan *logline* untuk membuat konsep cerita dan menciptakan formula yang menjadi ciri khas dari cerita *pilot project* Imajinavis. Studi eksperimental juga merupakan metode yang digunakan untuk menguji kelayakan dari perancangan yang dibuat.

Hasil dari penelitian ini berupa film animasi pendek berdurasi 9 menit yang bercerita tentang anak bernama Navis yang memiliki imajinasi yang tinggi dan dapat mewujudkan imajinasinya dengan membuat dunia baru yang penuh petualangan. Penggunaan latar dua dunia yang berbeda pada animasi dapat memvisualisasikan kekuatan imajinasi pada anak. Penggunaan robot sangat baik digunakan untuk anak-anak karena robot sangat disukai oleh anak. Penggunaan teknik *timing*, *stretch and squash*, dan *secondary action* juga bermanfaat untuk menambah unsur komedi pada animasi.

Kata Kunci : Animasi, Anak, Cerita, *Pilot Project* , Imajinasi

(Halaman sengaja dikosongkan)

Design Of Pilot Project Animation “Imajinavis” for 6-8 Years Old

Student Name : Fakih Wasi Auladi
NRP : 0831154000119
Departement : Product Design Department – Visual Communication Design
Counsellor : Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT

ABSTRACT

Childhood is a time full of imagination. Karnedi (2013) explains, through imagination someone can connect something real and imaginary. This process then evolves to creativity. In this case imagination becomes the background of the emergence of creativity and innovation. There are many ways to stimulate the ability to imagine during the child's growth and development. One way is through the story line and pictures. The flow of stories and images can be conveyed effectively through animation media. Animation is an effective media because aside from being a most liked media by children, animation can also stimulate the imagination of children by presenting audio visuals that are able to inform messages that are difficult to understand using other media. Because of this, the author wants to design an animated pilot project that aims to help stimulate and sharpen children's imagination.

The method used in this design uses the Depth interview method which aims to determine the effect of imagination on children and the effectiveness of using animation as a medium for developing children's imagination. Another method is to use a three-act theory and logline to conceptualize stories and create formulas that are characteristic of Imajinavis pilot project stories. An experimental study is also a method used to test the feasibility of a design made.

The results of this study in the form of a short 9-minute animated film that tells the story of a child named Navis who has a high imagination and can realize his imagination by creating a new world full of adventure. The use of two different world backgrounds in animation can visualize the power of imagination in children. The use of robots is very well used for children because robots are very preferred by children. The use of timing, stretch and squash, and secondary action techniques are also useful for adding comedy to the animation.

Keywords : Animation, Children, Stories, Pilot Project, Imagination

(Halaman sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah S.W.T karena atas rahmat dan rahim-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan lancar. Karya tulis yang berjudul **“Perancangan Pilot project animasi “Imajinavis” untuk Anak Usia 6-8 Tahun”** ini, penulis dedikasikan sebagai syarat utama kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dalam bidang studi Desain Komunikasi Visual di Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital.

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menyadari bahwa karya tulis yang penulis buat masih jauh dari sempurna. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menambah pengembangan dan pemahaman penulis serta semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa, peneliti selanjutnya dan semua pihak yang membutuhkan, untuk kemudian dapat dijadikan acuan, referensi dan pembanding untuk karya tulis lainnya.

Kelancaran dan terselesaikannya tugas akhir ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

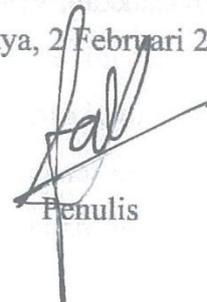
1. Orang tua penulis, Bapak Bambang Wasito dan Ibu Triasti Nurmiatiningsih atas segala dukungan, do'a dan kasih sayangnya selama ini kepada penulis. Kepada adik-adik penulis, serta Diza Aina Kafti yang telah mendukung dan membantu penulis dari jauh.
2. Rekan satu tim penulis, Abdul Manan Heru Setiawan yang telah berjasa banyak dalam penyelesaian tugas akhir ini. Semoga selalu sukses dan sehat selalu.
3. Seluruh dosen yang membantu penyelesaian tugas akhir penulis, Bapak Nugrahardi Ramadhani selaku dosen pembimbing yang selalu memberi masukan, *support* dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Bapak Didit dan Bapak Sayatman selaku dosen penguji yang memberi saran dan kritik yang membangun untuk penulis.
4. Teman-teman seperjuangan penulis yang menemani dan mendukung penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini, pejuang RTA, Naces, Rizka,

Miwa, Tika, Jips, Alhaq, Tahta, Capi, dan masih banyak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu.

5. Tim produksi *pilot project* animasi Imajinavis, Danika, Diza, Rasen, Ammar, Ferdi, Indi, dan Miwa yang sangat membantu dalam penyelesaian animasi Imajinavis.
6. Mas Risma dari Hompimpa Studio yang sangat menyambut baik penulis dalam proses *depth interview* dan *sharing* tentang animasi dan mensupport penulis untuk berkarya lebih banyak lagi.
7. Cak Ikin yang banyak memberi pelajaran kepada penulis tentang animasi dan mekanisme kerja Youtube. Penulis mendapat banyak pelajaran dan masukkan mengenai Youtube dan cara membangun *channel* Youtube yang baik dan berkelanjutan.
8. Putri Aisya Pahlawani yang membantu penulis dalam memahami peran imajinasi pada tumbuh kembang anak dan efektifitas animasi dalam mengembangkan imajinasi anak.
9. Mas Azareel Maatita dan mas Rahadyo Widyastomo yang membantu penulis untuk mengembangkan cerita, teknik pengambilan gambar, dan cara pembuatan storyboard untuk memudahkan proses animasi.
10. Teluse sebagai tempat penghilang penat dan tempat penghilang lapar dengan Indomie-nya yang enak.
11. Kepada teman-teman Bogor penulis, Muslim, Bangboo, Kevin, Suju, Ega, Wawan, Dhanu, Dito, Zano Midun, yang selalu mensupport dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Semua pihak yang secara tidak langsung membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas bantuannya selama ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 2 Februari 2020



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	V
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR	VII
ABSTRAK	IX
ABSTRACT	XI
KATA PENGANTAR	XIII
DAFTAR ISI	XV
DAFTAR GAMBAR	XVII
DAFTAR TABEL	XXI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Batasan Masalah	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teori Imajinasi	7
2.2 Teori Animasi	8
2.3 Proses Pembuatan Pilot project animasi 3D	9
2.4 12 Prinsip Animasi	11
2.5 Proses Pembuatan Cerita	17
2.6 Penokohan dalam Cerita	20
2.7 <i>Script</i> / Naskah	21
2.8 Teknik Pengambilan Gambar	23
2.9 Studi Analisa <i>Existing</i>	26
BAB III METODOLOGI DESAIN	31
3.1 Diagram Perancangan	31
3.2 Protokol Riset	32
3.3 Jadwal Pelaksanaan Riset	39
BAB IV ANALISA HASIL RISET	41
4.1 Interview dengan Putri Aisya Pahlawani S.Psi	41

4.2	Interview dengan Cak Ikin	44
4.3	Interview dengan Risma Suherja.....	46
4.4	Studi Eksperimental 1	47
4.5	Depth Interview 1	48
4.6	Studi Eksperimental 2	49
4.7	Depth Interview 2.....	50
4.8	Prototype	52
4.9	Depth Interview 3.....	52
BAB V KONSEP DESAIN DAN IMPLEMENTASI		55
5.1	Deskripsi Perancangan	55
5.2	Konsep Desain.....	55
5.3	Konsep Strategi Media	56
5.4	Konsep Sinematografi	56
5.5	Konsep Cerita	57
5.6	Konsep Penokohan.....	59
5.7	Konsep Plot dan Storyboard Pilot Project.....	68
5.8	Konsep Prototype	92
5.9	Implementasi Desain	95
BAB VI PENUTUP.....		101
6.1	Kesimpulan.....	101
6.2	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....		103
LAMPIRAN		105
“PULANG SEKOLAH EP.1”		105
“IMAJINAVIS EP.1”		116
BIODATA PENULIS.....		129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1 Tema Besar dari Animasi Indonesia	3
Gambar 2.4.1 <i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 2.4.2 <i>straight Ahead Action</i>	13
Gambar 2.4.3 <i>Pose to Pose</i>	13
Gambar 2.4.4 <i>Contoh prinsip animasi Slow in Slow out</i>	14
Gambar 2.4.5 <i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2.4.6 <i>Timing A</i>	16
Gambar 2.4.7 <i>Timing B</i>	16
Gambar 2.5.1 Contoh Penggunaan Formula dalam <i>Logline</i>	18
Gambar 2.5.2 Skema Struktur Tiga Babak	19
Gambar 2.6.1 Contoh <i>Character Relationship Chart</i>	21
Gambar 2.8.2 Contoh pengambilan gambar dengan teknik <i>low angle</i>	23
Gambar 2.8.3 Contoh pengambilan gambar dengan teknik <i>eye level</i>	24
Gambar 2.8.4 Contoh pengambilan gambar dengan teknik <i>high angle</i>	24
Gambar 2.8.5 Contoh pengambilan gambar dengan teknik <i>bird eye</i>	25
Gambar 2.8.7 Contoh pengambilan gambar dengan teknik <i>over shoulder</i>	25
Gambar 2.9.1 Poster serial animasi Backyardigans	26
Gambar 2.9.2 Poster Serial animasi Adit & Sopo Jarwo	27
Gambar 2.9.3 Environment Serial animasi Adit & Sopo Jarwo	28
Gambar 2.9.4 serial animasi Kazoops!	29
Gambar 3.1.1 Alur riset	31
Gambar 4.1.1 Dokumentasi Wawancara	41
Gambar 4.2.1 Dokumentasi Wawancara dengan Cak Ikin	44
Gambar 4.3.1 Dokumentasi <i>interview</i> dengan Risma Suherja	46
Gambar 4.5.1 Dokumentasi <i>Interview</i> Hompimpa Studio	48
Gambar 4.6.1 Cuplikan Storyboard Awal Imajinavis	50
Gambar 4.7.1 Dokumentasi <i>Depth Interview 2</i>	50
Gambar 4.8.1 Cuplikan <i>Storyboard Final</i> Imajinavis Eps. 1	52
Gambar 4.9.1 Dokumentasi <i>Depth Interview 3</i>	52
Gambar 5.6.1 Karakter Navis	60

Gambar 5.6.2 Karakter Ruben.....	61
Gambar 5.6.3 Karakter Sukma	62
Gambar 5.6.4 Karakter Mamad	63
Gambar 5.6.5 karakter Prof. Noto	65
Gambar 5.6.6 Karakter Bunda.....	66
Gambar 5.6.7 Relationship Chart Imajinavis	67
Gambar 5.7.1 <i>Storyboard</i> versi 1 halaman 1	69
Gambar 5.7.2 <i>Storyboard</i> versi 1 halaman 2	70
Gambar 5.7.3 <i>Storyboard</i> versi 1 halaman 3	71
Gambar 5.7.4 <i>Storyboard</i> versi 1 halaman 4	72
Gambar 5.7.5 <i>Storyboard</i> versi 1 halaman 5	73
Gambar 5.7.6 <i>Storyboard</i> versi 1 halaman 6	74
Gambar 5.7.7 <i>Storyboard</i> versi 1 halaman 7	75
Gambar 5.7.8 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 1	77
Gambar 5.7.9 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 2	78
Gambar 5.7.10 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 3	79
Gambar 5.7.11 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 4	80
Gambar 5.7.12 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 5	81
Gambar 5.7.13 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 6	82
Gambar 5.7.14 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 7	83
Gambar 5.7.15 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 8	84
Gambar 5.7.16 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 9	85
Gambar 5.7.17 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 10	86
Gambar 5.7.18 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 11	87
Gambar 5.7.19 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 12	88
Gambar 5.7.20 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 13	89
Gambar 5.7.21 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 14	90
Gambar 5.7.22 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 15	91
Gambar 5.7.23 <i>Storyboard</i> versi 2 halaman 16	92
Gambar 5.9.1 Diagram Proses Produksi.....	95
Gambar 5.9.2 Contoh Compositing Asset	96

Gambar 5.9.3 Proses animasi menggunakan rigify.....	97
Gambar 5.9.4 Format <i>Video Equirectangular Pilot Project</i> Imajinavis	98
Gambar 5.9.5 <i>timeline</i> alur produksi pilot project animasi Imajinavis	99

(Halaman sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.1 Daftar pertanyaan <i>interview</i> 1	32
Tabel 3.2.2 Daftar pertanyaan <i>interview</i> 2	33
Tabel 3.2.3 Daftar pertanyaan <i>interview</i> 3	34
Tabel 3.2.4 Fokus riset eksperimental 1	35
Tabel 3.2.5 Protokol <i>Depth Interview</i> 1	35
Tabel 3.2.6 Protokol Studi <i>eksperimental</i> 2	36
Tabel 3.2.7 Protokol <i>Depth Interview</i> 2	36
Tabel 3.2.8 Protokol <i>Prototype</i>	37
Tabel 3.2.9 Protokol <i>Depth Interview</i> 3	37
Tabel 3.3.1 Tabel Jadwal Penelitian	39
Tabel 4.1.1 Hasil <i>Interview</i> 1	41
Tabel 4.2.1 Hasil <i>Interview</i> 2	44
Tabel 4.3.1 Hasil <i>Interview</i> 3	46
Tabel 4.5.1 Hasil <i>Depth Interview</i> 1	48
Tabel 4.7.1 Hasil <i>Depth Interview</i> 2	51
Tabel 4.9.1 Hasil <i>Depth Interview</i> 3	53
Tabel 5.6.1 Penokohan Karakter Navis.....	60
Tabel 5.6.2 Penokohan Karakter Ruben	61
Tabel 5.6.3 Penokohan karakter Sukma.....	62
Tabel 5.6.4 Penokohan Karakter Mamad.....	63
Tabel 5.6.5 Penokohan Karakter Prof. Noto	65
Tabel 5.6.6 Penokohan Karakter Bunda	66
Tabel 5.8.1 Cuplikan hasil <i>prototype</i>	92

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi saat ini menjadi sarana hiburan yang sangat disukai oleh anak-anak. Menurut hasil penelitian dari Tarigan (2007) acara televisi yang paling disenangi oleh anak-anak adalah kartun (77%). Dahulu, anak-anak hanya dapat menonton animasi di media terbatas seperti televisi. Animasi yang ditonton oleh anak-anak pun kurang bervariasi karena animasi yang disajikan di televisi terpaut oleh jadwal tayang yang sudah ditentukan. Seiring perkembangan zaman dan teknologi seperti internet, anak-anak kini dapat mengakses konten animasi dengan mudah menggunakan berbagai macam *platform*. Salah satu *platform* yang paling banyak digunakan anak-anak untuk menonton animasi ialah melalui *Youtube*. *Youtube* merupakan *platform* yang strategis untuk membagikan konten video animasi karena *Youtube* memiliki banyak variasi animasi dari berbagai macam negara dan berbagai macam tema. Selain itu, *Youtube* juga dapat diakses di mana saja dan kapan saja tanpa takut ketinggalan menonton animasi yang sudah ditunggu-tunggu. Animasi memiliki berbagai macam jenis diantaranya yakni film animasi yang berdurasi lebih dari 50 menit, animasi pendek yang berdurasi kurang dari 50 menit, dan serial animasi yang memiliki banyak episode.

Salah satu serial animasi *Youtube* asal Indonesia yang sukses dan banyak meraih atensi penonton ialah Nussa. Serial animasi Nussa pertama kali muncul di *Youtube* pada tanggal 25 Oktober 2018. Saat awal kemunculannya, Nussa sudah menarik rasa penasaran penonton karena *teaser* yang Nussa sajikan sangat bagus dengan kemasan animasi yang berkualitas dan karakter yang lucu. Hanya dalam waktu satu bulan Serial animasi Nussa sudah menembus angka 1,3 Juta *subscribers*. Serial animasi Nussa bercerita tentang keseharian kakak beradik Nussa dan Rara yang mengajarkan tentang kebiasaan baik berdasarkan ajaran islam pada setiap episode-nya. Lahirnya serial animasi Nussa dilatarbelakangi oleh kecemasan keluarga akan tontonan

anak yang jarang sekali menawarkan kebaikan, terutama dalam nilai-nilai islam. Serial animasi Nussa menunjukkan bahwa konten animasi yang dibagikan melalui platform *Youtube* memiliki potensi yang besar untuk perkembangan industri kreatif pada sektor animasi. Hanya saja, target audiens yang disasar oleh Nussa masih berfokus pada audiens yang beragama Islam.

Saat ini *platform Youtube* memiliki berbagai macam fitur terbaru untuk menambah *experience* dalam menonton video. Mulai dari pengatur kecepatan, fitur *subtitles*, kualitas video beresolusi tinggi, hingga yang terbaru adalah penggunaan fitur *immersive videos*. *Immersive videos* merupakan sebuah fitur yang memungkinkan penontonnya untuk merasakan berada dilingkungan yang disajikan oleh video tersebut. Nama lain dari fitur ini ialah *Virtual Reality*. Penggunaan *virtual reality* setiap tahunnya mengalami perkembangan yang pesat. Anak-anak juga sangat tertarik dengan media baru ini karena mereka dapat berimajinasi dan merasakan berada dilingkungan yang mereka lihat. Penggunaan *virtual reality* dapat menjadi inovasi baru dan pembeda dari animasi-animasi sebelumnya yang sudah pernah dibuat. Penggunaan media terbaru sering dipakai untuk proyek berskala kecil yang lebih sering dijumpai dengan nama *pilot project*. *Pilot project* berfungsi untuk menguji kelayakan dari proyek akan dikerjakan dan apabila layak akan dilanjutkan untuk produksi skala besar.

Menurut Maulana (2008) anak-anak, pada masa akhir kanak-kanaknya (usia 6-12 tahun) menyukai cerita tentang detail sejarah masa lampau, kisah-kisah petualangan, dan cerita kepahlawanan. Hal ini diperkuat oleh E. B. Hurlock (1980) yang menyatakan bahwa anak yang berada pada masa akhir anak-anak menyukai cerita atau kisah-kisah petualangan, karena ia dapat mengidentifikasi tokoh kepahlawanan dari cerita tersebut. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak pada usia akhir kanak-kanaknya menyukai cerita yang mengandung tema petualangan. Tetapi, di Indonesia sendiri animasi bertema petualangan masih didominasi oleh animasi luar negeri seperti *boboi*, *Paw Patrol*, *Ejen Ali* dan lain-lain. Padahal, tema petualangan sangat populer dan dapat disaksikan secara universal

Pembuatan cerita untuk animasi ini tidak hanya berfokus pada tema petualangan saja. Dalam penyajiannya, animasi ini menggunakan unsur imajinasi yang menjadi ciri khas pada diri anak-anak. Suyadi dalam Subiyantoro (2012) menjelaskan bahwa menurut para psikolog, masa kanak-kanak adalah masa yang penuh dengan imajinasi. Anak mempunyai daya imajinasi yang lebih beragam dari pada orang dewasa. Daya berimajinasi pada anak juga merupakan suatu hal yang positif karena dapat mengembangkan kreativitas anak. Karnedi (2013) menjelaskan, melalui imajinasi seseorang menghubungkan sesuatu yang riil dan imajiner. Proses inilah yang selanjutnya melahirkan suatu kreativitas. Dalam hal ini imajinasi menjadi latar belakang kemunculan suatu kreativitas dan inovasi. Tetapi orang tua kebanyakan belum mengerti tentang baiknya pengembangan imajinasi pada anak dan cenderung “mematikan” imajinasi yang dipikirkan oleh sang anak. Hal ini menjadi landasan pembuatan cerita dan bertujuan untuk membebaskan anak dalam berimajinasi secara positif serta mengingatkan orang tua agar tidak mematikan imajinasinya karena akan berdampak pada tumbuh kembang buah hatinya kelak.

Menurut Wikayanto (2017), dari tahun 1955-2017 terdapat 2 tipe animasi Indonesia. Yaitu animasi yang mengusung tema-tema budaya lokal dan animasi yang mengambil tema budaya lokal. Animasi yang mengangkat tema budaya lokal banyak mengambil unsur-unsur identitas nasional seperti suku bangsa, kebudayaan, agama, bahasa, geografis, sejarah dan sifat-sifat. Tema besar ini dapat dibagi lagi menjadi 3 macam yaitu :



Gambar 1.1.1 Tema Besar dari Animasi Indonesia

(Sumber : Wikayanto, 2017)

Konten budaya lokal sangat diperlukan agar pekerja kreatif di Indonesia bisa mengeksplorasi kekayaan budayanya dan tidak hanya berkiblat kepada gaya animasi Jepang atau Amerika. Salah satu contoh kesuksesan animasi yang mengangkat kebudayaan miliknya sendiri ialah Upin Ipin. Dalam animasinya, serial Upin Ipin banyak memasukkan unsur budaya kampung lokal. Serial Upin Ipin juga mengangkat unsur budaya lain seperti baju adat, bentuk rumah, makanan dan minuman, serta permainan yang mirip dengan kebudayaan Indonesia. Upin ipin dapat membuktikan bahwa konten animasi lokal dapat mengundang respon yang sangat baik di masyarakat.

Cerita merupakan aspek penting dalam pembuatan animasi. Sebuah animasi akan berhasil dan selalu teringat jika cerita yang disajikan menarik dan mengena di hati penontonnya. Cerita juga sangat penting untuk menentukan bentuk visual dari animasi yang akan dibuat karena cerita memberi gambaran dari peristiwa yang terjadi dan sifat serta perilaku dari karakter yang berada di dalam cerita tersebut. Selain cerita, aspek penting lain ialah pada proses menganimasikan aset (karakter dan environment) yang sudah dibuat. Prinsip animasi dan pergerakan animasi yang baik akan membuat animasi terlihat lebih hidup dan menghibur.

Karena latar belakang inilah tercetus ide untuk membuat **“PERANCANGAN PILOT PROJECT ANIMASI “IMAJINAVIS” UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN”**. Perancangan cerita pada pilot project animasi ini diharapkan bisa menjadi sarana hiburan bagi anak-anak dan menjadi sarana pengembangan imajinasi anak.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, penulis mengangkat rumusan masalah berikut: “Bagaimana merancang *pilot project animasi* “imajinavis” untuk anak usia 6-8 Tahun?”

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan ceita untuk *pilot project animasi* “imajinavis” untuk anak usia 6-8 Tahun

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka diperlukan Batasan-batasan yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam perancangan ini. Adapun batasan-batasan masalah pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Penulis membahas perancangan cerita dan animasi untuk pilot project animasi “Imajinavis”.
- Perancangan cerita dimulai dari script sampai dengan animasi.
- Perancangan akan ditargetkan kepada anak-anak usia 6-8 Tahun.
- Luaran yang dihasilkan dari perancangan ini ialah animasi 3D berdurasi 7-10 menit dengan resolusi 1080p dan framerate sebesar 24 fps
- Perancangan ini akan menghasilkan media tambahan menggunakan *VR Headset* dengan format video beresolusi 4096 x 2048 pixels dan menggunakan fitur *immersive reality*.
- Luaran yang dihasilkan menggunakan media baru berupa *virtual reality*.

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Imajinasi

Imajinasi memiliki hubungan yang erat dengan tumbuh kembang anak. Kebanyakan anak-anak berumur 6-8 tahun memiliki daya imajinasi yang kuat. Tetapi imajinasi mereka masih sangat liar dan harus difasilitasi dan dibimbing agar anak-anak dapat mengembangkan imajinasi yang dimilikinya. Berikut merupakan teori imajinasi yang bertujuan sebagai tema besar dari cerita yang akan dibuat.

2.1.1 Definisi Imajinasi

Imajinasi berasal dari Bahasa Latin *imāgo* yang berarti gambar dan *imāginātiō* yang berarti menggambarkan. Imajinasi secara definitif adalah kemampuan untuk menciptakan benda-benda, orang, dan suatu kelompoknya dalam pikiran tanpa masukan langsung dari panca indra. Imajinasi dapat juga didefinisikan sebagai bentukan pengalaman-pengalaman dalam pikiran, bias jadi berupa pemanggilan kembali peristiwa masa lalu baik dengan perubahan-perubahan tertentu atau yang diciptakan dari awal tanpa terjadi sebelumnya. Szczelkun (2018)

Imajinasi adalah proses kognitif yang digunakan dalam fungsi mental dan kadang digunakan bersamaan dengan penggambaran psikologis. Menurut Byrne (2007) imajinasi didefinisikan demikian karena melibatkan pemikiran tentang berbagai kemungkinan.

Pengembangan kemampuan imajinatif pada anak menurut Yusuf (2006) mampu memfasilitasi perkembangan anak pada aspek keterbukaan, kreativitas, daya pikir, dan daya cipta. Abdjul (2014) menyimpulkan bahwa imajinasi sangat penting dalam hubungan perkembangan kognitif, sosial-emosi, bahasa, seni, dan moral. Tanpa imajinasi perilaku dan pengetahuan anak terbatas pada apa yang mereka lihat dan dengar.

2.1.2 Manfaat Imajinasi

Kemampuan imajinasi adalah kemampuan untuk memunculkan kembali ingatan di masa lalu untuk menciptakan kemungkinan-kemungkinan atas kejadian sekarang atau di masa depan. Tujuannya adalah untuk memperagakan kembali sebuah situasi dan menemukan alternatif solusi dari suatu permasalahan.

Menurut Santi (2009) Imajinasi merupakan unsur pokok dalam pengembangan kreativitas. Jika anak diberikan kebebasan, anak akan merasa mandiri dan percaya diri dalam berkreasi. Imajinasi juga dapat membantu anak menggali potensi dan mengembangkan minat bakatnya. Abdjul (2014)

Selain itu berbagai riset telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh imajinasi untuk anak-anak. Riset yang dilakukan oleh Andrée dan Lager-Nyqvist (2013) menemukan bahwa imajinasi sangat penting dalam pembelajaran di kelas. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa selama pembelajaran bersama siswa, imajinasi memperkaya dan memperluas minat siswa terhadap sains.

2.2 Teori Animasi

Untuk membuat sebuah pilot project animasi penulis perlu memahami pengertian dari pilot project animasi tersebut.

2.2.1 Pengertian Pilot Project

Kata *pilot project* memiliki arti implementasi awal berskala kecil yang digunakan untuk membuktikan kelayakkan ide proyek. *Pilot project* biasa digunakan untuk *pitching* atau pengajuan ide proyek ke perusahaan besar untuk proses pendanaan.

2.2.2 Pengertian Animasi 3D

Animasi 3D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Animasi 3D dibuat menggunakan perangkat lunak yang pengerjaannya dilakukan secara digital. Hal ini dilakukan dengan membuat frame yang mensimulasikan masing-masing gambar, difilmkan dengan

kamera virtual, dan output-nya berupa video yang sudah di-rendering atau Realtime, jika tujuannya untuk membuat game. Animasi 3D biasanya ditampilkan dengan kecepatan 24 frame per detik atau lebih. Dalam perancangan ini penulis akan membuat animasi 3D dengan kecepatan 24 frame per detik.

2.3 Proses Pembuatan Pilot project animasi 3D

Dalam menyusun sebuah animasi 3D diperlukan tahapan yang harus dilalui mulai dari Pra-produksi, Produksi, sampai Pasca Produksi. Berikut merupakan proses yang diperlukan untuk menyusun Pilot project animasi 3D.

2.3.1 Proses Pra-Produksi

Dalam mengerjakan sebuah proyek animasi dibutuhkan beberapa langkah untuk menyelesaikannya. Pra-produksi adalah tahap awal dalam menentukan jalannya produksi dalam animasi. Hal-hal yang ditentukan antara lain ide besar yang akan dibawa.

- **Ide**

Ide merupakan langkah awal dalam proses pembuatan animasi 3D. Ide dibuat untuk memberikan sebuah pesan besar yang ingin disampaikan kreator kepada orang yang melihatnya. Pesan yang ingin disampaikan bisa datang dari sang kreator sendiri atau pihak lain seperti *client* baik dari perusahaan swasta atau institusi pemerintah.

- **Storyline**

Storyline merupakan pengembangan dan penambahan dari ide yang sudah dibuat sampai cerita terbentuk. *Storyline* mengandung gagasan penting dari cerita awal yang dibuat seperti karakter, konflik dan lain-lain.

- **Script**

Storyline selanjutnya dikembangkan menjadi suatu cerita rekaan yang bisa disebut dengan *script*. *Script* merupakan versi lebih detail dari *storyline*. *Script* mengandung pergerakan karakter, dialog antar karakter, latar cerita, waktu dan aksi yang dilakukan oleh tokoh. *Script* berfungsi sebagai referensi dan pedoman untuk proses pre-produksi selanjutnya yaitu *storyboarding*.

- ***Storyboard***

Storyboard merupakan bentuk visual dari scrip yang sudah dibuat. Storyboard terlihat seperti buku komik dan di dalamnya terdapat pengaturan pengambilan gambar, penentuan pose dari karakter, atau kejadian dalam *scene*.

- ***Voice Over***

Voice over digunakan untuk mengambil suara dari karakter yang sudah ditentukan dalam cerita. Voice over berguna untuk proses cinematic storyboard.

- ***Animatic Storyboard***

Animatic storyboard merupakan versi bergerak dari storyboard yang sudah dibuat. Animatic storyboard masih berbentuk animasi sederhana dengan gambar sketsa kasar yang telah disertai audio dan timing yang tepat sebagai gambaran animator dalam menyusun dan menggerakkan animasi.

2.3.2 Proses Produksi

Proses produksi ialah proses pengerjaan animasi mulai dibentuk.

- ***3D Modelling***

Setelah semua sketsa 2D selesai langkah selanjutnya ialah membuat model 3D dari sketsa yang sudah dibuat. Setelah proses modelling selesai, 3D model akan diberi tekstur untuk memberi warna pada objek.

- ***3D Rigging***

Rigging merupakan proses pemasangan tulang pada model yang sudah dibentuk. Rigging dibutuhkan untuk mempermudah menganimasikan model.

- ***Lighting***

Sama seperti fotografi atau pembuatan film, proses pencahayaan adalah tahap di mana suasana adegan dibuat melalui cahaya berdasarkan desain pra-produksi.

- **Kompisisi Aset**

Komposisi aset merupakan proses pengaturan tata letak dari aset yang sudah dibuat agar sesuai dengan script dan storyboard yang sudah dibuat.

- ***3D Animation***

3D animation merupakan proses menganimasikan aset yang sudah ditata hingga pergerakannya sesuai dengan animatic storyboard dan voice over yang sudah dimasukkan.

- ***Rendering***

Rendering adalah proses pengeluaran gambar dari bidang berformat 3d menjadi 2d yang nantinya akan diproses kembali saat pasca produksi.

2.3.3 Proses Pasca Produksi

Proses pasca produksi adalah finishing dari hasil proses produksi. Hasil gambar yang dihasilkan akan disusun ulang dan diolah menjadi film animasi final. Berikut tahap-tahap pasca produksi :

- ***Compositing***

Compositing pada perancangan pilot project animasi ini dimulai dengan mengumpulkan hasil dari render yang telah dihasilkan dari tahap rendering, dalam tahap compositing semua bagian dari render passes akan disatukan menjadi sebuah gambar yang utuh.

- ***VFX***

VFX merupakan proses penambahan efek pada animasi yang sudah di-compositing agar visual dari animasi semakin menarik.

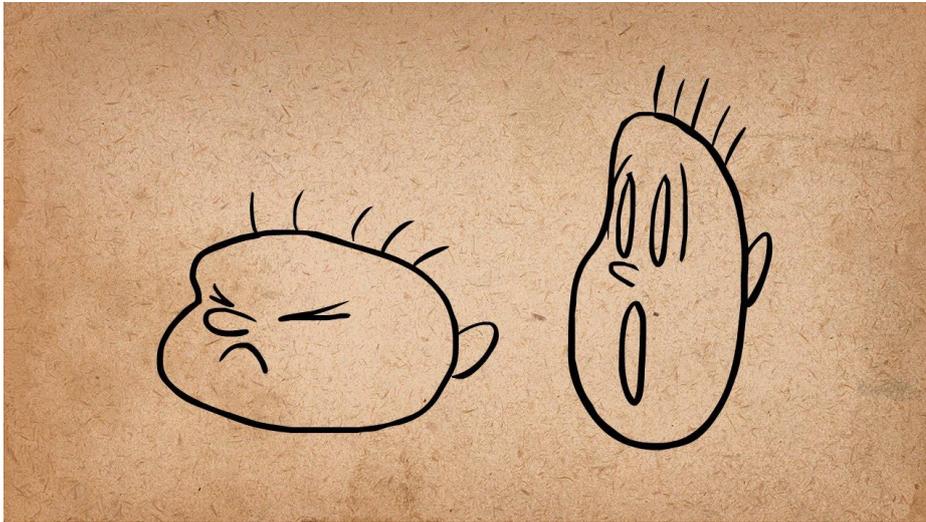
- ***Color Grading***

Tahap mengatur warna gambar yang telah jadi dari hasil compositing untuk memastikan bahwa warna yang akan ditampilkan pada perancangan ini sesuai dengan konsep yang ada.

2.4 12 Prinsip Animasi

Dalam membuat animasi dibutuhkan prinsip-prinsip dasar agar hasil animasi bisa terasa lebih hidup dan lebih luwes dalam bergerak. 12 prinsip animasi pertama kali diperkenalkan oleh animator terkemuka Disney bernama Frank Thomas dan Ollie Jonston. Mereka membuat buku berjudul Illusion of Life yang berisi tata cara dalam membangun sebuah animasi.

2.4.1 *Squash and Stretch*



Gambar 2.4.1 Squash and Stretch

(Sumber: <http://www.Youtube.com>)

Squash & Stretch adalah salah satu prinsip animasi yang paling penting untuk membuat suatu animasi menjadi lebih hidup. Squash & stretch adalah penambahan efek lentur (plastis) yang membuat object seolah-olah menjadi memuai atau menyusut sehingga objek terlihat memiliki gerakan dan lebih hidup.

2.4.2 *Anticipation*

Antisipasi dalam animasi dapat diartikan sebagai sikap ancap-ancang sebelum melakukan suatu gerakan dan membuat gerakan tersebut terlihat lebih nyata. Salah satu contohnya, sebelum karakter melompat gerakan pertama yang karakter lakukan ialah berjongkok untuk selanjutnya melompat ke udara. Gerakan jongkok ini merupakan antisipasi untuk menimbulkan efek tenaga saat karakter akan melompat ke udara.

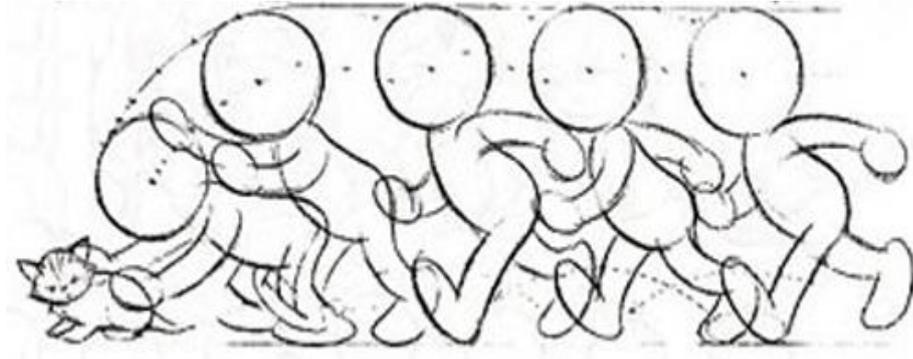
2.4.3 *Staging*

Staging merupakan tahap pengaturan tata letak suatu adegan, letak kamera, atau pose karakter agar adegan tersebut mudah dimengerti oleh penonton. Staging yang baik akan memberikan pesan yang jelas kepada penonton tentang cerita atau adegan yang ingin disampaikan.

2.4.4 *Straight Ahead Action & Pose to Pose*

Ada dua metode dalam prinsip ini, yaitu :

a. *Straight Ahead Action*

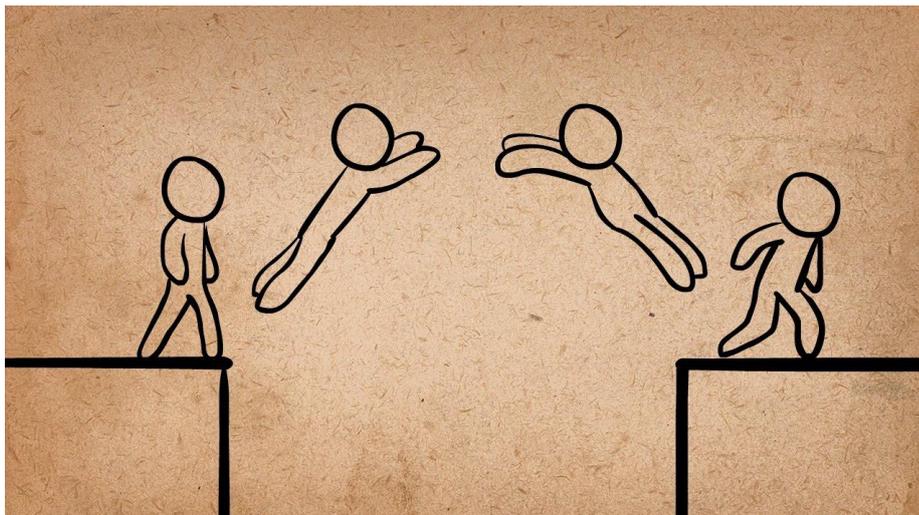


Gambar 2.4.2 *straight Ahead Action*

(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi>)

Straight ahead action merupakan pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambungan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir gerakannya nanti. Gerakan-gerakan yang diciptakan bisa merupakan ide yang spontan serta kreatif dan muncul seiring dengan proses pembuatan gerakan yang dilakukan secara berkesinambungan.

b. *Pose to Pose*



Gambar 2.4.3 *Pose to Pose*

(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi>)

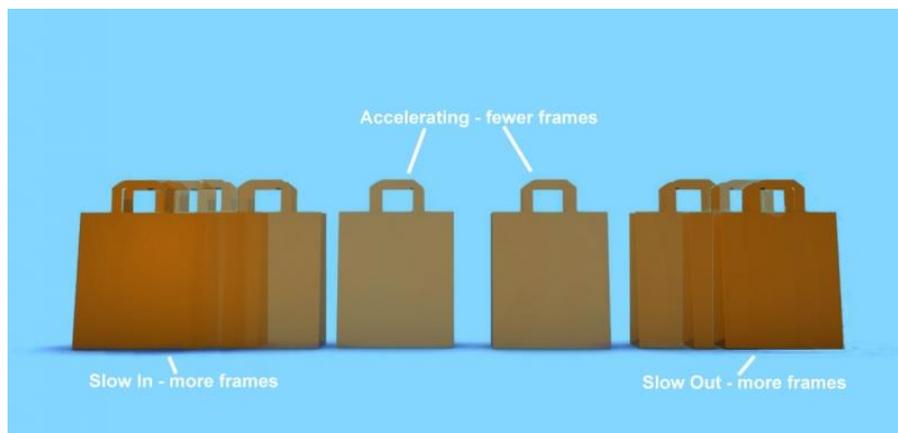
Pose to Pose dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu pose – pose seperti apa yang akan dimiliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan. Setelah menentukan pose-pose yang akan digunakan, baru dilakukan penghubungan gerakan antar pose yang ada. Metode ini menawarkan perencanaan & kejelasan dalam melakukan proses animasi, sedangkan pada *straight ahead action* terdapat spontanitas & kemungkinan ide yang segar keluar dari proses animasi tersebut.

2.4.5 *Follow Through & Overlapping Action*

Follow through & overlapping action merupakan gerakan tambahan yang terjadi pada saat karakter berhenti atau berakselerasi.

2.4.6 *Slow In & Slow Out*

Slow in dan *slow out* merupakan sebuah gerakan yang membuat benda melambat pada awal dan/atau akhir animasi. *Slow in* dan *slow out* sangat berguna untuk menciptakan efek gerak yang lebih hidup dan luwes. Animasi yang tidak mempunyai perlambatan di awal dan akhir animasinya akan terkesan sangat kaku.



Gambar 2.4.4 Contoh prinsip animasi Slow in Slow out

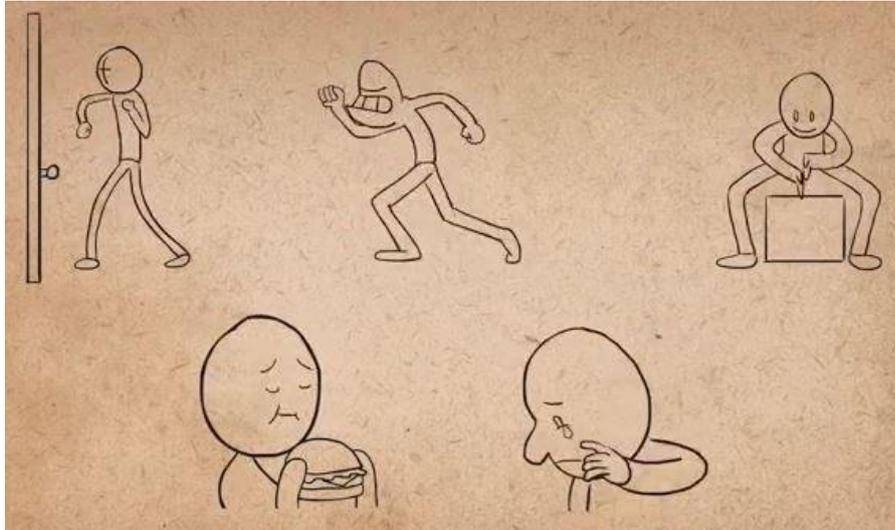
(sumber : www.brownbagfilm.com)

2.4.7 *Arc*

Arc merupakan sistem pergerakan dalam animasi yang membentuk kurva agar gerak pada animasi menjadi lebih halus. *Arc* memungkinkan

gerakan pada sebuah animasi menjadi lebih natural dibandingkan dengan animasi yang tidak menggunakan prinsip arc.

2.4.8 *Secondary Action*



Gambar 2.4.5 Secondary Action

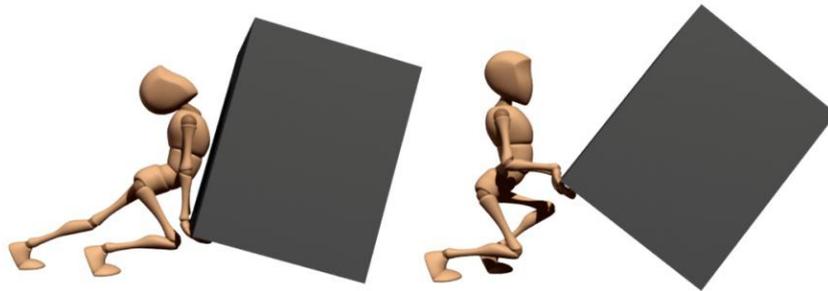
(Sumber : Youtube.com)

Secondary action merupakan gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan secondary action hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama.

2.4.9 *Timing*

Timing ditentukan dari jumlah frame in between yang ada di antara gerakan suatu benda atau karakter. Semakin sedikit jumlah frame maka gerakan menjadi semakin cepat, sebaliknya semakin banyak jumlah frame yang ada maka gerakan menjadi lebih lambat. Gerakan dengan timing yang cepat dan lambat masing-masing akan memberikan cerita yang berbeda.

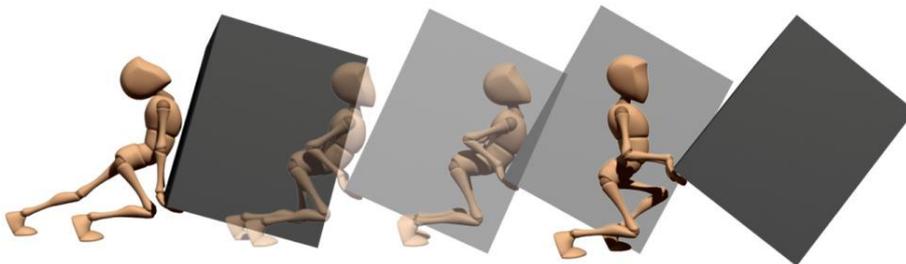
Contoh pada gambar 2.4.6 dan 2.4.7, jumlah frame yang sedikit memberikan kesan kalau kotak ini lebih ringan dari yang kelihatannya.



Gambar 2.4.6 Timing A

(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi>)

Sedangkan dengan ditambahkan jumlah frame seperti dibawah ini, lebih terlihat kalau sebenarnya kotak yang diangkat tidaklah ringan dan dibutuhkan tenaga ekstra untuk bisa mengangkatnya sampai pada pose terakhir.



Gambar 2.4.7 Timing B

(Sumber: <http://www.dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi>)

2.4.10 Exaggeration

Exaggeration dalam animasi merupakan gerakan atau ekspresi yang memiliki kesan hiperbola untuk membuat suatu animasi terlihat lebih meyakinkan, dramatis atau lucu.

2.4.11 Solid Drawing

Solid drawing dalam animasi 2D dapat dimaknai dengan gambar yang memiliki kedalaman prespektif. Sedangkan pada animasi 3D solid drawing

dapat dimaknai dengan memberikan keseimbangan pada pose suatu karakter untuk mencari pose siluet yang terbaik.

2.4.12 Appeal

Appeal dalam animasi berkaitan dengan keseluruhan bentuk atau gaya visual dari suatu animasi. Contoh dari adanya appeal ialah audiens dapat mengidentifikasi perbedaan antara gaya animasi buatan jepang atau amerika dengan mudah.

2.5 Proses Pembuatan Cerita

Dalam pembuatan cerita diperlukan berbagai macam unsur agar menghasilkan cerita yang solid, terarah dan membuat audiens dapat merasakan emosi yang dibentuk dalam cerita. Adapun unsur-unsur yang diperlukan dalam pembuatan cerita adalah sebagai berikut.

2.5.1 Pembuatan Alur Cerita

Cerita memerlukan alur untuk membuat isi cerita lebih menarik dan menjadi lebih hidup. Alur dalam cerita merupakan runtutan peristiwa yang sambung-menyambung berdasarkan hubungan sebab-akibat. Alur dalam cerita berfungsi sebagai pengatur bagaimana tindakan-tindakan yang terdapat pada cerita berkaitan satu sama lain.

2.5.2 Logline

Logline merupakan intisari dari sebuah cerita. Intisari adalah ringkasan pendek yang berisi inti-inti dari cerita yang ingin disampaikan. Karena itu, *logline* dalam suatu cerita haruslah singkat namun sudah mencakup keseluruhan cerita. Jika naskah diibaratkan sebagai tubuh manusia, *logline* adalah tulangnya. Jika *logline* kuat, naskah yang dihasilkan juga akan kuat.

Logline memiliki banyak formula yang dapat digunakan untuk membuat cerita menjadi lebih baik. Formula yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah formula empat elemen. Rumus *logline* ini bisa disusun dari empat elemen ini :

Inciting Incidents + Protagonist+Action+Antagonist/Conflict

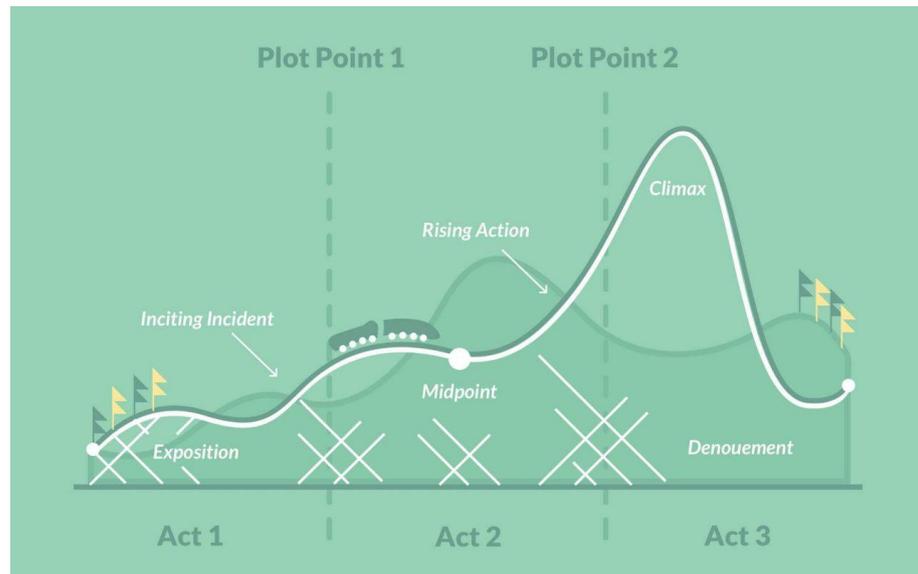
Format penggunaan *logline* ini sangat efektif untuk dipakai dalam pembuatan cerita serial. Contoh dari penggunaan formula ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.5.1 Contoh Penggunaan Formula dalam Logline
(Sumber : kosmiknetwork)

2.5.3 Teori Struktur Tiga Babak

Struktur tiga babak merupakan teori pembuatan alur cerita yang diperkenalkan pertama kali oleh Aristoteles dan disempurnakan dalam dakan konteks cerita oleh Syd Field. Teori ini disebut struktur karena menjadi kerangka dasar untuk menentukan bangunan cerita yang akan dibuat nantinya. Tiga babak dalam teori ini terdiri dari babak I atau *set up* yang berisi pengenalan, babak II atau *confrontation* yang berisi perkembangan konflik dan babak III atau *resolution* yang berisi penyelesaian masalah. Setiap pergantian babak dipisahkan oleh tiang penyangga cerita yang disebut Plot Point yang menjadi penanda posisi karakter dalam menggapai tujuannya. Berikut merupakan penjelasan dari struktur tiga babak.



Gambar 2.5.2 Skema Struktur Tiga Babak

(Sumber : reedsyblog)

- Eksposisi : Tahap ini adalah awal dari babak I yang merupakan tahap pengenalan karakter dan audiens perlu mengetahui siapa karakter utama yang mereka tonton, keseharian karakter dan apa yang penting bagi mereka. Karakter masih belum mengetahui tujuan yang ingin ia capai.
- *Inciting Incident* : Tahap ini merupakan katalis yang membentuk petualang awal karakter dari keseharian karakter.
- *Plot Point 1* : Pada tahap ini karakter mulai menyadari tujuannya dan berusaha mencapai tujuannya dengan cara menajalani “petualangan baru”.
- *Midpoint* : Tahap ini merupakan awal dari babak II yang menjelaskan tentang pembentukan petualangan baru dari karakter dan karakter mulai menyadari tantangan dan bahaya yang akan ia hadapi untuk mencapai tujuannya.
- *Rising Action* : Pada tahap ini karakter mulai menghadapi konflik dan masalah. Tahap ini ditandai dengan ketegangan antar karakter.
- *Plot Point 2* : Tahap ini merupakan titik terendah dari karakter. Pada bagian ini seakan karakter gagal dalam mencapai tujuannya.

- *Pre-climax* : Pada titik ini karakter harus berhadapan dengan musuhnya yang terlihat lebih kuat darinya. Ketegangan pada tahap ini mulai meningkat.
- *Climax* : Pada tahap ini karakter berusaha melawan musuhnya dengan susah payah. Ketegangan pada tahap ini merupakan titik paling puncak.
- *Denouement* : Pada tahap ini konflik mulai menurun secara berangsur-angsur dan karakter mulai bisa menangani masalah serta dapat menentukan apakah karakter dapat mencapai tujuannya atau tidak.

2.6 Penokohan dalam Cerita

Penokohan dalam sebuah animasi merupakan aspek yang sangat penting karena kemunculan tokoh dapat memancing kesan awal audiens terhadap film animasi tersebut. Penokohan sendiri memiliki arti pemberian watak atau sifat tokoh pada setiap cerita.

2.6.1 Penokohan Berdasarkan Peran

Berikut merupakan macam-macam penokohan berdasarkan peran yang sudah ditentukan.

- **Tokoh Protagonis**

Tokoh protagonis merupakan tokoh utama pada sebuah cerita. Tokoh ini biasanya berwatak baik, berjiwa pahlawan, melawan kejahatan yang dibuat oleh tokoh antagonis.

- **Tokoh Antagonis**

Tokoh antagonis merupakan tokoh yang berlawanan dengan tokoh protagonis. Tokoh antagonis memiliki peran untuk mempertajam masalah dan membuat cerita menjadi lebih menarik dan hidup. Tokoh ini sering digambarkan memiliki sifat licik, jahat, kejam atau dibenci audiens yang melihatnya.

- **Tokoh Tritagonis**

Tokoh tritagonis bisa juga disebut tokoh peleraikan memiliki peran sebagai penghubung antara tokoh protagonis maupun antagonis. Tokoh tritagonis tidak memegang peran utama pada cerita.

- **Tokoh Deutragonis**

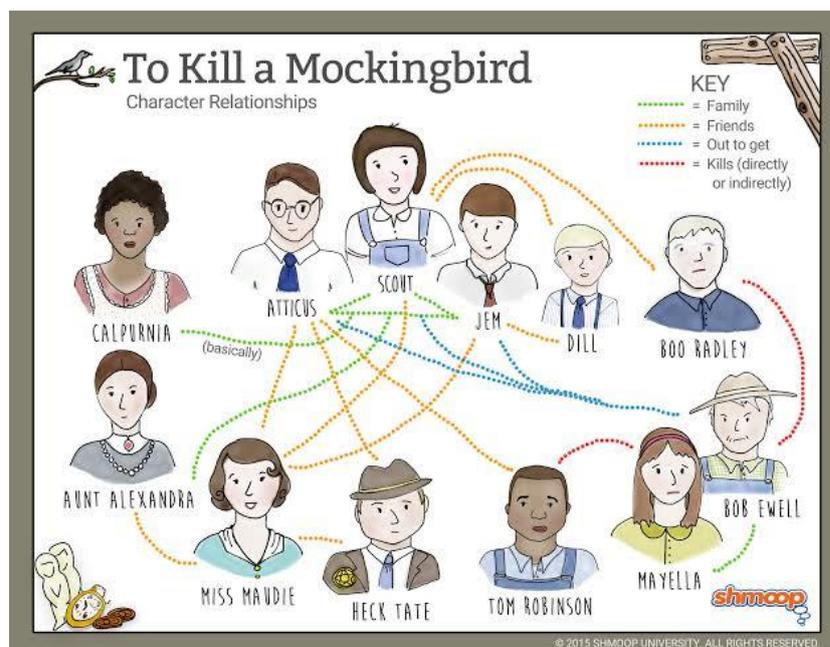
Tokoh deutragonis adalah tokoh yang berada di pihak protagonis.

- **Tokoh Foil**

Tokoh foil merupakan tokoh yang berada di pihak antagonis.

2.6.2 *Character Relationship Chart*

Character relationship chart adalah bagan yang mengelompokkan hubungan antar karakter dengan karakter yang lainnya. Selain bertujuan sebagai penghubung relasi antar karakter, character relationship chart sangat baik digunakan untuk mengeksplorasi dan memperdalam karakter serta menguatkan cerita.



Gambar 2.6.1 Contoh Character Relationship Chart

(sumber : Shmoop)

2.7 *Script / Naskah*

Naskah adalah susunan cerita yang berisi rancangan dan struktur perwatakan, dialog, latar dan adegan yang menjadi acuan dalam proses produksi. Selain sebagai bahan acuan dalam proses produksi, naskah juga berfungsi sebagai hal dasar untuk menyatukan persepsi antara pembuat tim

pra-produksi dengan tim produksi agar meminimalisasi perbedaan penafsiran dan menjadi dasar perencanaan yang jelas.

2.7.1 Istilah Teknis Penulisan Naskah

Dalam penulisan naskah terdapat banyak istilah-istilah yang digunakan untuk mempermudah proses penyelesaian cerita. Berikut merupakan istilah-istilah yang sering digunakan dalam penulisan naskah.

- BCU (BIG CLOSE UP) : Teknik pengambilan gambar dalam jarak yang sangat dekat. BCU digunakan untuk mengambil objek kecil menjadi terlihat detailnya seperti anting pada aktor.
- CU (CLOSE UP) : Teknik pengambilan gambar dengan jarak yang cukup dekat. CU biasa digunakan untuk menunjukkan ekspresi tokoh yang penting.
- ESTABLISHING SHOT : Teknik pengambilan gambar secara keseluruhan dan bisa disingkat menjadi ESTABLISH.
- LS (LONG SHOT) : Pengambilan gambar pada jarak jauh. Biasanya untuk gambar yang terlihat secara keseluruhan.
- POV (POINT OF VIEW) : Sudut pandang satu atau beberapa tokoh terhadap sesuatu yang memegang peranan penting untuk tokoh yang bersangkutan.
- SPLIT SCREEN : Adegan berbeda yang muncul pada satu frame atau layar.
- INTERCUT : Perpindahan dengan cepat dari satu adegan ke adegan lain yang berbeda dalam satu kesatuan cerita.
- DISSOLVE TO : Perpindahan dengan gambar yang semakin lama semakin kabur sebelum berpindah ke adegan berikutnya.
- FADE IN : Petunjuk transisi memasuki adegan secara perlahan
- FADE OUT : Petunjuk transisi mengakhiri adegan secara perlahan dari layar
- CAMERA FOLLOW : Petunjuk pengambilan gambar dengan cara mengikuti pergerakan obyek

- CAMERA PAN TO : Petunjuk pengambilan gambar dengan cara mengalihkan kamera kepada obyek yang dituju dari obyek sebelumnya
- ZOOM IN : Petunjuk gerakan kamera dengan menyorot obyek dari jauh sampai dekat atau close-up
- ZOOM OUT : Petunjuk gerakan kamera dengan menyorot obyek dari dekat sampai jauh.
- INT. (INTERIOR) : Pengambilan gambar pada jarak jauh. Biasanya untuk gambar yang terlihat secara keseluruhan.
- EXT.(EXTERIOR) : Menunjukkan tempat pengambilan gambar diluar ruangan.

2.8 Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dalam animasi sangat mempengaruhi estetika dan visual animasi. Pengetahuan dalam teknik pengambilan gambar digunakan untuk menentukan bagaimana shot itu akan dibuat dan kesan yang timbul didalamnya. Berikut merupakan jenis teknik pengambilan gambar berdasarkan sudut pengambilan gambarnya.

2.8.1 *Low Angle*



Gambar 2.8.1 Contoh pengambilan gambar dengan teknik low angle

(sumber : faaqidaad.com)

Sudut pengambilan dari arah bawah obyek sehingga kesan objek jadi membesar.

2.8.2 *Eye Level*



*Gambar 2.8.2 Contoh pengambilan gambar dengan teknik eye level
(sumber : yaabot.com)*

Sudut pengambilan gambar sejajar dengan obyek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan obyek. Sering disebut dengan normal shot.

2.8.3 *High Angle*



*Gambar 2.8.3 Contoh pengambilan gambar dengan teknik high angle
(sumber : studiobinder.com)*

Sudut pengambilan dari atas obyek sehingga kesan obyek jadi mengecil. Selain itu teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis, yakni kesan kerdil.

2.8.4 *Bird Eye*



*Gambar 2.8.4 Contoh pengambilan gambar dengan teknik bird eye
(sumber : screenprism.com)*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera di atas ketinggian obyek yang direkam. Hasil perekaman teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah demikian kecil.

2.8.5 *Over Shoulder*



*Gambar 2.8.5 Contoh pengambilan gambar dengan teknik over shoulder
(Sumber : noschoolfilm.com)*

Shot ini merupakan versi close-up dari slanted shot sehingga seakan-akan objek lain di-shot dari bahu obyek utama.

2.9 Studi Analisa *Existing*

Karya Animasi yang sudah ada merupakan referensi penulis dalam melaksanakan perancangan dengan teori yang lebih lengkap dalam mengkaji perancangan ini. Penulis tidak menemukan judul yang serupa dari penelitian terdahulu tetapi mengambil referensi dari penelitian yang sejenis. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan perancangan yang penulis ajukan.

2.9.1 Backyardigans



Gambar 2.9.1 Poster serial animasi *Backyardigans*

(Sumber : aminoapps)

The Backyardigans merupakan serial animasi yang dibuat oleh Janice Burgess. Serial animasi ini pertama kali ditayangkan pada tanggal 11 Oktober 2004 oleh Nickelodeon dan berakhir pada tanggal 30 Mei 2010.

Backyardigans merupakan animasi yang bertema musikal. Backyardigans menceritakan tentang lima sahabat yang bermain di taman belakangnya. Kelima sahabat ini bernama Uniqua, Pablo, Tyrone, Tasha dan Austin. Pada setiap episode, kelima sahabat ini bermain di lapangan belakangnya dan berimajinasi menjadi tokoh dari permainan yang mereka mainkan. Taman belakang tempat mereka bermain pun berubah pula menjadi dunia baru sesuai dengan imajinasi mereka. Pada setiap akhir episode,

permainan akan berakhir jika salah satu dari mereka mengajak untuk makan malam.

A. Persamaan The Backyardigans dengan Penelitian

Persamaan dari serial animasi The Backyardigans dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada saat The Backyardigans pindah dari halaman belakang mereka menuju dunia imajinasi tempat mereka bermain. Perpindahan transisi dalam serial animasi The Backyardigans terasa mulus dengan perubahan environment yang ekstrem untuk memberikan kesan yang berbeda dengan environment awal dan memperkaya cerita. Transisi yang disajikan oleh The Backyardigans dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini untuk membuat dunia imajinasi yang cocok pada serial animasi Imajinavis.

B. Perbedaan The Backyardigans dengan Penelitian

Perbedaan dari serial animasi The Backyardigans dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada segi cerita dan environment yang akan dibuat. Cerita pada animasi The Backyardigans bertema petualangan yang selalu bertempat di halaman belakang mereka dan musikal. Perbedaan lainnya ialah dari segi environment, The Backyardigans menggunakan environment yang sederhana dan bertekstur realis sedangkan pilot project serial animasi Imajinavis akan menggunakan environment yang lebih rumit dengan tekstur yang bernuansa kartun.

2.9.2 Serial animasi Adit & Sopo Jarwo



Gambar 2.9.2 Poster Serial animasi Adit & Sopo Jarwo

Sumber : Google.com

Adit & Sopo Jarwo merupakan serial animasi berkonten lokal yang dibuat oleh MD Animation Studio. Animasi ini pertama kali tayang pada tanggal 27 Januari 2014 di stasiun televisi swasta MNC TV.

Adit & Sopo Jarwo menceritakan tentang persahabatan Adit dan teman-temannya yang penuh petualangan dan kisah seru. Adit memiliki sifat yang pemberani, cerdas dan bisa menginspirasi sahabatnya dalam kehidupan sehari-hari untuk lebih hebat lagi dalam menggapai mimpi. Tetapi, Adit dan sahabatnya sering sekali berhadapan dengan duo Sopo dan Jarwo. Sopo dan Jarwo memiliki sifat ingin mendapatkan sesuatu secara instan dan mendapatkan keuntungan tanpa berusaha. Perbedaan sifat ini yang membuat Adit dan Sopo Jarwo selalu “berseteru” dalam setiap episode. Beruntung ada pak Haji Udin sebagai penengah kala Adit dan Sopo berselisih.

A. Persamaan Adit & Sopo Jarwo dengan Penelitian



Gambar 2.9.3 Environment Serial animasi Adit & Sopo Jarwo

Sumber : Google.com

Persamaan serial animasi Adit & Sopo Jarwo dengan penelitian yang akan dilakukan ialah dari segi pengambilan latar cerita dan tempat. Animasi Adit & Sopo Jarwo mengambil latar tempat di daerah perkampungan Ibu Kota. Daerah perkampungan Ibu Kota diambil karena didalamnya berisi segala suku, budaya, agama, dan karakter orang Indonesia yang bisa ditemukan dalam satu lokasi. Hal ini sama dengan penelitian yang berfokus untuk mengembangkan tema budaya lokal di Indonesia.

B. Perbedaan Adit & Sopo Jarwo dengan Penelitian

Perbedaan dari serial animasi Adit & Sopo Jarwo dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada segi isi dari cerita dalam setiap episode. Serial animasi Adit & Sopo Jarwo memiliki gaya cerita yang menggabungkan unsur sinetron dengan srimulat. Sedangkan cerita yang disajikan dalam pilot project serial animasi Imajinavis berfokus pada cerita Navis dan teman-temannya serta cara mereka menyelesaikan masalah menggunakan imajinasinya.

2.9.3 Serial animasi Kazoops!



Gambar 2.9.4 serial animasi Kazoops!

(Sumber : Google.com)

Serial animasi Kazoops! adalah sebuah serial animasi anak yang disajikan oleh layanan *streaming* online Netflix. Kazoops! pertama kali tayang pada tahun 2016 dan masih diproduksi sampai saat ini. Animasi Kazoops! menceritakan tentang petualangan petualangan Monty dan hewan peliharaannya yang bernama Jimmy Jones. Monty memiliki imajinasi yang tinggi yang membawa petualangannya menjadi seru dan mengasyikkan.

A. Persamaan Kazoops! dengan Penelitian

Persamaan yang terdapat pada serial animasi Kazoops! dengan penelitian yang dilakukan ialah dalam segi cerita. Serial animasi Kazoops! memiliki cerita tentang seorang anak bernama Monty yang memiliki imajinasi tinggi dan berpetualang serta menyelesaikan masalah dengan

imajinasinya. Hal ini selaras dengan ide cerita yang akan dibuat pada penelitian ini mengenai seorang anak bernama Navis yang senang berpetualang dengan imajinasinya dan menyelesaikan semua masalah dengan imajinasi yang ia miliki.

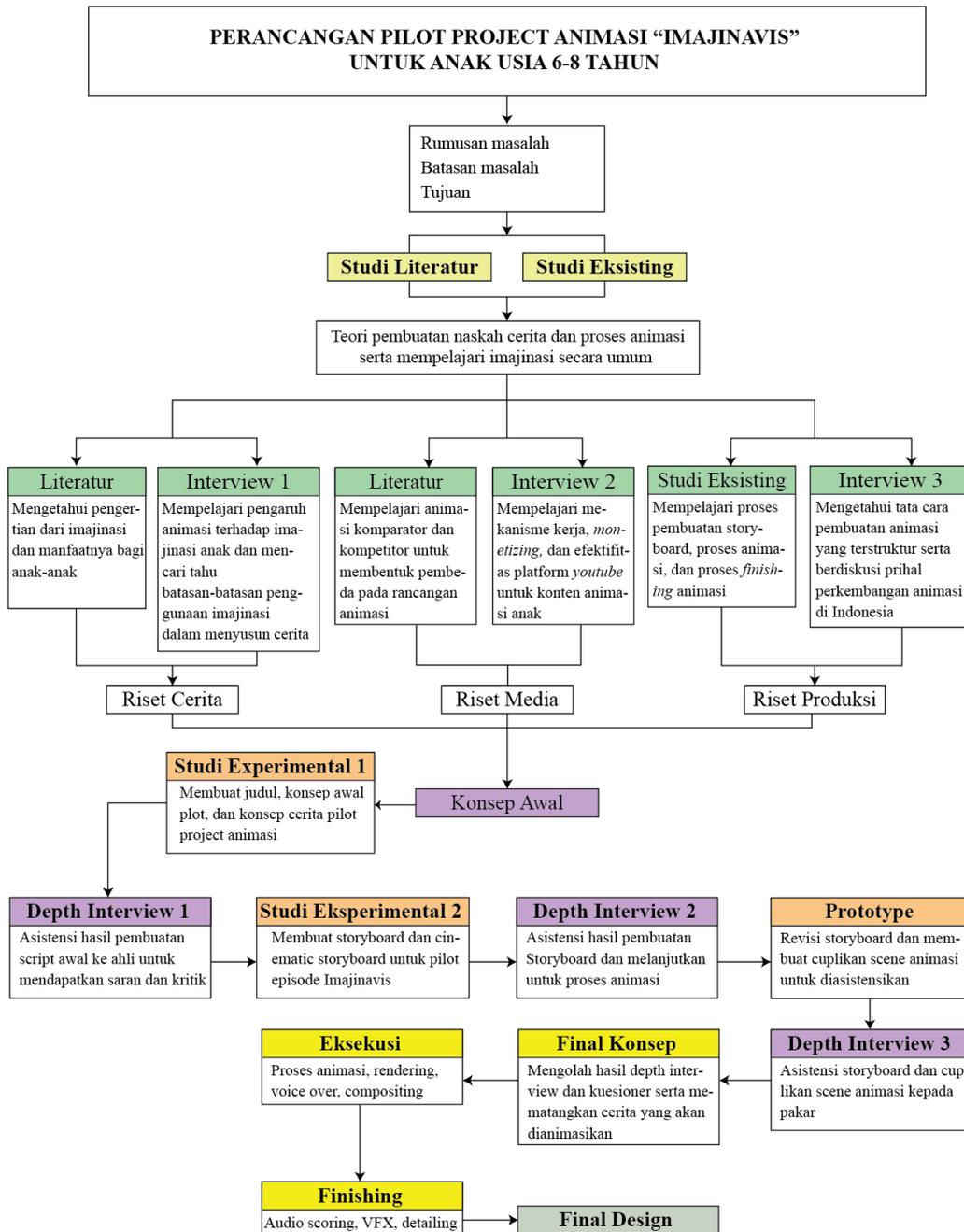
B. Perbedaan Kazoops! dengan Penelitian

Perbedaan serial animasi Kazoops! dengan penelitian ini ialah pada bagian latar tempat dan juga kultur yang terdapat dalam animasi Kazoops!. Dalam serial Kazoops! latar tempat yang disajikan banyak diadaptasi dari bangunan yang berada di luar negeri. Hal yang sama juga terdapat pada kultur dari animasi Kazoops! yang banyak diadaptasi dari luar negeri.

BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 Diagram Perancangan

Berikut adalah diagram perancangan yang dilakukan untuk membantu pengambilan keputusan dalam proses pembuatan animasi.



Gambar 3.1.1 Alur riset

(Wasi, 2019)

3.2 Protokol Riset

3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur penulis gunakan sebagai data sekunder penelitian untuk membantu penulis mengkaji teori-teori yang dapat dimanfaatkan untuk perancangan ini. Teori-teori tersebut akan melandasi langkah-langkah penulis dalam merancang jalan cerita dan proses-proses produksi animasi. Studi literatur bisa didapat dari buku, makalah, surat kabar dan internet.

3.2.2 Interview 1

Narasumber : Putri Aisya Pahlawani

Tempat : Kopi Janji Jiwa

Waktu : Pekan ketiga bulan November

interview pertama akan dilakukan kepada psikolog anak. Interview ini dilakukan untuk menggali pemahaman tentang imajinasi, pengaruhnya terhadap perkembangan anak dan efektifitasnya jika imajinasi menjadi tema pokok pada pilot project animasi.

Adapun pertanyaan yang diajukan antara lain :

Tabel 3.2.1 Daftar pertanyaan interview 1

Daftar Pertanyaan	Seberapa besar pengaruh imajinasi terhadap anak?
	Apakah imajinasi dapat berdampak buruk pada anak?
	Pengembangan imajinasi anak dapat dilakukan dengan cara apa saja?
	Apa dampak negatif dan positif animasi untuk anak?
	Apa saja batasan yang diperlukan untuk menghindari dampak buruk dari imajinasi dan animasi?
	Apakah jenis animasi seperti Boboiboy yang mengandung adegan berkelahi memiliki dampak pada anak?

Tabel 3.2.1 Daftar pertanyaan interview 1

Daftar Pertanyaan	Saran atau buku apa saja yang bisa dijadikan referensi tentang pengaru himajinasi terhadap anak?
-------------------	--

3.2.3 Interview 2

Narasumber : Cak Ikin
 Tempat : Gedung Desain Produk Industri
 Waktu : Pekan keempat bulan November

interview kedua akan dilakukan kepada cak Ikin, konten kreator yang memiliki *channel Youtube* “Cak Ikin”. Interview ini dilakukan untuk mempelajari mekanisme, potensi dan efektifitas *platform Youtube* dalam mewadahi konten animasi untuk anak. Adapun pertanyaan yang diajukan antara lain :

Tabel 3.2.2 Daftar pertanyaan interview 2

Daftar pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> Dulu Cak Ikin viral karena grammar suroboyo, mengapa sekarang pindah ke konten anak-anak?
	<ul style="list-style-type: none"> Mengapa menggunakan <i>Youtube</i> sebafigai <i>platform</i> untuk menggunggah konten?
	<ul style="list-style-type: none"> Bagaimana cara Cak Ikin tetap bertahan di <i>Youtube</i> untuk berkarya?
	<ul style="list-style-type: none"> Mengapa Cak Ikin mengambil animasi sebagai konten di <i>Youtube</i>?
	<ul style="list-style-type: none"> Apakah <i>Youtube</i> memiliki potensi yang besar untuk sektor animasi?
	<ul style="list-style-type: none"> Bagaimana regulasi <i>monetizing</i> di <i>Youtube</i>?

3.2.4 Interview 3

Narasumber : Risma Suherja
Tempat : Hompimpa Studio Surabaya
Waktu : Pekan keempat bulan November

In-depth interview kedua akan dilakukan kepada praktisi di Hompimpa Studio. Interview ini dilakukan untuk mencari tahu tentang tata cara pembuatan animasi yang terstruktur serta berdiskusi perihal perkembangan animasi di Indonesia. Adapun pertanyaan yang diajukan antara lain :

Tabel 3.2.3 Daftar pertanyaan interview 3

Daftar pertanyaan	<ul style="list-style-type: none">• Seperti apa tren animasi di Indonesia?
	<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana cara membuat sebuah pilot project serial animasi yang baik dan benar?
	<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana cara mengonsep plot dan cerita dari tema yang diangkat?
	<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana cara membuat alur cerita yang baik pada setiap episode?
	<ul style="list-style-type: none">• Apakah ada referensi yang bisa diambil dari tema animasi yang akan dibuat?

3.2.5 Studi Eksperimental 1

Setelah melalui serangkaian interview dan studi literatur, penulis melanjutkan penelitian dengan mengonsep judul dan konsep awal plot cerita untuk selanjutnya diasistensikan kepada narasumber yang memiliki kompetensi dalam menyusun pilot project animasi.

Tabel 3.2.4 Fokus riset eksperimental 1

Fokus Riset	Konsep awal cerita
Sasaran	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat alternatif judul pilot project animasi • Membuat plot cerita awal • Membuat script kasar cerita awal

3.2.6 Depth Interview 1

Depth interview pertama merupakan peninjauan judul cerita dan konsep plot awal yang akan difinalisasi ke dalam animasi. Pada proses ini penulis akan mewawancarai pihak Hompimpa Studio yang memiliki kompetensi di bidang *storytelling*. Interview ini akan dilakukan pada minggu terakhir bulan Desember.

Tabel 3.2.5 Protokol Depth Interview 1

Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	Founder Hompimpa Studio
Tempat	Hompimpa Studio
Fokus Riset	Asistensi plot awal serta judul
Sasaran	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi mengenai judul animasi yang ingin dibuat • Berdiskusi mengenai plot cerita awal yang telah dibuat • Meminta kritik dan saran dari hompimpa studio atas hasil studi eksperimental pertama

3.2.7 Studi Eksperimental 2

Setelah melalui depth interview pertama, penulis melanjutkan proses desain dengan membuat storyboard dan cinematic storyboard *pilot project* untuk selanjutnya diasistensikan kepada narasumber yang memiliki kompetensi dalam *storyboarding*.

Tabel 3.2.6 Protokol Studi eksperimental 2

Fokus Riset	<ul style="list-style-type: none"> • Proses <i>storyboarding</i> dan <i>cinematic storyboarding</i>
Sasaran	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat storyboard <i>pilot project</i> • Membuat cinematic storyboard • Sudah mencari dubber untuk suara tiap karakter

3.2.8 Depth Interview 2

In-depth interview pertama merupakan peninjauan judul cerita dan konsep plot awal yang akan difinalisasi ke dalam animasi. Pada proses ini penulis akan mewawancarai pihak Solar Studio yang memiliki kompetensi di bidang *Storyboarding*. *Interview* ini akan dilakukan pada minggu terakhir bulan Desember.

Tabel 3.2.7 Protokol Depth Interview 2

Narasumber	Rahadyo Widyastomo
Pekerjaan	Karyawan Solar Studio
Tempat	Solar Studio
Fokus Riset	Asistensi storyboard dan Cinematic Storyboard
Sasaran	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi mengenai penyusunan storyboard yang baik dan benar • Berdiskusi tentang angle yang tepat dalam pengambilan gambar. • Meminta kritik dan saran dari solar studio mengenai storybaord yang dibuat • Meminta kritik dan saran dari solar studio mengenai cinematic storyboard yang telah dibuat • Berdiskusi tentang referensi yang cocok dengan animasi yang akan dibuat

3.2.9 Prototype

Setelah melalui depth interview kedua, penulis melanjutkan proses desain dengan merevisi storyboard dan membuat storyboard final yang telah

diberi masukkan oleh pihak Solar studio dan mulai membuat animasi scene pertama *pilot project* untuk selanjutnya diasistensikan dan dilakukan post test kepada target audiens.

Tabel 3.2.8 Protokol Prototype

Fokus Riset	<ul style="list-style-type: none"> • Proses revisi <i>storyboard</i> dan menganimasikan scene awal animasi
Sasaran	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisi storyboard pilot project • Merevisi cinematic storyboard • Membuat animasi scene pertama • Penyelesaian proses dubbing

3.2.10 Depth Interview 3

Depth interview ketiga merupakan sesi wawancara dan asistensi final dalam penyelesaian animasi ini. Pada proses ini penulis akan mewawancarai pihak Hompimpa Studio untuk menilai hasil animasi yang telah dibuat dan penilaian akhir storyboard yang akan dibuat. *Interview* ini akan dilakukan pada minggu terakhir bulan Desember.

Tabel 3.2.9 Protokol Depth Interview 3

Narasumber	<ul style="list-style-type: none"> • Rahadyo Widyastomo • Azareel Maatita
Pekerjaan	Karyawan Solar Studio
Tempat	Solar Studio
Fokus Riset	Asistensi storyboard tahap akhir dan cuplikan scene animasi yang telah dibuat

Tabel 3.2.910 Protokol Depth Interview 3

Sasaran	<ul style="list-style-type: none">• Mendiskusikan hasil plot cerita final• Meminta kritik dan saran dari Solar studio mengenai storybaord yang dibuat• Meminta kritik dan saran dari Solar studio mengenai cinematic storyboard yang telah dibuat• Meminta kritik dan saran mengenai cuplikan animasi yang telah dibuat
---------	--

3.2.11 Final Konsep

Setelah hasil depth interview dan kuesioner sudah didapatkan, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut dan mematangkan cerita yang akan dianimasikan.

3.2.12 Eksekusi

Setelah konsep cerita sudah benar-benar matang, selanjutnya mulai dilakukan proses animasi mulai dari pengaturan adegan, rendering, perekaman voice over, dan compositing.

3.2.13 *Finishing*

Animasi yang telah dirender selanjutnya diberi tambahan-tambahan seperti VFX, sound effect, dan detailing agar animasi akhir bisa lebih sempurna.

3.2.14 *Final Design*

Animasi yang telah benar-benar jadi selanjutnya akan didistribusikan dan diunggah ke dalam platform Youtube untuk dinikmati oleh target audiens.

3.3 Jadwal Pelaksanaan Riset

Penelitian dilakukan selama 10 minggu sejak awal Bulan Oktober hingga awal Bulan Desember dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.3.1 Tabel Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	K1	1-5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16
1	Studi Literatur												
2	<i>Interview 1</i>												
3	<i>Interview 2</i>												
4	<i>Interview 3</i>												
5	Studi eksperimental 1												
6	<i>Depth interview 1</i>												
7	Studi eksperimental 2												
8	<i>Depth interview 2</i>												
9	<i>Prototype</i>												
10	Revisi K1												
11	<i>Depth Interview 3</i>												
12	Final Konsep												
13	Eksekusi												
14	<i>Finishing</i>												
15	Final Desain												

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB IV ANALISA HASIL RISET

4.1 Interview dengan Putri Aisya Pahlawani S.Psi



*Gambar 4.1.1 Dokumentasi Wawancara
(Wasi, 2019)*

Berikut merupakan hasil wawancara dengan Putri Aisya Pahlawani S.Psi.

Tabel 4.1.1 Hasil Interview 1

Narasumber	Putri Aisya Pahlawani S.Psi
Pekerjaan	Penulis di IDNtimes dan pengamat tumbuh kembang anak
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari pengaruh imajinasi terhadap pertumbuhan anak • Efektifitas penggunaan media animasi terhadap penanaman imajinasi • Batasan-batasan dalam membuat plot cerita agar anak tak terpapar dampak buruk dari animasi dan imajinasi
Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Imajinasi berpengaruh besar bagi anak karena pada rentang usia 6-8 tahun anak-anak sudah dapat mengolah imajinasinya menjadi sebuah kreatifitas. • Dampak negatif imajinasi tidak secara langsung dirasakan kepada anak-anak. Dampak negatif tersebut dirasakan oleh orang tua karena anak-anak masih tidak

Tabel 4.1.2 Hasil Interview 1

Hasil	<p>mengerti apa yang diimajinasikannya itu tidak sesuai dengan norma dan hukum yang berlaku. Contoh dampak negatif imajinasi pada anak diantaranya ialah pada saat anak-anak berimajinasi bermain barbie, anak-anak berimajinasi bahwa boneka barbie ini berkeluarga dan menunjukkan rasa kasih sayangnya dengan</p> <ul style="list-style-type: none">• berciuman. Menurut anak-anak hal itu bukan merupakan sesuatu yang salah karena mereka mendapatkan imajinasi itu dari apa yang mereka lihat. Sedangkan sebagai orang tua hal itu bukan merupakan hal yang pantas karena perilaku itu tidak sesuai dengan usianya. Oleh karena itu selaku orang dewasa kita harus sangat berhati-hati dan selektif dalam menyediakan konten tontonan untuk anak.• Batasan untuk membuat plot cerita yang cocok dan aman untuk ditonton anak ialah dengan menghindari adegan kekerasan dan mengajarkan anak untuk memecahkan suatu masalah dengan cara-cara unik dan cerdas.• Anak dengan rentang umur 6-8 tahun masih berada pada tahap modelling atau meniru. Atas dasar itu maka perancangan cerita dari animasi ini harus memiliki hal baik yang bisa ditiru oleh anak-anak.• Pengembangan imajinasi anak memiliki berbagai macam cara diantaranya ialah dengan diajak bermain bersama, dibacakan cerita dan dapat juga dengan stimulasi secara visual dengan menonton animasi.
-------	--

Tabel 4.1.3 Hasil Interview 1

Hasil	<ul style="list-style-type: none">• Dampak dari terlalu membatasi imajinasi anak ialah anak tidak bisa mengekspresikan dirinya, takut imajinasi yang ia miliki itu aneh dan tidak bisa berpikir kreatif.• Padahal imajinasi sangat penting untuk berpikir kreatif. Orang dengan kemampuan berpikir kreatif dapat menyelesaikan masalah menggunakan cara yang unik dan tak biasa. Bisa dikatakan orang dengan daya imajinasi yang tinggi kaya akan solusi.• Animasi bisa menjadi media yang efektif dalam pengembangan imajinasi anak. Karena anak-anak sangat menyukai pembelajaran dengan cara audio visual. Tetapi anak-anak dengan rentang usia 6-8 tahun belum dapat menangkap makna yang terlalu tersirat pada cerita. Penyampaian pesan bisa• dilakukan secara tersurat dan mudah dilihat oleh anak, tetapi jangan secara keseluruhan karena anak-anak juga perlu distimulasi dengan petunjuk yang disampaikan secara tersirat agar anak-anak mendapat stimulasi untuk berpikir kreatif.• Karakter yang dibuat sebaiknya memiliki sifat dan perilaku yang khusus agar anak-anak dapat belajar dari karakter yang dilihatnya.• Anak pada zaman sekarang sangat berbeda dari anak pada zaman dulu. Anak zaman sekarang jika disuguhkan pada tokoh yang penurut akan merasa cepat bosan. Anak-anak sekarang lebih menyukai karakter yang cerdas dan antimainstream.• Jika ada adegan perkelahian harus dijelaskan tujuan mereka melawan musuh itu, agar anak-anak tidak salah tafsir dengan pesan yang ingin disampaikan.• Saran referensi yang dapat dibaca ialah buku psikologi perkembangan anak. Selain itu penulis dapat mengobservasi perilaku anak saat bermain agar dapat mengetahui interaksi apa yang dilakukan oleh anak-anak.
-------	---

4.2 Interview dengan Cak Ikin



Gambar 4.2.1 Dokumentasi Wawancara dengan Cak Ikin

(Wasi, 2019)

Berikut merupakan hasil wawancara dengan Cak Ikin.

Tabel 4.2.1 Hasil Interview 2

Narasumber	Cak Ikin
Pekerjaan	Konten Kreator dari Channel “Cak Ikin”
Tujuan	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui mekanisme kerja Youtube• Mengetahui potensi konten animasi melalui platform Youtube• Mengetahui cara monetizing di platform Youtube
Hasil	<ul style="list-style-type: none">• Membuat animasi adalah tanggung jawab kreator. Pasar dari “Grammar Suroboyo” awalnya bukan untuk umum, tapi komunitas dan nantinya akan didiskusikan. Setelah selesai membuat animasi “Grammar Suroboyo” ada keinginan untuk membuat animasi yang bersahabat untuk anak karena kreator merasa bertanggung jawab untuk membuat konten yang dapat dinikmati oleh anak.

Tabel 4.2.2 Hasil Interview 2

<p>Hasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan platform Youtube untuk mengunggah konten diawali dari kegemaran anak Cak Ikin pada saat melihat animasi di Youtube. Setelah itu tren tontonan anak sudah bergeser dari televisi ke platform Youtube. • Cara untuk mempertahankan karya ialah dengan mengikuti zaman. Mengikuti tren yang sedang viral itu juga bisa membuat konten kita bisa diketahui banyak orang. • Alasan mengambil animasi sebagai konten di Youtube karena basic Cak Ikin ialah animasi. Selain itu, Cak Ikin memiliki keinginan agar animasinya bisa dinikmati oleh banyak orang dan mendapat penghasilan Intellectual Property yang telah dibuat. • Potensi animasi pada platform Youtube sangat besar. Hal ini dikarenakan anak-anak sangat menyukai konten animasi dan apabila anak-anak sudah suka dengan animasi tersebut, mereka akan menontonnya berulang-ulang. <p>Regulasi monetizing Youtube ada berbagai macam tergantung konten yang diunggah. Cara pendapatan dana dari Youtube ialah melalui iklan yang ditampilkan pada video. Semakin banyak iklan yang ditonton semakin banyak pula keuntungan yang dihasilkan dari Youtube. Sebelum bisa me-monetize akun yang dimiliki, terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi. Syarat-syarat tersebut adalah membuat akun adsense, jumlah subscriber dari akun tersebut harus lebih dari 1000 subscriber, memiliki lebih dari 4.000 jam waktu tonton publik dalam 12 bulan terakhir dan tinggal di wilayah yang menyediakan Program Partner Youtube.</p>
--------------	--

4.3 Interview dengan Risma Suherja



Gambar 4.3.1 Dokumentasi interview dengan Risma Suherja
(Wasi, 2019)

Berikut adalah hasil *interview* dengan Bapak Risma Suherja dari Hompimpa Studio.

Tabel 4.3.1 Hasil Interview 3

Narasumber	:	Risma Suherja
Pekerjaan	:	CEO Hompimpa Studio Surabaya
Tujuan	:	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui tren animasi di Indonesia• Mencari tahu cara membuat sebuah pilot project animasi yang baik dan benar• Mempelajari tentang konsep cerita yang ingin dibuat• Menanyakan referensi yang dapat diambil untuk membuat pilot project animasi

Tabel 4.3.2 Hasil Interview 3

<p>Hasil</p>	<p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animasi di Indonesia belum sepenuhnya didukung oleh pemerintah • Stasiun TV lokal cenderung untuk membeli konten animasi luar karena tarif yang lebih murah dibanding animasi lokal • Himpimpa sekarang lebih terfokus untuk menjual karyanya ke pasar luar dan platform Youtube karena memiliki target market yang jelas. • Youtube merupakan platform yang sangat efektif untuk menjual karya visual seperti animasi. • Penghasilan dari Youtube juga dapat membantu devisa negara. • Sebagai contoh ialah serial animasi Tayo yang lebih dulu populer di Youtube dan pada akhirnya serial animasinya disiakan di TV lokal • Dalam membuat serial animasi diperlukan konflik antar karakter yang tak berujung agar serial animasi dapat terus dikembangkan • Tema yang diambil yakni imajinasi dapat dipakai untuk membuat konsep cerita yang menarik bagi anak • Jika ingin menggunakan imajinasi sebagai temanya perlu dibuat dunia yang ekstrem antara dunia imajinasi dengan dunia nyata.
--------------	--

4.4 Studi Eksperimental 1

Pada studi ini penulis membuat alternatif judul dari tema besar yang sudah diambil dan mengonsep plot cerita awal. Alternatif judul yang dibuat yakni pulang sekolah, imajinavis, topi ajaib, ayo main dan imajinasiku. Genre yang diusung dalam animasi ini ialah genre petualangan, sedangkan plot awal yang dibuat ialah seorang anak yang memiliki imajinasi yang tinggi. Tetapi

ia sangat senang bermain gadget hingga suatu hari ia harus tinggal di rumah kakeknya yang jauh dari gadget. Sampai akhirnya ia bertemu dengan teman-teman baru dan mulai akrab dengan teman-temannya itu. Setiap pulang sekolah ia dan teman-temannya bermain di lapangan dan menggunakan imajinasinya untuk bermain di “dunia imaji” sebutan untuk dunia baru yang ia dan kawan-kawannya buat. Setelah sore mereka pun pulang dan menunggu esok hari untuk bermain bersama lagi.

4.5 Depth Interview 1



Gambar 4.5.1 Dokumentasi Interview Hompimpa Studio

(Wasi, 2019)

Berikut adalah hasil *depth interview* dengan Bapak Risma Suherja dari Hompimpa Studio.

Tabel 4.5.1 Hasil Depth Interview 1

Narasumber	:	Risma Suherja
Pekerjaan	:	CEO Hompimpa Studio Surabaya
Tujuan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi mengenai judul animasi yang ingin dibuat • Berdiskusi mengenai plot cerita awal yang telah dibuat • Meminta kritik dan saran dari hompimpa studio atas hasil studi eksperimental pertama

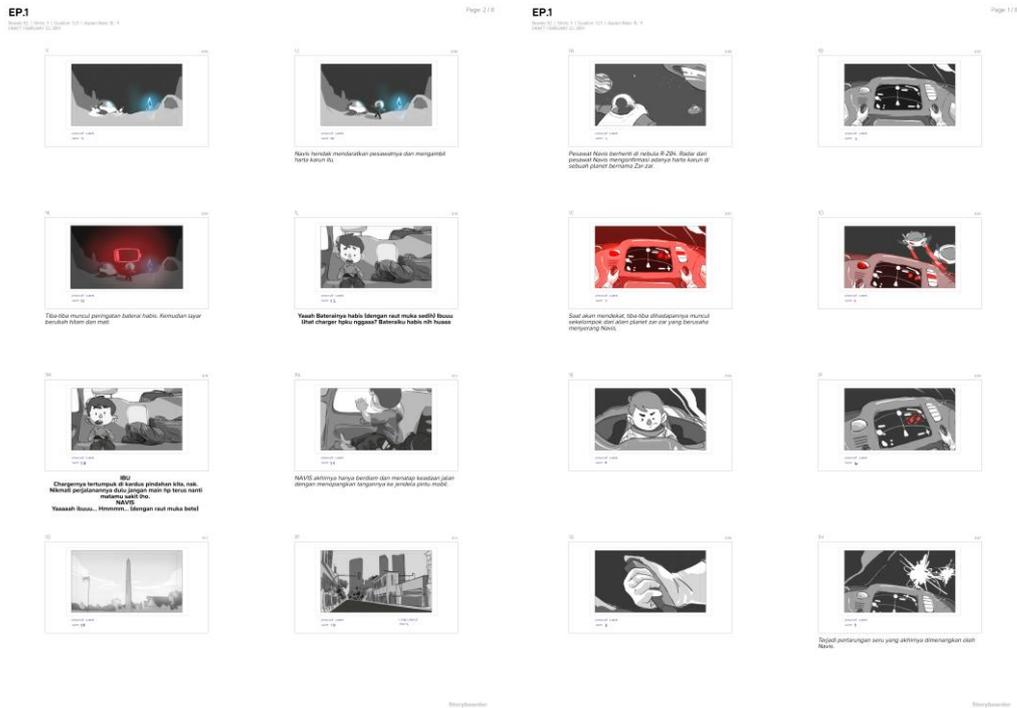
Tabel 4.5.2 Hasil Depth Interview 1

<p>Hasil</p>	<p>:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dari kelima judul yang dibuat, judul yang paling menarik adalah Imajinavis karena kata yang dipakai earcatching untuk penonton baik di dalam maupun luar negeri • Judul Imajinavis juga merupakan clickbait dan lebih menjual karena bahasanya juga diambil dari bahasa serapan. • Plot cerita masih terasa kurang kuat karena tidak ada penyebab konflik yang signifikan. • Lebih diceritakan lagi mengenai backgorund story karakter utama. • Walaupun latar tempat cerita berada di sebuah kampung, penulis harus menunjukkan sisi kreatifitas dan suatu hal yang keren di kampung itu agar tidak mendiskreditkan warga kampung yang terasa tidak melek teknologi.
--------------	----------	---

4.6 Studi Eksperimental 2

Setelah mendapat kritik dan saran dari hasil depth interview pertama, penulis melakukan revisi plot dan mulai membuat *storyboard pilot project* serta *animatic storyboard* dari animasi Imajinavis. Plot cerita yang akan dibangun bercerita tentang seorang anak bernama Navis yang berasal dari kota dan berpindah ke rumah kakeknya di sebuah kampung. Navis suka bermain gadget tetapi ia akhirnya menemukan topi peninggalan kakeknya yang berprofesi sebagai pelaut. Lalu ia memakainya dan berjalan mengelilingi kampung, saat itu ia bertemu Wandu. Wandu sedang bermain petak umpet bersama Mamat dan Sukma. Setelah berkenalan mereka mencoba permainan baru yang belum pernah dimainkan oleh Navis. Permainan itu ialah enggrang. Setelah mencobanya Navis merasa seperti menaiki robot dan mereka akhirnya adu balap enggrang. Konflik yang terjadi

ialah pada saat mereka berlomba banyak hal yang harus dilewati dan mereka harus saling tolong menolong untuk sampai di garis finish. Setelah itu *storyboard* dan *cinematic storyboard pilot project* Imajinavis mulai dibuat.



Gambar 4.6.1 Cuplikan Storyboard Awal Imajinavis
(Wasi, 2019)

4.7 Depth Interview 2



Gambar 4.7.1 Dokumentasi Depth Interview 2
(Wasi, 2019)

Berikut merupakan hasil dari *depth interview* 2 yang dilakukan.

Tabel 4.7.1 Hasil Depth Interview 2

Narasumber	Rahadyo Widyastomo
Pekerjaan	Karyawan Solar Studio
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Meminta pendapat plot yang sudah dibuat • Berdiskusi mengenai penyusunan storyboard yang baik dan benar • Berdiskusi tentang angle yang tepat dalam pengambilan gambar. • Meminta kritik dan saran dari solar studio mengenai storybaord yang dibuat • Meminta kritik dan saran dari solar studio mengenai cinematic storyboard yang telah dibuat • Berdiskusi tentang referensi yang cocok dengan animasi yang akan dibuat
Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Plot cerita awal tidak perlu terlalu bercerita tentang bagaimana Navis tiba di rumah kakeknya. Coba lebih berfokus dengan konteks imajinasinya. • Cara teman-teman Navis ikut masuk ke dalam dunia imajinasinya masih belum jelas. Mungkin bisa ditambah dengan topi kakek Navis diubah menjadi topi ajaib yang dapat membuat dunia baru. • Konfliknya masih sangat kurang. Sebaiknya ditambah dengan karakter baru yakni musuh yang memiliki ambisi untuk menguasai dunia dengan cara mengambil topi ajaib tersebut. • Pengambilan angle pada storyboard sudah baik. • Saran agar memiliki <i>timeline</i> pembuatan aset agar pengerjaan animasi bisa lebih efektif. • Referensi yang disarankan ialah Chalk Zone dan Boss Baby sebagai saran plot cerita

4.8 Prototype

Setelah mendapat kritik dan saran dari pihak Solar Studio, langkah selanjutnya ialah merevisi hasil *depth interview* kedua, membuat plot cerita, storyboard dan cinematic storyboard final untuk *pilot project* Imajinavis. Selain itu penulis mulai menganimasikan aset yang sudah dibuat oleh 3D modeller berdurasi satu menit yang memuat scene awal dari cerita yang sudah dibuat. Plot cerita final yang dibuat menjadi seperti berikut. Navis merupakan seorang anak dengan imajinasi yang tinggi. Ia memiliki sebuah topi bernama topi manana yang memiliki kekuatan untuk membuat imajinasinya menjadi sebuah dunia baru yang dapat mewujudkan apa yang ingin diimajinasikannya. Navis dan teman-temannya bermain dan berpetualang menggunakan topi itu. Ternyata mereka tidak sadar dengan kehadiran Professor Noto yang memiliki ambisi untuk menghapus imajinasi anak-anak di dunia dengan cara merebut topi manana tersebut. Navis dan kawan-kawannya berusaha untuk melindungi topi manana dari Prof. Noto dan menjaga imajinasi anak di seluruh dunia.



Gambar 4.8.1 Cuplikan Storyboard Final Imajinavis Eps. 1

(Wasi, 2019)

4.9 Depth Interview 3



Gambar 4.9.1 Dokumentasi Depth Interview 3

(Wasi, 2019)

Berikut adalah hasil *depth interview* 3 yang sudah dilakukan.

Tabel 4.9.1 Hasil *Depth Interview* 3

Narasumber	<ul style="list-style-type: none"> • Rahadyo Widyastomo • Azareel Maatita
Pekerjaan	Karyawan Solar Studio
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan hasil plot cerita final • Meminta kritik dan saran dari Solar studio mengenai storybaord yang dibuat • Meminta kritik dan saran dari Solar studio mengenai cinematic storyboard yang telah dibuat • Meminta kritik dan saran mengenai cuplikan animasi yang telah dibuat
Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Plot cerita dan pemilihan karakter musuh sudah baik. • Dalam <i>storyboard</i> jangan lupa diberi keterangan tertulis seperti dialog, arah pengambilan gambar, dan lain-lain. • Cinematic storyboard sudah bagus, tinggal diperjelas <i>voice over</i> setiap karakter. • Cuplikan animasi sudah sangat baik, gerakannya halus dan komposisi gambarnya sudah sangat bagus. • Coba ditambah VFX dan <i>sound effects</i> agar animasi lebih menarik lagi.

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB V

KONSEP DESAIN DAN IMPLEMENTASI

5.1 Deskripsi Perancangan

Perancangan pilot project animasi “Imajinavis” ini dipilih sebagai media hiburan dan sebagai media yang dapat membantu pengembangan imajinasi dan daya berpikir kreatif anak. Media animasi dipilih karena anak-anak dengan usia 6-8 tahun sangat menyukai animasi. Dalam ilmu psikologi anak-anak di usia ini sedang berada pada tahap *modelling* atau meniru apa yang mereka lihat. Maka dari itu diperlukan animasi yang dapat menstimulasi daya imajinasi dan kreatifitas anak serta ringan dan tidak membosankan untuk ditonton oleh anak. Metode belajar anak-anak zaman sekarang sangat berbeda dengan anak-anak zaman dulu. Mereka cenderung lebih berpikir kritis dan tidak suka diajarkan dengan cara diingatkan secara langsung, itu membuat anak merasa terpaksa dan tidak sungguh-sungguh dalam belajar. Anak-anak lebih tersentuh jika hal yang diajarkan dengan melihat hal baik yang dilakukan dan merasa tergerak untuk belajar dan melakukan hal baik itu. Maka dari itu pilot project animasi Imajinavis memuat cerita yang seru dan dapat membuat anak tergerak untuk berani berimajinasi dan berpikir kreatif.

5.2 Konsep Desain

Dari hasil riset yang telah dilakukan, didapatkan beberapa konsep desain yang diperlukan dalam perancangan ini.

5.2.1 Produk

Produk dari perancangan ini berupa pilot project animasi yang berjudul Imajinavis yang nantinya akan diunggah pada *platform* Youtube.

5.2.2 Segmentasi

Segmentasi target konsumen dari perancangan ini ialah anak-anak kalangan menengah dan menengah atas berumur 6-8 tahun yang memiliki fasilitas gawai dan akses internet.

5.2.3 Positioning

Pilot project animasi Imajinavis diposisikan sebagai media hiburan dan sebagai media yang dapat membantu pengembangan imajinasi dan daya kreatifitas anak.

5.2.4 Needs

Selain sebagai media hiburan untuk anak, pilot project animasi Imajinavis juga dapat digunakan oleh orang tua sebagai media penanaman kreativitas dan pengembangan imajinasi untuk anak agar anak-anak dapat berkembang menjadi lebih solutif dan kreatif.

5.3 Konsep Strategi Media

Berikut merupakan konsep strategi media yang disiapkan untuk membuat perancangan pilot project animasi Imajinavis.

5.3.1 Durasi

Durasi dari pilot project yang akan dibuat berkisar antara 7-10 menit.

5.3.2 Distribusi Media

Distribusi media pilot project animasi Imajinavis akan dilakukan lewat *platform* Youtube dan Youtube VR. Selain itu, pilot project animasi Imajinavis akan melakukan promosi melalui media Instagram.

5.4 Konsep Sinematografi

Berikut merupakan konsep sinematografi yang akan diterapkan pada pilot project animasi Imajinavis.

5.4.1 Resolusi

Resolusi dari video pilot project animasi yang akan dibuat berukuran 1280 x 720 HDTV. Resolusi yang digunakan merupakan resolusi standar untuk mengunggah video di *platform* Youtube. Selain itu, untuk fitur *immersive videos* yang akan disajikan dalam percobaan *pilot project* ini menggunakan resolusi berukuran 3000 x 2000 pixels.

5.4.2 Framerate

Framerate yang digunakan dalam pengerjaan animasi Imajinavis menggunakan 24 fps. Hal ini dilakukan untuk membuat gerak pada karakter

menjadi lebih halus dan tidak terlalu patah-patah jika dibandingkan dengan menggunakan 12 fps.

5.4.3 Musik

Musik yang digunakan dalam perancangan ini bertema petualangan dan pengambilan musik akan banyak menggunakan musik berlisensi gratis dari internet dan membuat *scoring* musik sendiri menggunakan aplikasi Fruity Loop Studio.

5.5 Konsep Cerita

Dari hasil riset yang sudah didapatkan, pilot project animasi Imajinavis akan membuat logline untuk menjadi pondasi awal naskah cerita. Setelah itu logline dikembangkan menjadi plot cerita menggunakan teori struktur tiga babak.

5.5.1 Konsep *Logline* Pilot Project

Konsep logline yang akan dibuat pada *pilot project* dari animasi Imajinavis adalah sebagai berikut.

Inciting Incidents : Karena memiliki kekuatan dari topi Manana,

Protagonist : Navis dan kawan-kawannya

Action : Harus melindungi topi Manana

Antagonist/Conflict : Dari serangan Prof. Noto yang ingin mengambil topi Manana.

Dari formula yang sudah dibuat, logline pilot project animasi Imajinavis dapat disimpulkan menjadi seperti berikut.

“Karena memiliki kekuatan dari topi Manana, Navis dan kawan-kawannya harus melindungi topi Manana dari serangan Prof. Noto yang ingin mengambil topi Manana”.

5.5.2 Konsep Teori Struktur Tiga Babak untuk Pilot Project

Langkah selanjutnya setelah pembuatan *logline* ialah dengan menyusun alur cerita menggunakan struktur tiga babak. Pengerjaan alur cerita pada laporan ini difokuskan untuk pilot project animasi Imajinavis. Adapun penyusunan alur yang telah dibuat adalah sebagai berikut.

- **Eksposisi** : Navis berada di galaksi ceker ayam dan ingin mencari harta karun yang berada di planet zar-zar.
- **Inciting Incident** : Saat sedang mencari harta karun, muncul monster besar yang ternyata adalah sang Ibu. Navis segera kembali ke dunia nyata menggunakan topi manana.
- **Plot Point 1** : Navis pamit kepada Ibu untuk main bersama teman-teman.
- **Midpoint** : Navis bertemu Ruben, Sukma dan Mamat. Setelah itu Mamat mengusulkan untuk bermain enggrang. Navis dan kawan-kawannya menggunakan topi manana untuk mengubah enggrang yang mereka pakai menjadi robot. Setelah itu mereka mengadakan lomba balap enggrang robot.
- **Rising Action** : pada saat lomba tanpa sadar ada sosok orang tua yang tertawa dan mengikuti Navis dan kawan-kawannya secara diam-diam. Ruben yang merupakan teman Navis berlari mendahului Navis, Mamat dan Sukma. Setelah itu Navis, Mamat dan Sukma dihadang oleh Prof. Noto dan tidak bisa melawan.
- **Plot Point 2** : Ruben menyadari teman-temannya sudah sangat jauh dan ia merasa senang karena akan menjadi juara pertama dalam lomba. Tetapi Ruben mendengar teriakan dari teman-temannya dan memutuskan untuk datang ke sumber suara. Ruben kaget karena melihat teman-temannya sudah tersungkur dan ada sosok tak dikenal yang membahayakan kawan-kawannya.
- **Pre-climax** : Navis masih berusaha melawan Prof. Noto dengan menggunakan imajinasinya bersama kawan-kawannya. Tapi Prof. Noto tak bisa dikalahkan, sampai tiba-tiba Prof. Noto berguncang dan dilempar ke udara oleh Ruben. Ruben mengusulkan agar mereka bekerja sama dan Navis memiliki ide untuk mengalahkan Prof. Noto.
- **Climax** : Prof. Noto bangun pasca dilempar Ruben. Setelah itu ia berusaha mencari Navis dan kawan-kawan dan ia menemukan Navis. Navis ternyata berperan sebagai umpan dan menginstruksikan teman-temannya untuk melompat bersamaan. Ternyata mereka membuat pengungkit (jungkat-jungkit) dari bebatuan dan melontarkan Prof. Noto jauh ke langit.

- **Denouement** : Prof. Noto berhasil dikalahkan dan Navis memberi selamat kepada Ruben karena ia sudah menyelamatkan Navis dan kawan-kawannya. Tapi Ruben dengan bijak berkata bahwa ini karena hasil kerja sama tim. Akhirnya mereka kembali ke dunia nyata dan bermain enggrang.

5.6 Konsep Penokohan

Penokohan merupakan unsur penting dalam pembuatan cerita. Penokohan juga dibagi lagi menjadi tokoh protagonis, antagonis, dan tokoh pendukung. Berikut merupakan susunan tokoh dalam pilot project animasi Imajinavis.

5.6.1 Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis merupakan tokoh utama yang muncul pada pilot project. Berikut ini merupakan tokoh-tokoh protagonis dalam pilot project animasi Imajinavis.

A. **Navis**

Tabel 5.6.1 Penokohan Karakter Navis



Gambar 5.6.1 Karakter Navis

Nama	Navis Aditya Fikri
Umur	8 tahun
Tinggi badan	120 cm
Jenis Kelamin	Laki-laki
Watak	Imajinatif, solutif, kreatif, cerdas, pemberani
Deskripsi	Navis adalah tokoh utama dalam cerita ini. Navis memiliki imajinasi yang kuat. Dengan topi Manana yang dimilikinya, Navis dapat menjelajahi dunia imajinasi di mana ia dan teman-temannya bisa bebas berimajinasi dan membuat imajinasinya menjadi kenyataan. Navis anak yang kreatif. Dia sangat suka menggambar dan membuat prakarya. Kamarnya selalu berantakan dengan kertas dan alat keterampilan

B. Ruben

Tabel 5.6.2 Penokohan Karakter Ruben



Gambar 5.6.2 Karakter Ruben

Nama	Ruben
Umur	9 tahun
Tinggi badan	119 cm
Jenis Kelamin	Laki-laki
Watak	<i>Pencilakan</i> , Kompetitif dan tidak pernah mau kalah dengan Sukma tapi lebih sering kalah dan merasa dicurangi, Ramah dan terbuka dengan teman baru, selalu main di luar sepulang sekolah
Deskripsi	Ruben adalah sahabat Navis yang paling bersemangat dan ambisius. Namun karakter Ruben yang ambisius ini seringkali dikalahkan oleh kecerdikkan Sukma. Meskipun begitu mereka tetap bersahabat karena keduanya hanya menganggapnya sebagai candaan. Ruben seringkali sombong dan pamer, tapi sifatnya ini justru menjadi bumerang bagi dirinya sendiri.

C. **Sukma**

Tabel 5.6.3 Penokohan karakter Sukma



Gambar 5.6.3 Karakter Sukma

Nama	Tri Sukmawati
Umur	7 tahun
Tinggi badan	116 cm
Jenis Kelamin	Perempuan
Watak	Lincih dan cerdas, pintar di sekolah, pantang menyerah dan semangat, tomboi, jahil, sering berdebat dengan Ruben
Deskripsi	Sukma adalah yang paling muda dan perempuan satu-satunya dalam pertemanan ini. Tapi siapa sangka ia adalah anak yang paling cerdas, seringkali ia berdebat dengan Ruben karena sifat cerdas dan jahilnya membuatnya dianggap selalu curang. Meskipun begitu Sukma adalah anak yang baik.

D. Mamad

Tabel 5.6.4 Penokohan Karakter Mamad



Gambar 5.6.4 Karakter Mamad

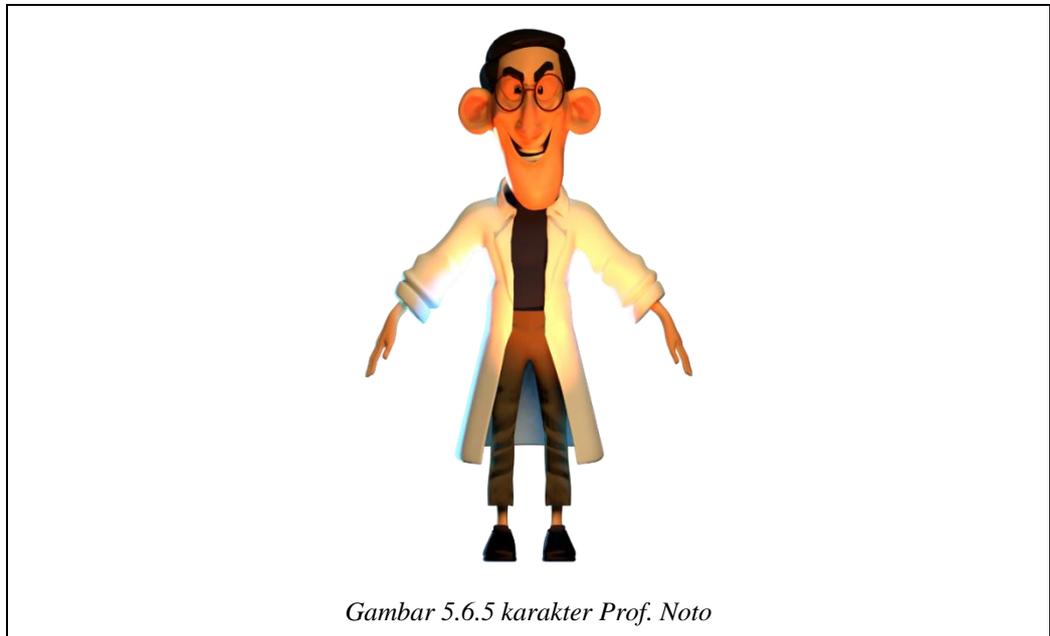
Nama	Mohammad Solahudin
Umur	8 tahun
Tinggi badan	124 cm
Jenis Kelamin	Laki-laki
Watak	Polos, lembut, simpel dan apa adanya, penakut, tidak suka merepotkan orang lain
Deskripsi	Mamad adalah sahabat terbaik Ruben. Anak yang memiliki badan gemuk ini meskipun menjadi karakter yang paling besar di antara teman-temannya namun sebenarnya memiliki sifat yang paling polos dan lembut. Mamad sering menjadi penengah di antara pertengkaran Sukma dan Ruben. Kepolosan Mamad sebenarnya membuatnya tampak menjadi karakter yang paling bijak di antara teman-temannya.

5.6.2 Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis merupakan tokoh yang selalu berdampingan dengan tokoh protagonis. Tokoh antagonis yang dibuat untuk perancangan ini adalah sebagai berikut.

A. Prof. Noto

Tabel 5.6.5 Penokohan Karakter Prof. Noto



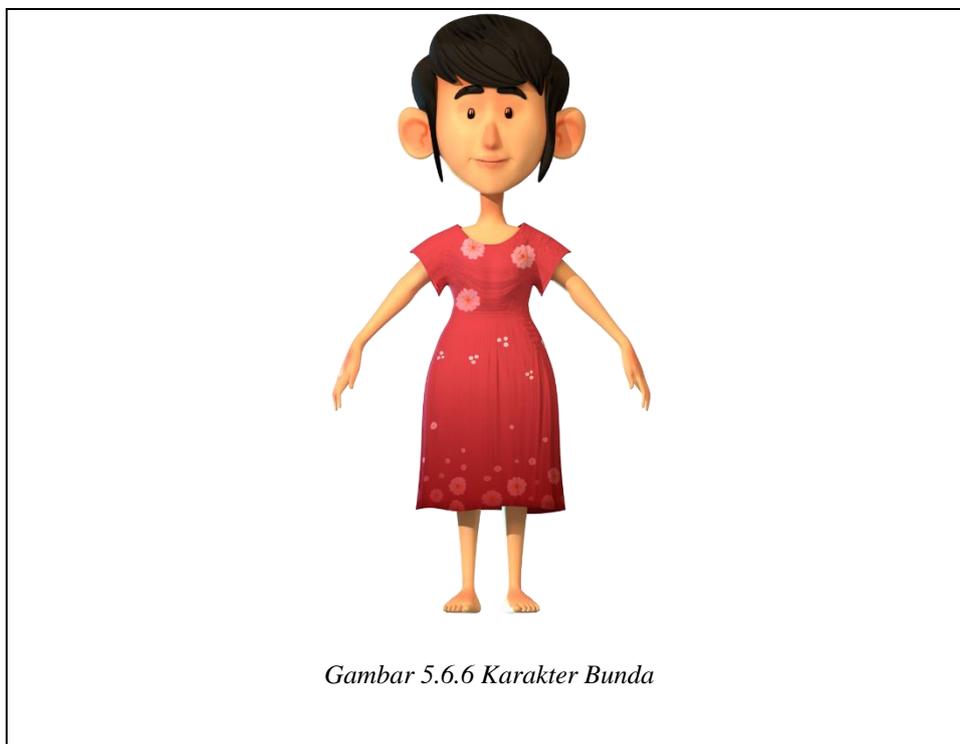
Nama	Prof. Notonom
Umur	40 tahun
Tinggi badan	170 cm
Jenis Kelamin	Laki-laki
Watak	Sangat jenius, ceroboh, narsistik dan sombong, menyimpan dendam
Deskripsi	<p>Prof. Noto adalah penjahat yang misterius tapi narsistik dan ceroboh. Tidak diketahui bagaimana dia bisa terkurung di dunia imajinasi. Dia selalu menciptakan penemuan-penemuan untuk merebut topi Navis dan menghapus imajinasi anak-anak di dunia. Prof. Noto tidak tahu kalau kemampuan menciptanya juga bersumber dari imajinasinya sendiri.</p> <p>Konon Prof. Noto dulu ketika masih anak-anak sangat dikekang oleh orang tuanya sehingga ia menyimpan dendam pribadi dan terobsesi untuk menghapus imajinasi anak-anak di dunia.</p>

5.6.3 Tokoh Sampingan

Tokoh sampingan merupakan tokoh dalam cerita yang berfungsi sebagai peran pembantu dalam cerita. Tokoh sampingan bukan merupakan tokoh utama dari cerita yang dibuat. Berikut merupakan tokoh sampingan yang ada di dalam animasi Imajinavis.

A. Bunda

Tabel 5.6.6 Penokohan Karakter Bunda

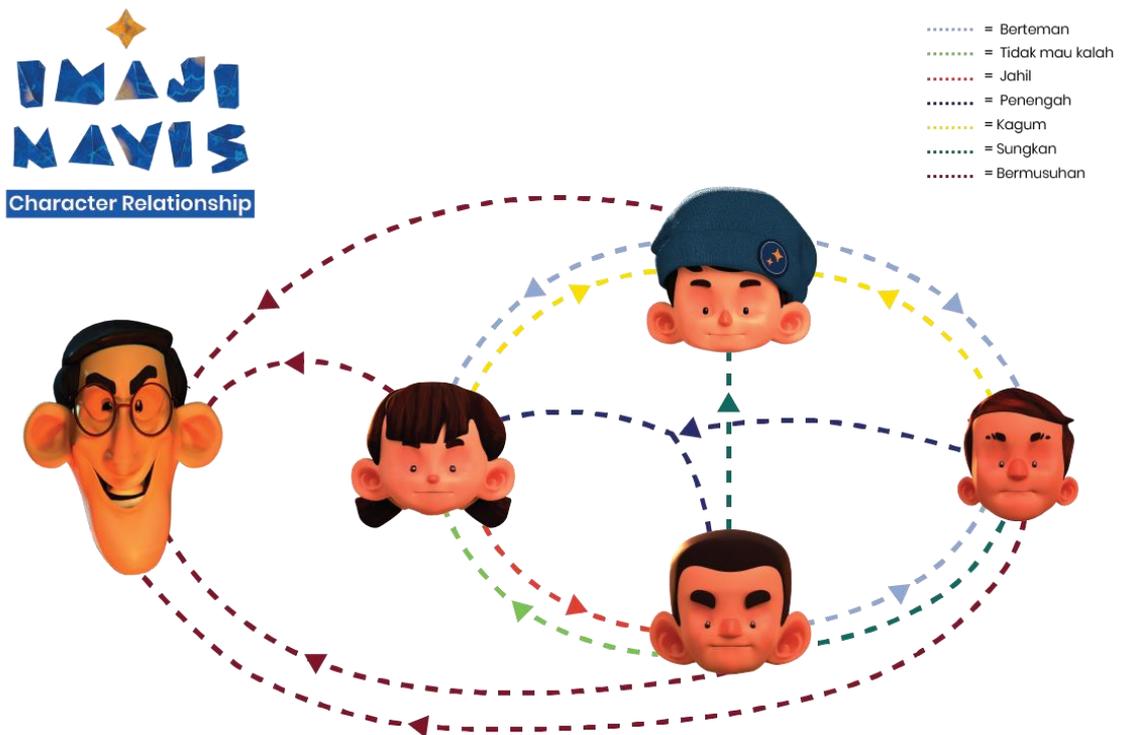


Gambar 5.6.6 Karakter Bunda

Nama	Bunda
Umur	32 tahun
Tinggi badan	165 cm
Jenis Kelamin	Perempuan
Watak	Penyayang, sabar, keibuan

5.6.4 Character Relationship Chart

Berikut merupakan bagan keterkaitan antar karakter dari pilot project animasi Imajinavis. Setiap karakter memiliki keterkaitan antar karakter yang membuat cerita menjadi lebih menarik dan detail.



Gambar 5.6.7 Relationship Chart Imajinavis

Setelah proses *character relationship chart* dibuat, langkah selanjutnya adalah merancang formula untuk keberlanjutan dari pilot project animasi Imajinavis. Formula cerita dari pilot project Imajinavis adalah sebagai berikut.

- Sukma dan Ruben akan selalu berselisih di setiap cerita yang dibuat.
- Mamat akan selalu meredam perselisihan Sukma dan Ruben.
- Navis selalu memiliki ide untuk memecah perselisihan tersebut dan membuat petualangan baru.

- Setiap Navis dan kawan-kawannya berpetualang menuju dunia imaji, Prof. Noto akan selalu mengganggu petualangan mereka.
- Prof. Noto akan selalu berusaha mengambil topi manana dari Navis dan kawan-kawannya, tetapi akan selalu gagal.
- Navis dan kawan-kawan selalu memiliki cara-cara cerdas dan saling bekerja sama untuk melawan Prof. Noto.

5.7 Konsep Plot dan Storyboard Pilot Project

Konsep *plot* dan *storyboard* dari *pilot project animasi* imajinavis melewati berbagai macam proses. Proses perancangan cerita ini sudah melewati dua revisi cerita. Berikut merupakan hasil konsep cerita yang sudah dibuat penulis untuk project pilot animasi Imajinavis.

5.7.1 Plot Cerita - Versi 1

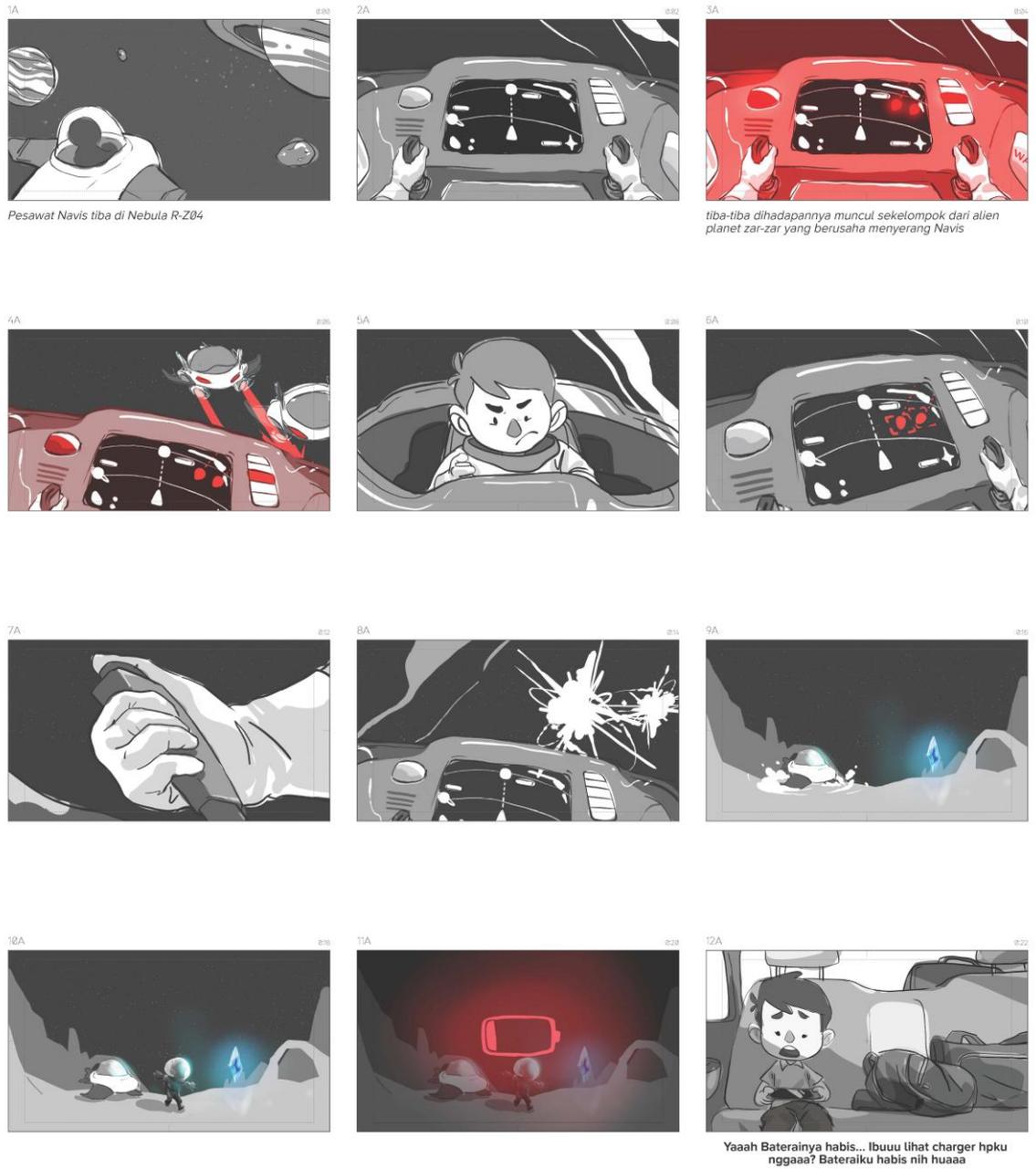
Berikut merupakan konsep plot cerita yang belum direvisi dari pilot project Imajinavis. Seorang anak bernama Navis yang berasal dari kota dan berpindah ke rumah kakeknya di sebuah kampung bernama . Navis suka bermain gadget tetapi ia akhirnya menemukan topi peninggalan kakeknya yang berprofesi sebagai pelaut. Lalu ia memakainya dan berjalan mengelilingi kampung, saat itu ia bertemu Wandu. Wandu sedang bermain petak umpet bersama Mamat dan Sukma. Setelah berkenalan mereka mencoba permainan baru yang belum pernah dimainkan oleh Navis. Permainan itu ialah enggrang. Setelah mencobanya Navis merasa seperti menaiki robot dan mereka akhirnya adu balap enggrang. Konflik yang terjadi ialah pada saat mereka berlomba banyak hal yang harus dilewati dan mereka harus saling tolong menolong untuk sampai di garis finish.

5.7.2 Storyboard – Versi 1

Berikut merupakan konsep *storyboard* pilot project animasi Imajinavis yang belum diasistensikan ke ahli.

STOYBOARD LAMA

Boards: 76 | Shots: 76 | Duration: 2:32 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



Storyboarder

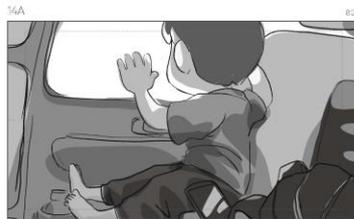
Gambar 5.7.1 Storyboard versi 1 halaman 1

STOYBOARD LAMA

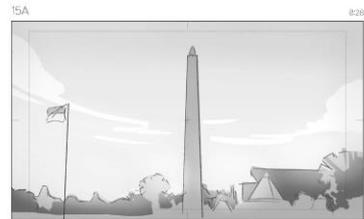
Boards: 76 | Shots: 76 | Durasi: 2:32 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



Ibu : Chargernya tertumpuk di kardus pindahan kita, nak. Nikmati perjalanannya dulu jangan main hp terus nanti matamu sakit lho.



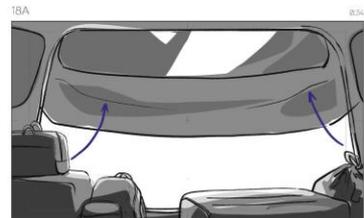
Navis : Yaaaaah ibuuu... Hmmm...



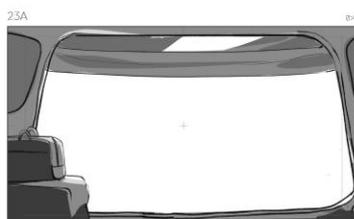
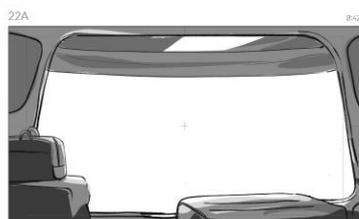
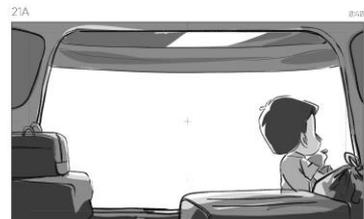
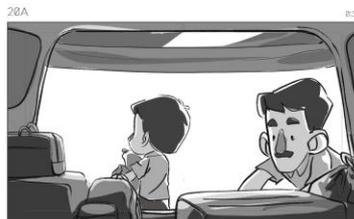
Cinematic video



Sampai di rumah kakek



Navis dan ayah mengangkat barang bawaannya

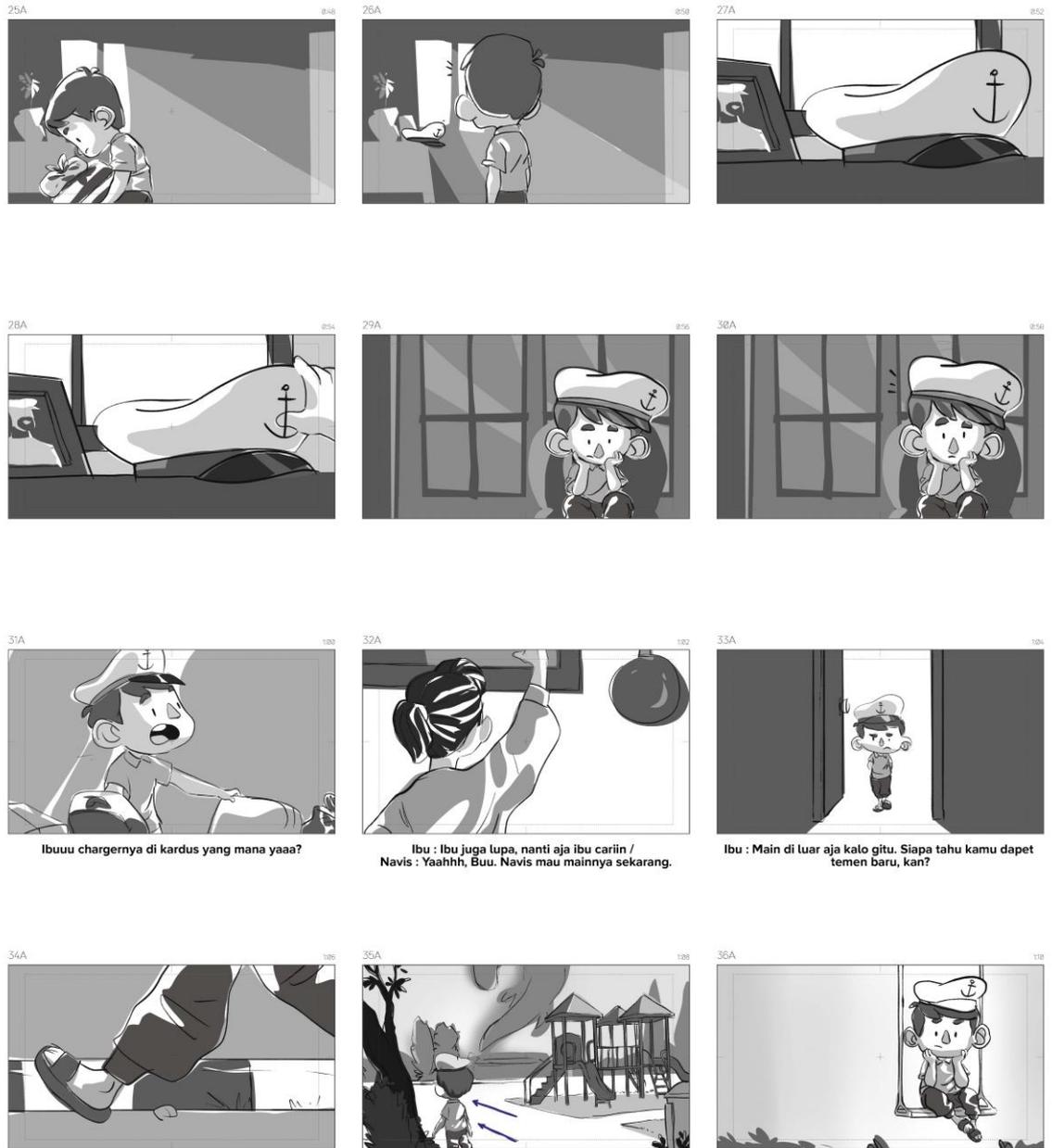


Storyboarder

Gambar 5.7.2 Storyboard versi 1 halaman 2

STOYBOARD LAMA

Boards: 76 | Shots: 76 | Duration: 2:32 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



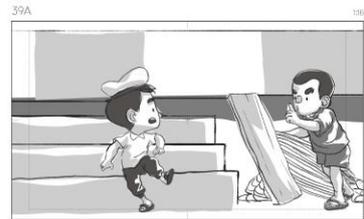
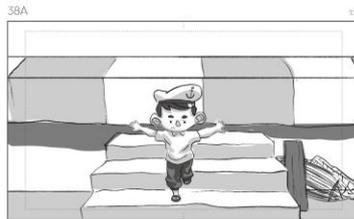
Storyboarder

Gambar 5.7.3 Storyboard versi 1 halaman 3

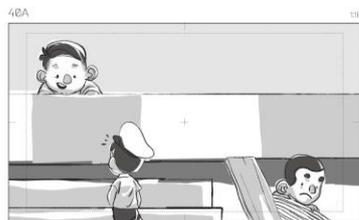
STOYBOARD LAMA

Boards: 76 | Shots: 76 | Duration: 2:32 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019

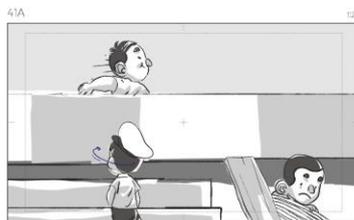
Page: 4 / 7



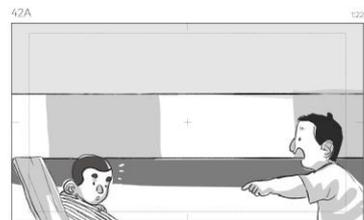
Ssssstt.... Lagi main petak umpet, jangan rame-rame.



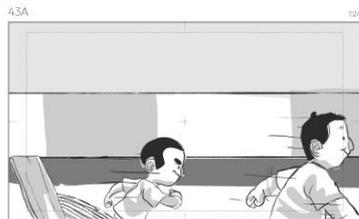
Sst sst, ada anak, ya di situ?



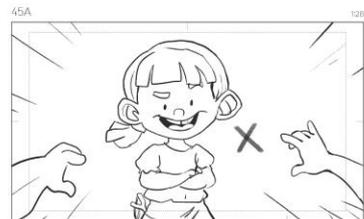
Navis menggeleng



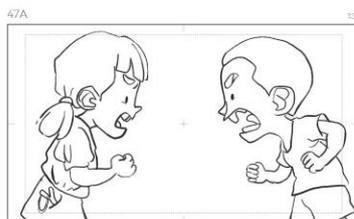
Wandi kenapa!



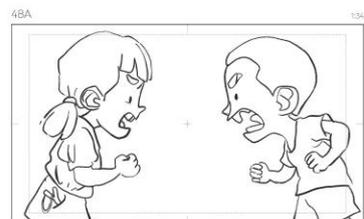
Wandi dan mamad adu cepat sampai



Hehehehe



Wandi : Aaahhh... Sukmaaa... Mesti curang. Petak umpet itu kamu sembunyi sampe ditemuin dulu baru boleh "Jumprit"



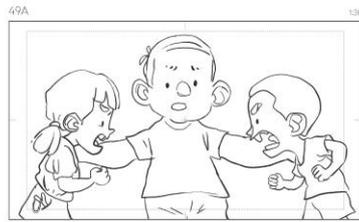
Sukma : Ya ini kan kalian udah nemuin aku di sini jadi ya boleh, dong! Ya, 'kan Mat?

Storyboarder

Gambar 5.7.4 Storyboard versi 1 halaman 4

STOYBOARD LAMA

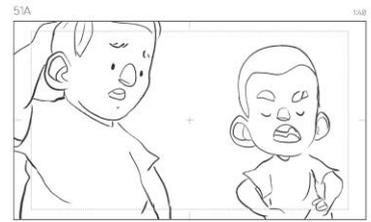
Boards: 76 | Shots: 76 | Duration: 2:32 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



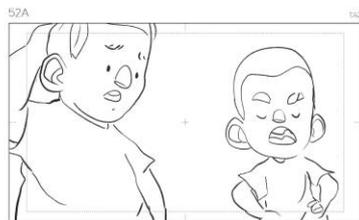
MAMAD : Enggg, aku ngikut aja, deh. Gimana kalo kita main yang lain aja?



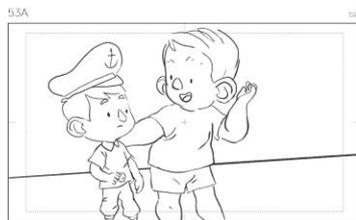
Yaudah, mau main apa? Bentengan? Gobak sodor? Kalian pasti tetap kalah sama aku!



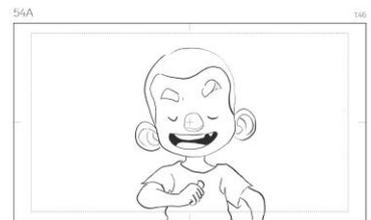
Wandi : Iya kamu 'kan mesti curang!



MAMAD : Eeeh sudah-sudah jangan berantem dong ini kan cuman permainan! Ahaaa aku punya ide! ayo kita main engrang!



Mamad : ayo ikut main! Ohiya namamu siapa? Kenalkan namaku mamad hehehe



Aku Wandi, sang jawara segala permainan muahahahaha



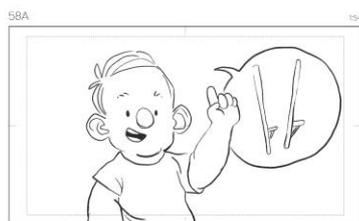
Sukma : Bisa aja kamu ndi, padahal aku selalu menang dari kamu hihhih... Halo namaku sukma salam kenal



Wandi : liih sukma kita lihat saja nanti siapa yang menang... huft



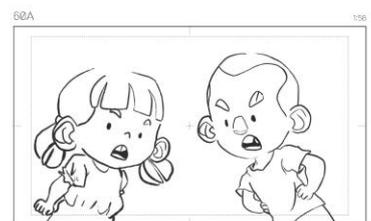
Eeeee... Halo semua namaku navis, salam kenal... Ohiya tapi aku belum pernah main engrang, engrang itu apa yah?



Wah engrang itu... permainan tradisional yang pakai dua bambu panjang sebagai alat mainnya. Bambu ini dikasih pijakan kaki untuk dinaikin sama kita.



Ooh, memang itu seru ya? Kelihatannya susah, kalian bisa?



Wandi dan sukma : Bisa, lah!

Gambar 5.7.5 Storyboard versi 1 halaman 5

STOYBOARD LAMA

Boards: 76 | Shots: 76 | Duration: 2:32 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



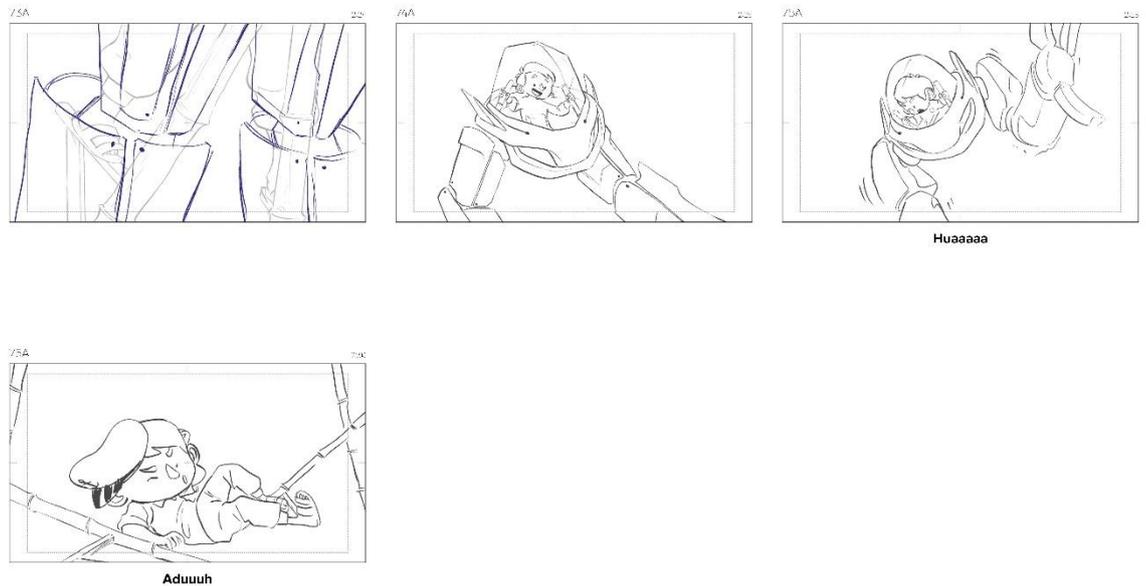
Storyboarder

Gambar 5.7.6 Storyboard versi 1 halaman 6

STOYBOARD LAMA

Storyboard 76 - Skripsi 76 - Durmanan 2 23 - Arcahari Rev. 01.10
2 34 - 1 NOVEMBER 2019

Page: 7 / 7



Gambar 5.7.7 Storyboard versi 1 halaman 7

5.7.3 Plot Cerita – Versi 2

Berikut merupakan plot cerita yang sudah direvisi dan diriset lebih lanjut oleh penulis. Navis merupakan seorang anak dengan imajinasi yang tinggi. Ia memiliki sebuah topi bernama topi manana yang memiliki kekuatan untuk membuat imajinasinya menjadi sebuah dunia baru yang dapat mewujudkan apa yang ingin diimajinasikannya. Pada project pilot ini, Navis berada di Nebula bernama Nebula ceker ayam. Navis mendapatkan misi untuk mencari harta karun berupa kristal biru yang berada di sebuah planet bernama Zar-Zar. Namun, saat Navis ingin mendarat ke planet tersebut tiba-tiba pesawat alien menyerang pesawat Navis. Lantas Navis segera membalas tembaknya namun gagal karena pesawat lawan dengan mudah dapat menghindar. Setelah itu pesawat lawan berbalik arah dan menghadang Navis. Tetapi pesawat lawan kaget dan lari terbirit-birit. Ternyata di belakang Navis ada pesawat induk yang meneriakkan namanya. Tiba-tiba latar berganti

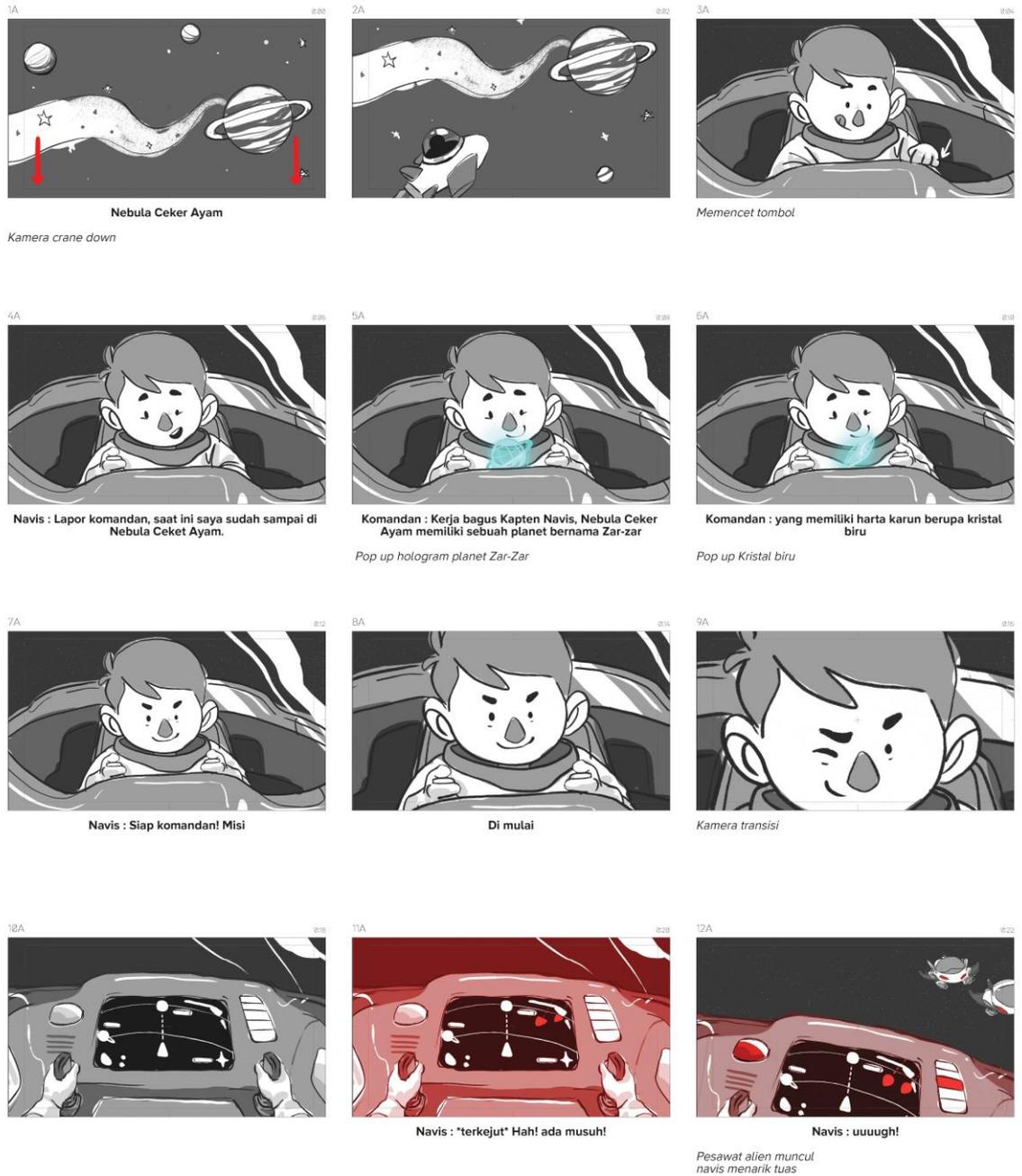
menjadi latar ibu yang sedang mengetok pintu sambil menyebut namanya. Setelah itu Navis kembali dari dunia imajinya ke dunia nyata. Navis kemudian meminta izin ke ibu untuk keluar dan bertemu dengan teman-temannya. Navis dan teman-temannya bermain dan berpetualang menggunakan topi itu. Mereka bermain permainan tradisional enggrang dan kemudian mengimajinasikannya menjadi robot. Navis dan kawan-kawannya lalu mendakan lomba balap robot. Ternyata mereka tidak sadar dengan kehadiran Professor Noto yang memiliki ambisi untuk menghapus imajinasi anak-anak di dunia dengan cara merebut topi manana tersebut. Navis dan kawan-kawannya berusaha untuk melindungi topi manana dari Prof. Noto dan menjaga imajinasi anak di seluruh dunia.

5.7.4 *Storyboard – Versi 2*

Storyboard versi kedua menggunakan alur cerita yang dikembangkan dari formula yang sudah dibuat pada konsep *Character Relationship Chart*. Berikut merupakan konsep *storyboard* final dari pilot project animasi Imajinavis.

PILOT PROJECT

Boards: 18.5 | Shots: 18.3 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



Storyboarder

Gambar 5.7.8 Storyboard versi 2 halaman 1

PILOT PROJECT

Boards: 183 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019

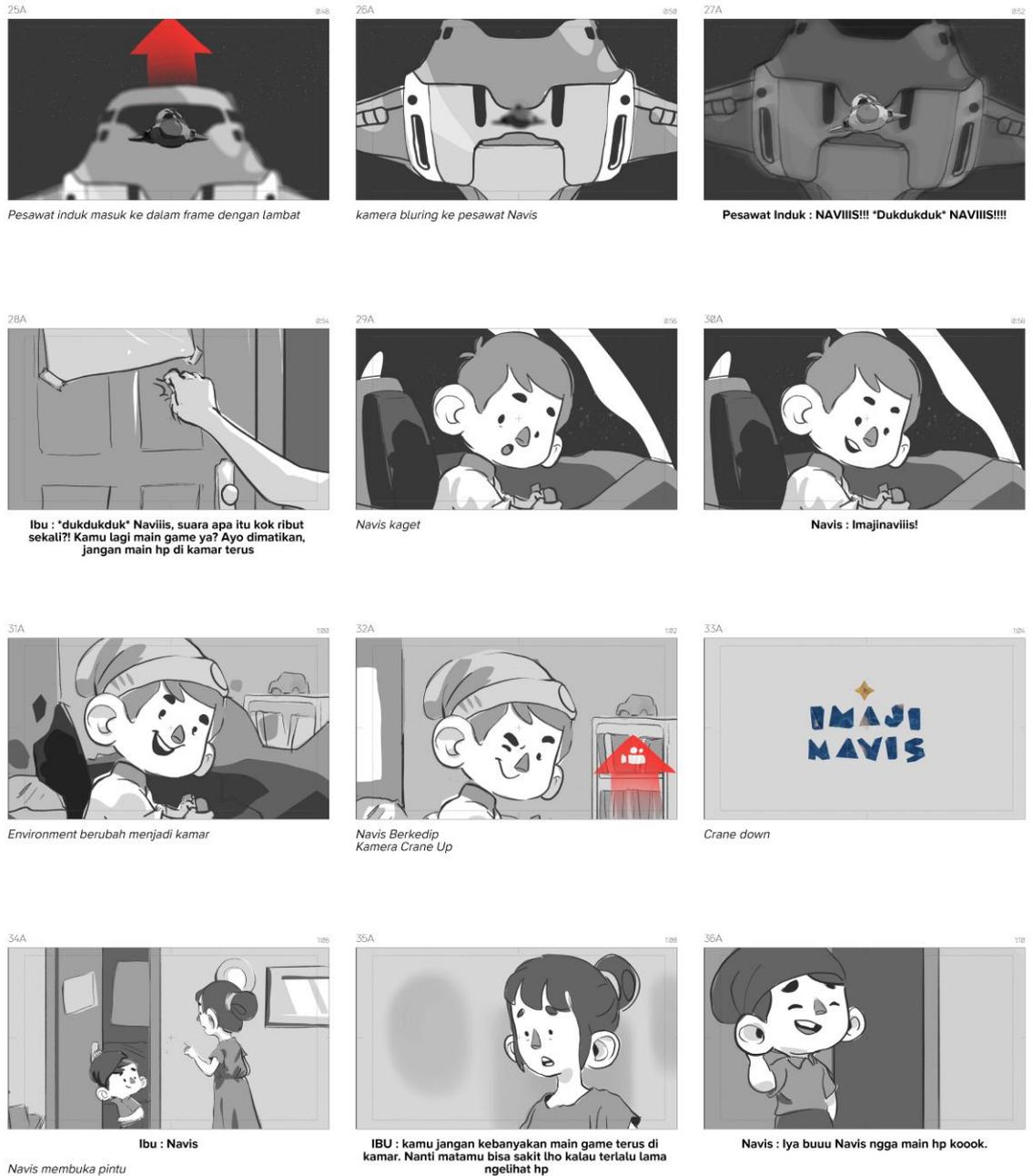


Storyboarder

Gambar 5.7.9 Storyboard versi 2 halaman 2

PILOT PROJECT

Boards: 183 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



Storyboarder

Gambar 5.7.10 Storyboard versi 2 halaman 3

PILOT PROJECT

Boards: 183 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



Storyboarder

Gambar 5.7.11 Storyboard versi 2 halaman 4

PILOT PROJECT

Boards: 18.5 | Shots: 18.3 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



49A 136
Ruben : Pssst jangan berisik aku lagi main petak umpet sama yang lain.



50A 138
Mamad muncul dari semak-semak



51A 140
Navis dan Ruben Melongo



52A 142
Ruben : Aaaaarh kamu sih viiis, aku jadi ketauan deh



53A 144
Ruben bertari dengan cepat



55A 148
Ruben : Huhuhuh

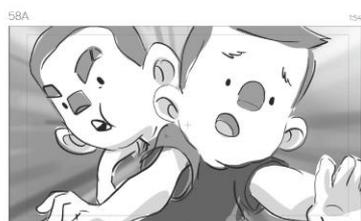
Mamad kaget



56A 150
Mamad : Aaaaaa



57A 152
Camera Shaking



Slow motion Mode



60A 156
Tiba-tiba Sukma muncul

Storyboarder

Gambar 5.7.12 Storyboard versi 2 halaman 5

PILOT PROJECT

Boards: 183 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



Storyboarder

Gambar 5.7.13 Storyboard versi 2 halaman 6

PILOT PROJECT

Boards: 185 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



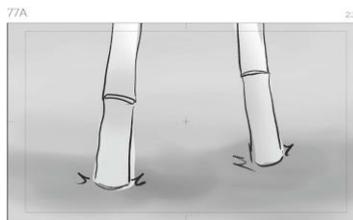
73A 224
Navis : Ayooo! Kalau gitu ayo kita ambil engrangny!
Terus kita pakai topi manana!



74A 226
Ruben : Yuhuuu Topi Manana akan membuat imajinasi
kita menjadi kenyataan bro!



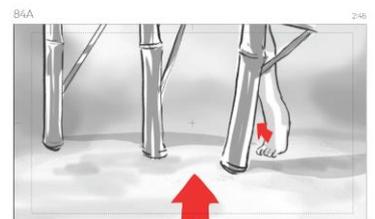
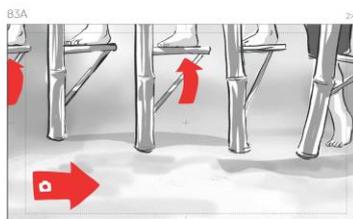
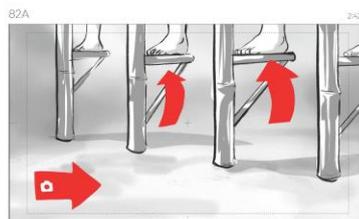
75A 228
Mamad : Ayo kita ambil engrangny dulu teman-teman!



79A 236
Semuanya sudah siap? Ayo kita naik engrangny
bersama-sama!



80A 238
Siaaap!



Gambar 5.7.14 Storyboard versi 2 halaman 7

PILOT PROJECT

Boards: 183 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019

Page: 8 / 16



Storyboarder

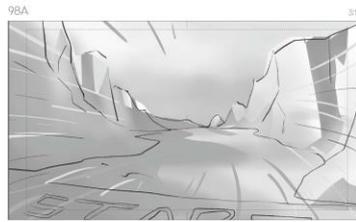
Gambar 5.7.15 Storyboard versi 2 halaman 8

PILOT PROJECT

Boards: 185 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



Oke! Semuanya sudah bersiap. Kita akan mengadakan lomba balap!



Banyak rintangan yang harus kalian lewati...



mulai dari dasar tebing yang dipenuhi batu...



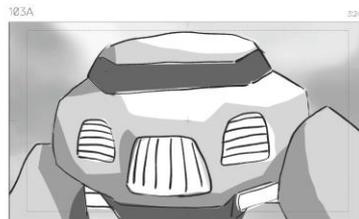
Susunan batu menanjak dan sampai ke garis finish



Ruben : Asiiik ini menantang banget bro! Aku yakin aku pasti yang jadi juaranya!



Sukma : Ehmm... kita lihat aja nanti



Mamad : Hitung mundur di mulai...



Tiga!



Dua!



Satu!



Mulai!



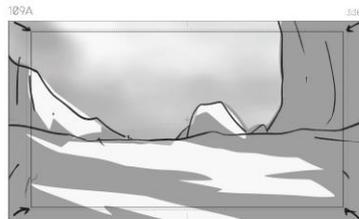
Semua bertari.

Gambar 5.7.16 Storyboard versi 2 halaman 9

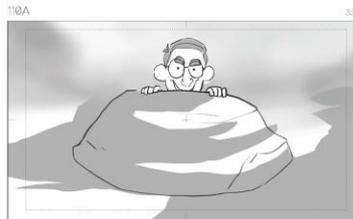
PILOT PROJECT

Boards: 183 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019

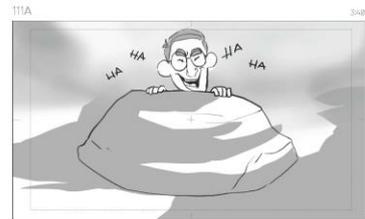
Page: 10 / 16



Camera zoom in

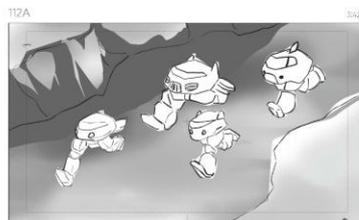


Prof. Noto muncul dari batu



HA HA HA HA

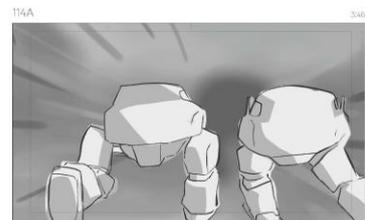
Camera Fade out



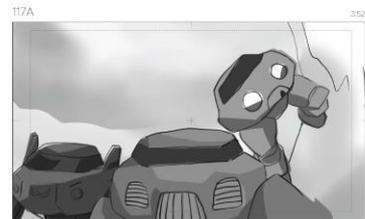
Camera Fade In



Huh aku tertinggal...



aku harus menyusul mereka. Aku harus menang!



Ruben berlari melewati tembok untuk mendahului Navis dan Mamad



Navis dan Mamad kaget



Haaaah!



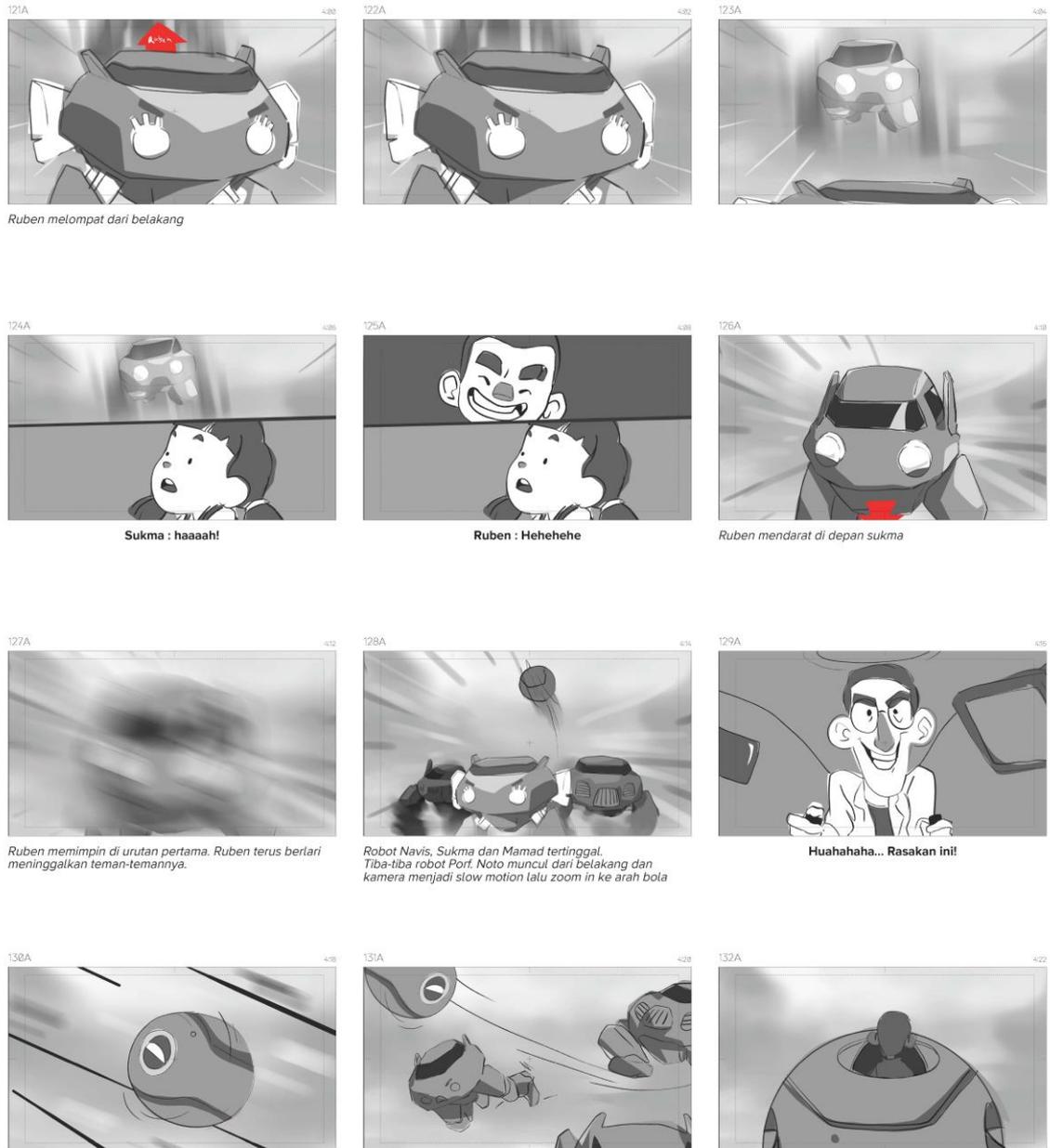
Huhuhuhuh

Storyboarder

Gambar 5.7.17 Storyboard versi 2 halaman 10

PILOT PROJECT

Boards: 185 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



Ruben melompat dari belakang

Sukma : haaaah!

Ruben : Hehehehe

Ruben mendarat di depan sukma

Ruben memimpin di urutan pertama. Ruben terus berlari meninggalkan teman-temannya.

Robot Navis, Sukma dan Mamad tertinggal. Tiba-tiba robot Port. Noto muncul dari belakang dan kamera menjadi slow motion lalu zoom in ke arah bola

Huahahaha... Rasakan ini!

Storyboarder

Gambar 5.7.18 Storyboard versi 2 halaman 11

PILOT PROJECT

Boards: 183 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



Prof. Noto tak seimbang



Navis : Aduuuh... Siapa kamu?!



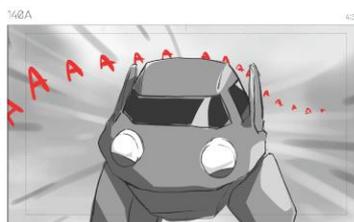
Perkenalkan aku prof. Noto ! Sudah lama aku mengincar topi manana! Kalau topi itu jadi milikku...



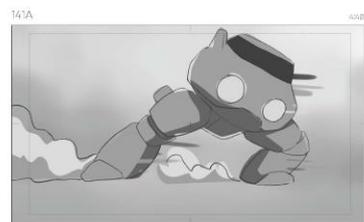
aku akan menghapus imajinasi anak-anak di dunia ini! Hahahaha!



Hehehe teman-teman sudah jauh dibelakangku, sekarang aku yang menang yeeeah yuhuuu-



AAAAAAAAAAAAA!!



Teman-teman?!

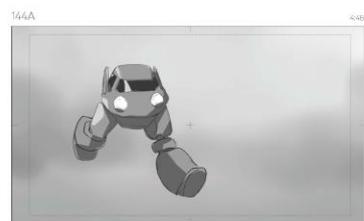
Ruben menghentikan larinya



(berhenti berlari) Apa yang terjadi? Emmmh... ah lupakan tentang kemenangan ini... aku harus menolong teman-temanku!



Camera fade out



Hah! Siapa dia?!

Camera Fade In

Storyboarder

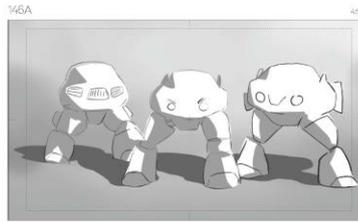
Gambar 5.7.19 Storyboard versi 2 halaman 12

PILOT PROJECT

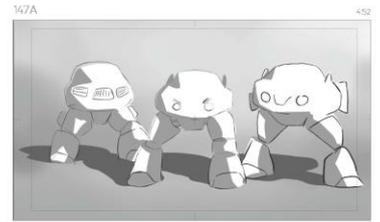
Boards: 183 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



Huahahaha! Kalian tidak akan menang melawanku
Zoom out



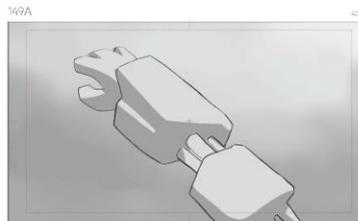
Navis : Teman-teman! imajinasikan robot kalian memiliki tangan!



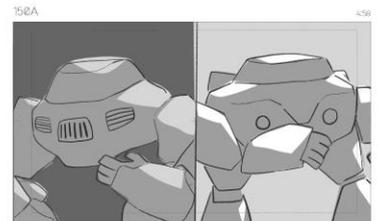
Sukma dan Mamad : Siaap!



Imajinaviis!



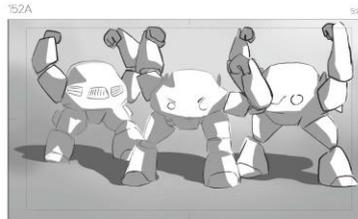
Tangan robot Navis muncul



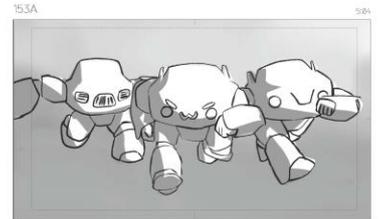
Split Screen
Tangan Sukma dan Mamad juga muncul



Huaaah



Navis : Seraaang!



Prof. Noto Mencoba melawan



Perlawan kalian tidak akan mempan terhadapku
hahaha!



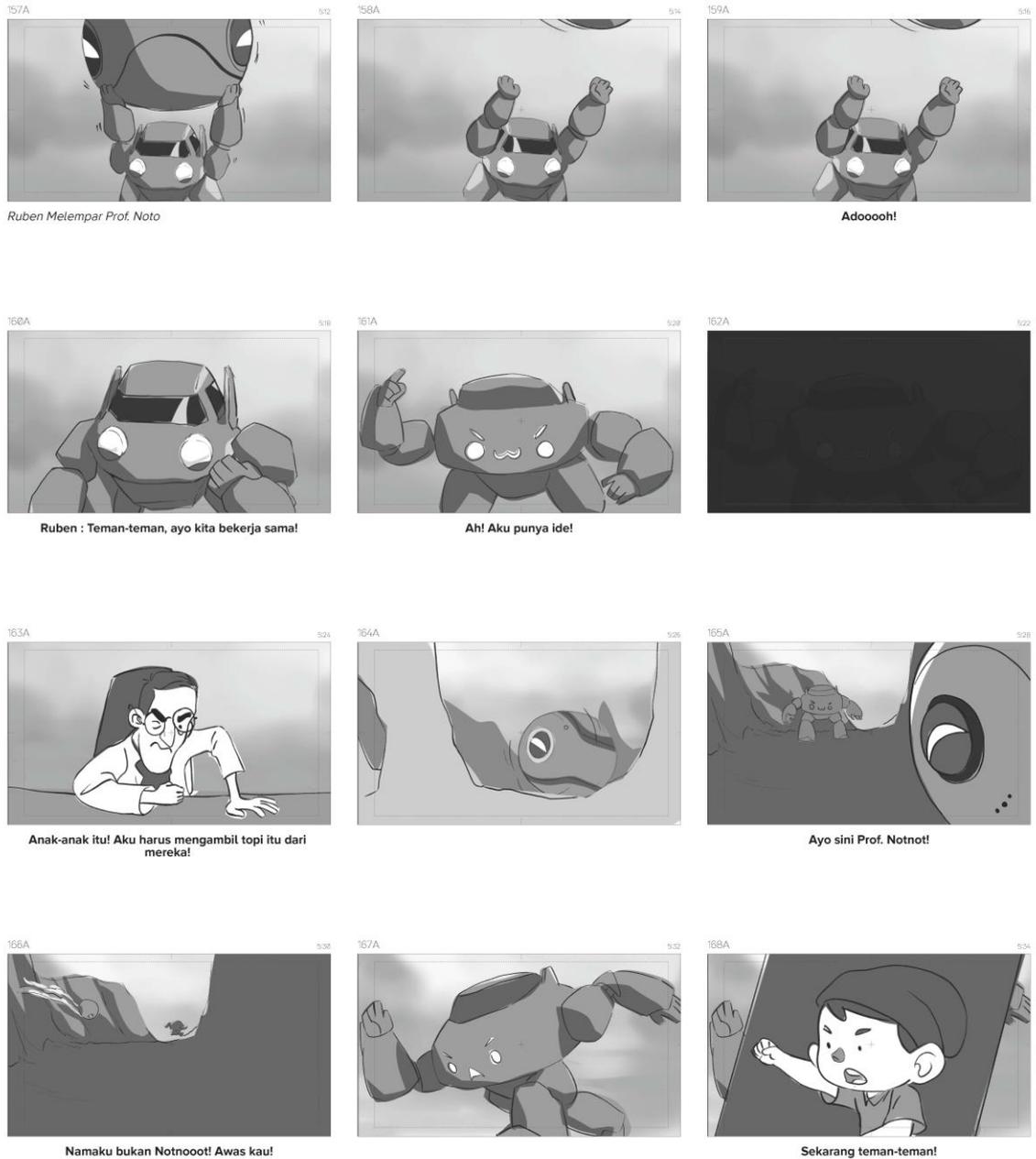
Eh eh ada apa ini!?

Gambar 5.7.20 Storyboard versi 2 halaman 13

PILOT PROJECT

Boards: 183 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019

Page: 14 / 16

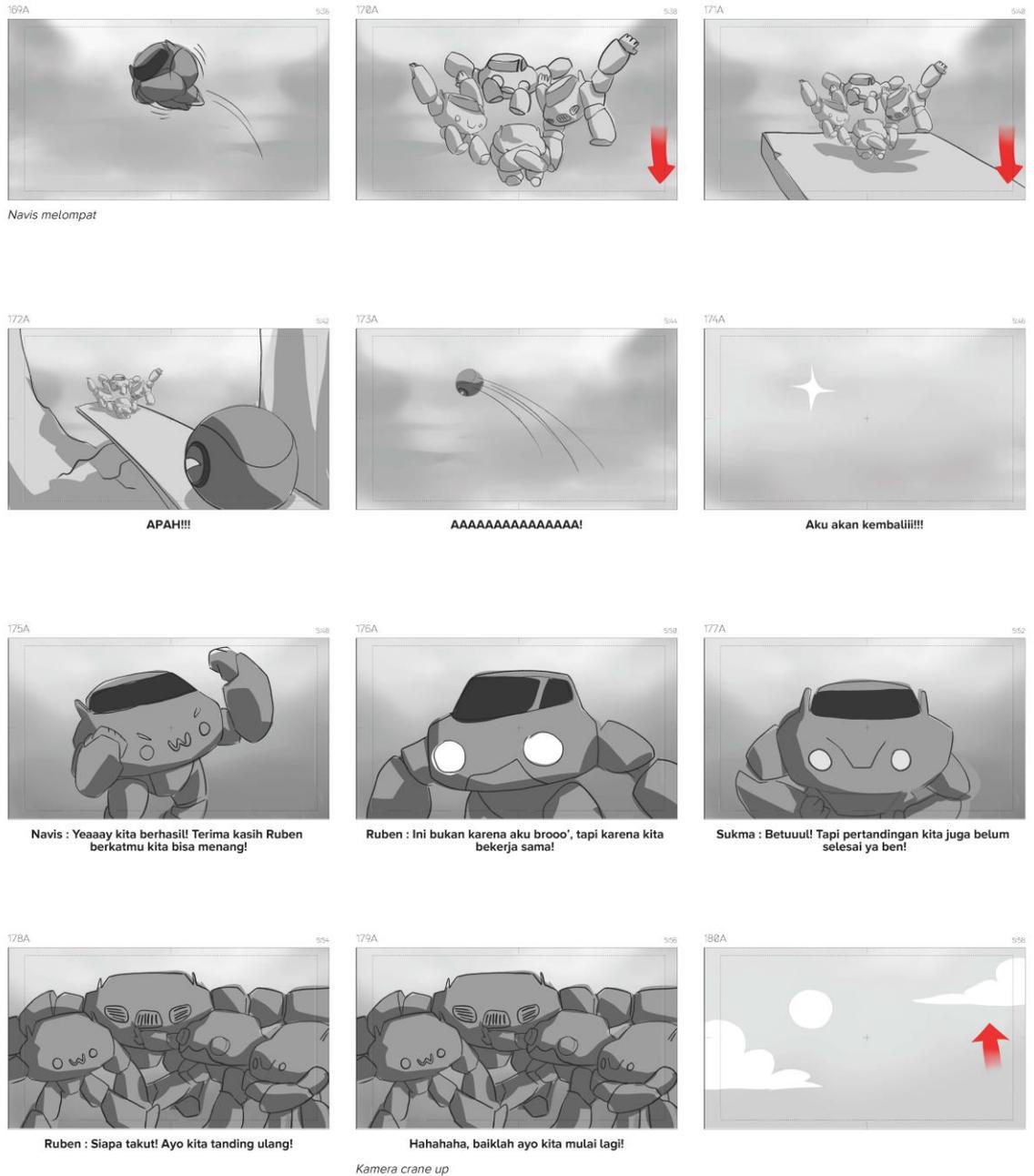


Storyboarder

Gambar 5.7.21 Storyboard versi 2 halaman 14

PILOT PROJECT

Boards: 185 | Shots: 183 | Duration: 6:06 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 6, 2019



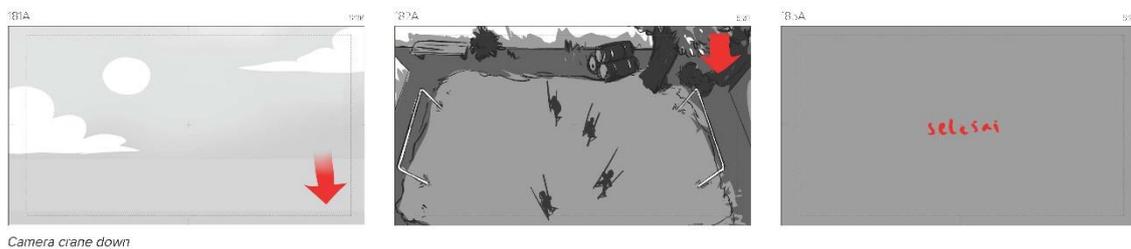
Storyboarder

Gambar 5.7.22 Storyboard versi 2 halaman 15

PILOT PROJECT

Render: 005 | Status: 70% | Duration: 0:05 | Aspect: Ratio: 16:9
 2.3A | 1.000x1.000x1.000

Page: 15 / 18



Gambar 5.7.23 Storyboard versi 2 halaman 16

5.8 Konsep Prototype

Konsep prototype yang dibuat penulis berupa cuplikan scene pertama berdurasi satu menit yang nantinya akan disuguhkan untuk anak-anak di pengisian kuesioner. Berikut merupakan hasil prototype yang telah dibuat.

Tabel 5.8.1 Cuplikan hasil prototype

Hasil	Deskripsi
	Pesawat Navis sampai di Nebula Ceker Ayam
	Navis memencet tombol untuk menghubungi komandan

	<p>Pop up planet Zar-Zar muncul</p>
	<p>Pop up kristal biru muncul</p>
	<p>Navis memulai misi</p>
	<p>Navis di perjalanan menuju planet Zar-Zar</p>

	<p>Pesawat musuh terdeteksi oleh radar Navis</p>
	<p>Dua pesawat alien mengejar dan menembaki Navis</p>
	<p>Navis berinisiatif untuk melawan musuh</p>
	<p>Navis memencet tombol mode menyerang.</p>



5.9 Implementasi Desain

Dari semua konsep yang dibuat, langkah selanjutnya ialah mengimplementasikannya melalui serangkaian proses produksi. Proses produksi yang dilakukan ialah sebagai berikut.



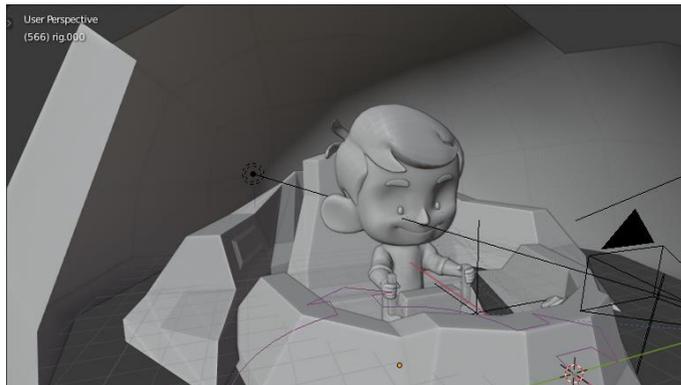
Gambar 5.9.1 Diagram Proses Produksi

5.9.1 Storyboard

Storyboard merupakan langkah awal dari tahap produksi. *Storyboard* menjadi patokan dalam menggerakkan animasi karena *storyboard* mengandung tata letak aset, *angle* kamera yang ditampilkan, serta estimasi durasi animasi yang akan dibuat.

5.9.2 Compositing Asset

Tahap selanjutnya ialah mengomposisi aset yang sudah dibuat. *Software* yang digunakan dalam mengomposisi aset perancangan ini dilakukan dengan *software* Blender. Proses komposisi aset ini terdiri dari penataan kamera, penataan *lighting*, penataan *background*, dan penataan karakter.

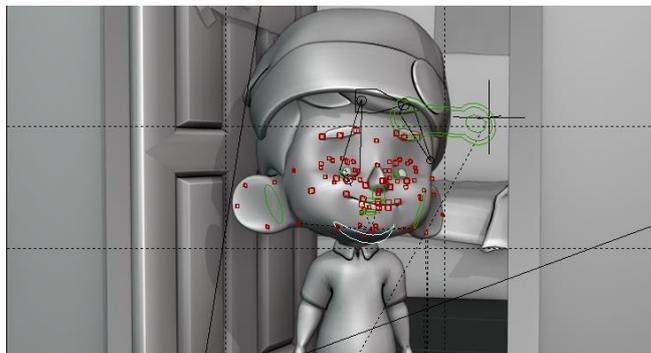


Gambar 5.9.2 Contoh Compositing Asset

Seperti pada contoh gambar 5.9.2, karakter Navis diposisikan di kursi roketnya sedangkan disekelilingnya sudah disusun penataan *lighting* dan penataan kamera yang diposisikan di depan karakter Navis untuk menyorot bagian wajah dan *background* di sekitarnya.

5.9.3 Animating

Proses animasi dilakukan menggunakan *software* Blender. Teknik penggerakan aset karakter ini menggunakan *add-ons* rigify untuk memudahkan animator dalam menggerakkan tulang pada karakter. Proses animasi ini juga menggunakan teknik *keyframe* ke *keyframe* untuk menentukan kapan aset akan bergerak.



Gambar 5.9.3 Proses animasi menggunakan rigify

Teknik animasi yang dipakai khusus pada bagian wajah menggunakan teknik animasi *pose library*. *Pose Library* berfungsi untuk menyimpan kumpulan ekspresi wajah dan bisa dan mempermudah animator untuk menganimasikan ekspresi wajah tanpa harus menggerakkan tulang wajahnya satu per satu.

5.9.4 Rendering

Animasi yang sudah jadi selanjutnya akan diekspor menjadi luaran berupa video yang disebut proses *rendering*. Proses rendering ini menggunakan *software* Blender dan menggunakan teknik *rendering cycles* yang membuat luaran animasi menjadi lebih halus dan memiliki kualitas gambar yang baik.

5.9.5 Scoring

Setelah proses animasi selesai langkah selanjutnya ialah menata suara untuk finalisasi animasi. Suara yang dibutuhkan untuk proses *scoring* ini terdiri dari *voice over*, BGM, dan efek suara tambahan.

- **Voice Over**

Voice over merupakan proses rekaman suara untuk karakter yang ada di dalam animasi Imajinavis. Proses *Voice over* ini menggunakan *software* audacity untuk merekam, mengedit dan menghilangkan *noise* pada suara rekaman.

- **BGM**

BGM atau *backgorund music* digunakan untuk menambah emosi pada animasi yang ingin dibuat. BGM yang digunakan harus sesuai dengan suasana yang sedang terjadi pada adegan yang sedang terjadi.

- **Efek Suara Tambahan**

Efek suara tambahan atau SFX digunakan untuk memeberikan tambahan suara pada aksi *dan* pergerakan objek pada animasi. Contohnya ialah pada saat kamera zoom in dengan cepat, suara yang diberikan

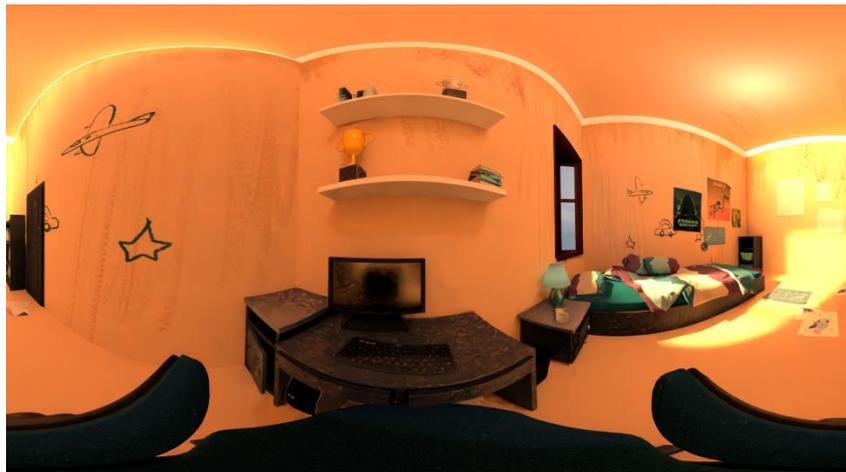
menggunakan efek suara *whoosh* untuk menambah kesan kencang pada animasi.

5.9.6 *Finishing*

Proses *finishing* dilakukan dengan menggunakan *software video editing*. Pada proses ini dilakukan penggabungan semua *scene* yang sudah di-*render*, BGM, *voice over*, dan *compositing visual*.

5.9.7 Rencana Pengembangan

Dalam rangka pengembangan hasil luaran untuk *pilot project* Imajinavis, penulis menggunakan media *immersive video* untuk membuat pengalaman menonton animasi menjadi lebih menarik. *Software* yang digunakan untuk membentuk *immersive video* ini ialah dengan menggunakan animasi 3D, dan *video editor* yang mendukung penggunaan video *Equitangular*. *Hardware* yang digunakan untuk mencoba fitur ini ialah dengan menggunakan *VR headset*. Format yang digunakan untuk menciptakan luaran yang bisa diakses menggunakan *VR headset* ialah dengan menggunakan format gambar *equirectangular projection*. *Equitangular projection* dibuat dari *software* animasi 3D menggunakan *setting panoramic* lalu kemudian di-*render*.

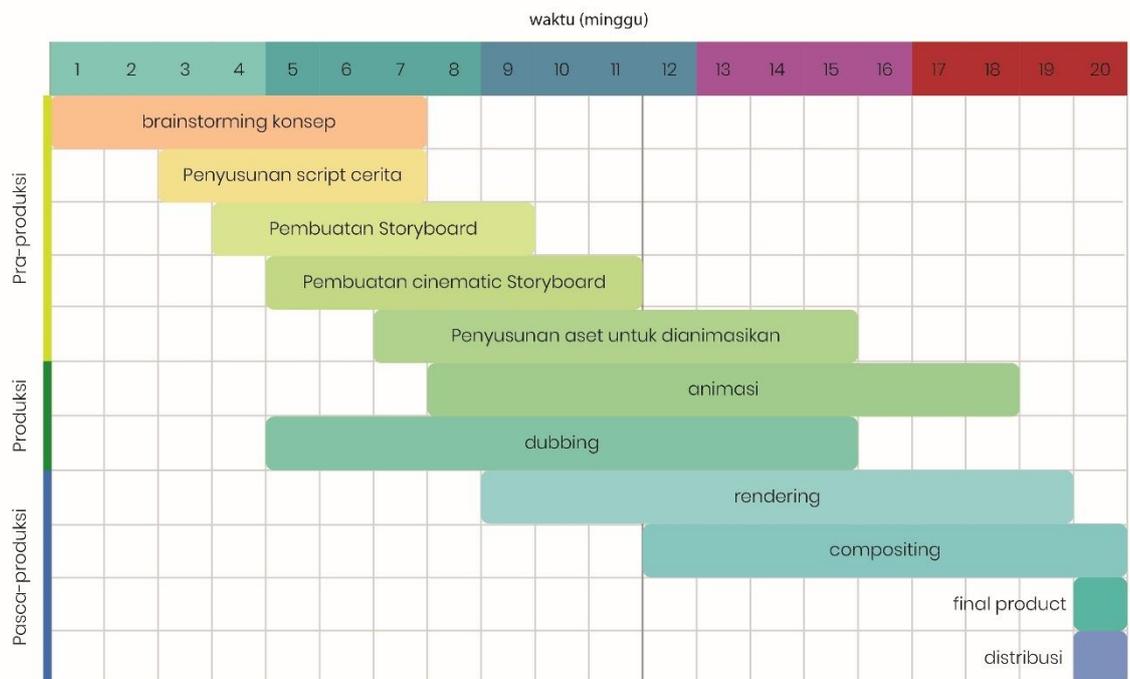


Gambar 5.9.4 Format Video Equirectangular Pilot Project Imajinavis

Selanjutnya, gambar kembali diproses menggunakan *video editor* untuk memasukkan kode *metadata* agar hasil teridentifikasi sebagai video *Virtual Reality support*.

5.9.8 Rencana Alur Produksi Pilot Project Imajinavis

Pembuatan *pilot project* animasi Imajinavis memerlukan sebuah *timeline* untuk membuat proses kerja menjadi lebih efektif. *Timeline* yang disusun meliputi proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut merupakan *timeline* alur produksi dari *pilot project* Imajinavis.



Gambar 5.9.5 *timeline* alur produksi pilot project animasi Imajinavis

5.9.9 Rencana Distribusi untuk Aplikasi Youtube VR

Luaran dari *pilot project* imajinavis selanjutnya akan didistribusikan melalui Youtube VR. Youtube VR memiliki beberapa ketentuan dan langkah-langkah yang harus dipenuhi oleh pengunggah. Berikut merupakan langkah-langkah yang harus dipenuhi untuk mengunggah luaran *pilot project* Imajinavis ke dalam Youtube VR.

- Untuk memaksimalkan kualitas video yang diunggah, Youtube menyarankan untuk menggunakan video berformat *equitectangular* dengan rasio 2:1 dan menggunakan resolusi lebih dari 7168 x 3584 sampai 8192 x 4096.
- Video VR yang akan diunggah harus memiliki *metadata* yang dapat mendukung pemutaran video berformat *equiecrectangular*. Youtube juga memberikan aplikasi tambahan bernama *Spatial Media Metadata Injector* yang memudahkan pengguna untuk memasukkan *metadata* video berformat *equiecrectangular*.
- Selain menggunakan *Spatial Media Metadata Injector*, *metadata* tersebut juga dapat ditambahkan melalui aplikasi *video editing*.
- Setelah semua ketentuan sudah terpenuhi, video sudah dapat diunggah ke dalam aplikasi Youtube VR.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari perancangan ini adalah :

1. Anak-anak sangat erat kaitannya dengan imajinasi dan masa anak-anak merupakan masa tumbuh kembang imajinasinya. Perkembangan itu harus didukung dengan media yang sesuai dan baik untuk anak salah satunya adalah dengan menggunakan media animasi.
2. Penggunaan tekstur yang mencolok antara dunia nyata dan dunia imaji pada *pilot project* Imajinavis membuat audiens dapat merasakan kemampuan imajinasi yang tak terbatas.
3. Penggunaan dari logline dalam pembuatan cerita *pilot project* Imajinavis menghasilkan formula yang membuat cerita tidak monoton dan dapat membentuk banyak variasi cerita. Penggunaan
4. Penggunaan 12 prinsip animasi dalam pembuatan pilot project Imajinavis khususnya pada penggunaan teknik *squash and stretch* membuat gerakan dari setiap karakter terlihat lucu dan tidak kaku. Penggunaan teknik *secondary action* pada animasi membuat gerakan karakter menjadi lebih natural dan memperjelas watak pada karakter dari gerakan yang dihasilkan. Penggunaan teknik *slow in & slow out* pada proses animasi Imajinavis sangat bermanfaat untuk menambah kesan dramatis pada pergerakan setiap karakter ataupun objek yang dianimasikan. Penggunaan teknik *timing* juga menambah kesan hiperbola, khususnya pada saat adegan Mamat dan Ruben berlomba untuk sampai ke pohon, memperlambat gerakan menjadi *slow motion* membuat animasi yang dihasilkan menjadi lebih hiperbola dan menghasilkan animasi yang lucu.
5. Penggunaan media baru menggunakan *VR Headset* membuat penonton dapat merasakan pengalaman berada di dunia Imajinavis.

6. Penggunaan Youtube VR membuat distribusi media menjadi lebih mudah untuk diakses dan dinikmati oleh penonton.

6.2 Saran

Saran untuk perancangan *pilot project* Imajinavis ialah sebagai berikut

:

1. *Pipeline* animasi yang direncanakan dalam perancangan ini belum maksimal. Perencanaan *pipeline* animasi harus diperhitungkan dengan detail agar kualitas animasi bisa lebih baik serta waktu pengerjaannya dapat dipangkas.
2. Penggunaan media baru berupa *VR Headset* dapat dimaksimalkan lagi agar penonton dapat benar-benar merasakan pengalaman masuk ke dunia Imajinavis dan berinteraksi dengan Navis dan kawan-kawan.
3. Penggunaan fitur *Virtual Reality* pada *pilot project* Imajinavis masih bersifat statis pada bagian background. Maksud dari statis di sini ialah background pada video VR masih belum bergerak dan hanya bagian layar yang bergerak. Kedepannya background bisa dibuat lebih dinamis dan dapat dikembangkan menjadi *immersive reality*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdjul, Irawati. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Berimajinasi Melalui Metode Bercerita*. Skripsi Thesis, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Andrée, M, dan L Lager-Nyqvist. 2013. "Spontaneous play and imagination in everyday science classroom practice." *Research in Science Education* 1735-1750.
- Byrne, Ruth. 2007. *The Rational Imagination: How People Create Alternatives to Reality*. Cambridge: MA : MIT Press.
- Hurlock, E. B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Karnedi, Dieng. 2013. *Pentingnya Imajinasi dalam Dunia Pendidikan*. 3 November. Diakses Maret 9, 2019. http://www.academia.edu/16524812/Pentingnya_Imajinasi_dalam_Dunia_Pendidikan.
- Maulana, Nur Athiatul. 2008. *Efektivitas Mendengar Cerita Fiksi Terhadap Peningkatan Kreativitas Verbal Anak*. Skripsi Thesis, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Santi, Dinar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta: Indeks.
- Subiyantoro. 2012. "Membangun Karakter Bangsa Melalui Cerita Rakyat Nusantara." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta* 2.
- Szczelkun, Stefan. 2018. *SENSE THINK ACT: a collection of exercises to experience total human ability*. Stefan Szczelkun; Second Deluxe ed. edition.
- Tarigan, Terapul. 2007. "Pola Menonton Televisi dan Pengaruhnya Terhadap Anak." *Sari Pediatri* 45.
- Wikayanto, Andrian. 2017. "Representasi Budaya Dan Identitas Nasional Pada Animasi Indonesia." *ARTESH* 19.
- Yusuf, H. Syamsu. 2006. *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

(Halaman sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN

“PULANG SEKOLAH EP.1”

By

Fakih Wasi Auladi

PAN DOWN DARI LANGIT:

OPENING SCENE

EXT. LUAR ANGKASA

Pesawat Navis berhenti di nebula R-Z04. Radar dari pesawat Navis mengonfirmasi adanya harta karun di sebuah planet bernama Zar-zar.

Saat akan mendekat, tiba-tiba dihadapannya muncul sekelompok dari alien planet zar-zar yang berusaha menyerang Navis. Terjadi pertarungan seru yang akhirnya dimenangkan oleh Navis.

Navis hendak mendaratkan pesawatnya dan mengambil harta karun itu.

Tiba-tiba muncul peringatan baterai habis. Kemudian layar berubah hitam dan mati.

INT. DALAM MOBIL

NAVIS

Yaaah Baterainya habis (dengan raut muka sedih) Ibuuu lihat charger hpku nggaaa? Bateraiku habis nih huaaa

IBU

Chargernya tertumpuk di kardus pindahan kita, nak. Nikmati perjalanannya dulu jangan main hp terus nanti matamu sakit lho.

NAVIS

Yaaaaah ibuuu... Hmmm... (dengan raut muka bete)

NAVIS akhirnya hanya berdiam dan menatap keadaan jalan dengan menopangkan tangannya ke jendela pintu mobil.

A SERIES OF SHOTS

[LOGO PULANG SEKOLAH MUNCUL]

Matahari terbit dari Tugu Pahlawan. Langit masih agak gelap tapi kendaraan sudah banyak berlalu lalang. Sebagian sudut Kota Surabaya masih sepi kecuali beberapa orang yang sedang berlari-lari atau sekedar bersih-bersih. Sebagian sudut lain telah ramai dipenuhi manusia dan kendaraan, terutama di pasar dan taman-taman.

Dari jendela mobil Navis menatap pemandangan di luar yang perlahan-lahan berganti dari gedung-gedung, perkampungan, hingga lautan lepas dan matahari terbit.

Navis kagum melihat suasana pagi di lepas lautan. Tapi raut muka kagumnya berubah menjadi bete lagi setelah melewati perkampungan yang lain.

SCENE 2: RUMAH BARU YANG LAMA

EXT. RUMAH LAMA KAKEK

Navis keluar dari mobil, mengambil tas ranselnya dari kursi sebelahnya sambil menenteng Hp di tangannya.

Navis, Ayah, dan Ibu masuk ke rumah yang terlihat sudah lama ditinggalkan pemiliknya. Ada beberapa foto kakek dan ayah waktu masih muda.

A SERIES OF SHOTS

Dari pintu belakang mobil kardus-kardus dan barang-barang pindahan satu per satu fade out.

Navis mengangkat tas kecil terakhir ke dalam rumah.

Di meja kecil dengan foto kakek ada topi pelaut yang kelihatannya masih bagus. Navis mengambilnya lalu memakai topi itu meskipun ukurannya kebesaran. Navis

lalu duduk di teras, menopang kepala dengan tangannya.

Tiba-tiba Navis ingat sesuatu.

NAVIS

Ibuuu chargernya di kardus yang mana yaaa?

IBU

Ibu juga lupa, nanti aja ibu cariin

NAVIS

Yaahhh, Buu. Navis mau mainnya sekarang.

IBU

Main di luar aja kalo gitu. Siapa tahu kamu dapet temen baru, kan?

Navis berjalan keluar sambil bergumam menggerutu. Sesekali menendang batu-batu kecil di tepi jalan.

SCENE 3: TEMAN BARU NAVIS

EXT. TAMAN SUROBOYO, PAGI

Navis bergelantungan sendirian di ayunan taman. Bosan. Dia lalu berjalan ke tanggul.

Navis melompat menuruni anak tangga di pinggir tanggul menuju ke bibir pantai. Ketika kakinya menyentuh bibir pantai, Navis kaget melihat seorang anak bersembunyi di balik jaring ikan.

NAVIS

(Melompat kaget sambil teriak)

WANDI

Sssssttt.... (dengan Logat Surabaya)
Lagi main petak umpet, jangan rame-rame.

MAMAD

(dari atas tanggul memanggil Navis)

Sst sst, ada anak, ya di situ?

(menunjuk ke jaring ikan)

NAVIS

(menggeleng)

Mamad berlari ke arah tangga yang lain, melihat Wandi, meneriaki namanya, kemudian keduanya berlari ke satu titik.

Seorang anak perempuan berdiri dengan muka bangga. Wandi dan Mamad bertabrakan tepat di depannya.

WANDI

Aaahhh... Sukmaaa... Mesti curaang.
Petak umpet itu kamu sembunyi sampe ditemuin dulu baru boleh "Jumprit"

SUKMA

Ya ini kan kalian udah nemuin aku di sini jadi ya boleh, dong! Ya, 'kan Mat?

(Wandi dan Sukma menoleh ke Mamad)

MAMAD

Enggg, aku ngikut aja, deh. Gimana kalo kita main yang lain aja?

SUKMA

Yaudah, mau main apa? Bentengan?
Gobak sodor? Kalian pasti tetep kalah
sama aku!

WANDI

Iya kamu `kan mesti curang!

MAMAD

Eeeh sudah-sudah jangan berantem dong
ini kan cuman permainan! Ahaaa aku
punya ide! ayo kita main engrang!

WANDI DAN SUKMA

(dengan ekspresi gembira) Ayooo!!!

MAMAD

(melirik dan menepuk pudak navis) ayo
ikut main! Ohiya namamu siapa?
Kenalkan namaku mamad hehehe (tertawa
kecil)

WANDI

Aku Wandu, sang jawara segala
permainan muahahahaha (tertawa pamer)

SUKMA

Bisa aja kamu ndi, padahal aku selalu
menang dari kamu hihihi (tertawa
kecil) Halo namaku sukma salam kenal

WANDI

Iih sukma kita lihat saja nanti
siapa yang menang... huft (ekspresi
kesal)

NAVIS

Eeeee... (ekspresi malu) Halo semua
namaku navis, salam kenal (menggaruk-
garuk kepala sambil tersenyum)

meringis) Ohiya tapi aku belum pernah main egrang, egrang itu apa yah?

MAMAD

Wah egrang itu... (keluar balon pop up) permainan tradisional yang pakai dua bambu panjang sebagai alat mainnya. Bambu ini dikasih pijakan kaki untuk dinaikin sama kita.

NAVIS

Ooh, memang itu seru ya? Kelihatannya susah, kalian bisa?

WANDI DAN SUKMA

Bisa, lah! (dengan nada ngegas)

SCENE 4: EGRANG

EXT. Jalan depan rumah Pakde

Mamad menggores kapur di paving jalan untuk garis finish sementara Wandi mengambil bambu-bambu egrang dari rumah Pakde dengan Navis.

WANDI

(dengan bangga) Nah, pis. Kamu kan belum pernah main egrang. Lihat aku, nih.

Wandi mengambil sepasang bambu lalu mencoba berdiri di atasnya. Namun Wandi sulit menjaga keseimbangan, membuatnya bertahan beberapa detik lalu jatuh.

(Sukma berjalan dari tempat lain)

SUKMA

(tertawa) Makanya kalo belum bisa jangan sombong dulu!

WANDI

(kesal) Ini kan baru pemanasan!

Navis membantu Wandi berdiri kemudian mengambil sepasang egrang yang lain. Dia mencoba berdiri di atasnya. Berdiri di atas egrang membuat Navis merasa seperti menaiki robot.

EXT Imajinasi Navis.

Dari egrang itu muncul komponen-komponen robot yang melilit kakinya sampai seluruh badan hingga mukanya. Navis kagum. Tapi sayang robot itu masih belum bisa dikendalikannya. Kemudi yang dipegang Navis bergetar, badan robot itupun tidak seimbang membuat Navis jatuh ke tanah.

FADE IN:

Navis membuka mata.

WANDI

Kamu gak papa ta, pis?

NAVIS

(tertawa ngakak) Wah, iya! Seru, ya!
Kayak lagi naik robot!

WANDI

Belajar dulu yang bener biar nggak
jatuh dari robote! Hahaha.

WANDI, SUKMA, MAMAD

(saling memandang bingung, lalu
tertawa)

NAVIS

(ikut tertawa lalu naik ke sebilah
egrang)

(kamera zoom ke mata
Navis)

NAVIS

Segera naik, teman-teman! Ayo segera
kita mulai lomba kali ini! Yang bisa
menggambil piala pertama yang menang!

(Kamera pan ke belakang
robot-robot mereka dengan
latar gunung berapi yang
sedang meletus dengan
epik)

WANDI, SUKMA, MAMAD

(terheran dengan robot yang tiba-tiba
mereka naiki, lalu masing masing
segerra memegang kendali robot dengan
wajah serius)

(Robot-robot itu mulai
bergerak ke arah puncak
gunung yang lavanya
mengalir)

WANDI

Yang kalah nraktir pentol! (Wandi
berlari paling semangat, robotnya
berada paling depan)

SUKMA

(tidak mau kalah, berlari menyusul
Wandi) Awas, lihat kaki egrangmu kena
lava!

WANDI

(kaget, berhenti berlari lalu mengangkat kaki robotnya ternyata tidak ada apa-apa lalu lanjut berlari lebih kencang)

WANDI

(berniat menjegal robot Sukma, tapi keduanya malah jatuh terguling menuruni lereng gunung)

NAVIS DAN MAMAD

(Keduanya berjalan pelan sambil berusaha menyeimbangkan tubuh masing-masing namun bisa sampai ke puncak beberapa waktu kemudian)

(Setelah melewati beberapa rintangan yang menegangkan sampailah Navis ke puncak gunung berapi itu)

NAVIS

Teman-teman...

Aku lupa kalau kita harus bawa piala.

Ternyata robot kita nggak punya tangan.

Hahahaha.

(Mamad, Wandi, dan Sukma

juga baru sadar)

WANDI

Hahaha dasar, makanya sebelum
mengkhayal dipikir dulu!

WANDI, NAVIS, SUKMA, MAMAD

(Tertawa terbahak-bahak)

FADE OUT:

THE END

"IMAJINAVIS EP.1"

By

Fakih Wasi Auladi

PAN DOWN DARI LANGIT:

OPENING SCENE

EXT. LUAR ANGKASA

Pesawat Navis berhenti di nebula Ceker Ayam. Radar dari pesawat Navis mengonfirmasi adanya harta karun di sebuah planet bernama Zar-zar.

NAVIS

(Navis menekan tombol komunikasi untuk menginformasikan kondisinya di Planet Zar-Zar) Laporan komandan, saat ini saya sudah sampai di Nebula Ceket Ayam.

KOMANDAN

(dialog dengan efek suara telepon)
Kerja bagus Kapten Navis, Nebula Ceker Ayam memiliki sebuah planet bernama Zar-zar yang memiliki harta karun berupa kristal biru (memunculkan hologram kristal biru. Sekarang lanjutkan misi.

NAVIS

Siap Komandan. Misi dimulai. (Kapten Navis menggerakkan pesawat luar angkasanya ke planet Zar-Zar).

Saat akan mendekat, tiba-tiba dihadapannya muncul sekelompok dari alien planet zar-zar yang berusaha menyerang Navis.

INT. PESAWAT NAVIS

Radar menyala merah, kamera mengambil gambar radar dan panning ke arah kaca.

NAVIS

Gawat! Ada musuh!. Aku harus melawannya! (Navis memegang kendali mesin dan memencet tombol-tombol untuk mengeluarkan senjata)

Terjadi pertarungan antara Navis dan Alien Planet Zar-Zar. Tiba-tiba muncul sesosok raksasa yang memanggil nama Navis. Kemudian.

RAKSASA

(Suara dentuman kencang) NAVIIIIIS!!!
NAVIIIIIS!!!

INT. DEPAN PINTU KAMAR NAVIS

Environment berubah menjadi di dalam rumah dan ibu mengetuk-ngetuk pintu kamar Navis

IBU

Naviiis, suara apa itu kok ribut sekali?! Kamu lagi main game ya? Ayo dimatikan, jangan main hp di kamar terus.

INT. PLANET ZAR-ZAR

Kamera shot ke wajah Navis. Navis melihat kamera.

NAVIS

Imajinavis... (dengan suara berbisik

Environment berubah menjadi kamar Navis. Baju astronot Navis berubah menjadi kaos biasa. Navis melihat kamera dan tersenyum sambil mengedipkan matanya.

INTRO LOGO NAVIS

INT. RUANG TENGAH

IBU

Navis, kamu jangan kebanyakan main game terus di kamar. Nanti matamu bisa sakit lho kalau terlalu lama ngelihat hp.

NAVIS

Iya buuu Navis ngga main hp koook.
Kalau gitu Navis main ke luar dulu
sama teman-teman ya bu!

IBU

Jangan sore-sore mainnya yaaa!

NAVIS

Siaaap laksanakan komandan! Hehehe.

Navis menuju pintu rumah dan segera bergegas ke luar.

FADE IN

SCENE 2: PERGI KE LAPANGAN

EXT. JALAN DI SEKITAR KAMPUNG

FADE OUT

Shot ruben sedang lari di semak-semak

NAVIS

Rubeeen (menepuk pundak Ruben)

RUBEN

(Ruben menunjukkan terkejut) Eeeee
kaget aku Brooo'... Pssst jangan
berisik aku lagi main petak umpet
sama yang lain.

MAMAT

(muncul dari semak-semak)

Hehe Ruben kenaaa! (lalu segera
berlari ke arah pohon)

RUBEN

Aaaaaargh kamu sih viiis, aku jadi
ketauan deh (setelah itu Ruben
bergegas berlari)

Mamat dan Ruben terlibat adu balap sampai ke pohon terlebih dahulu untuk memenangkan petak umpet ini. Terjadi scene yang hiperbolis dan menggunakan teknik slow motion untuk *exegerating scene*.

Saat keduanya sudah akan menggapai pohon tersebut. Tiba-tiba muncul Sukma di depan mereka seperti adegan ninja.

SUKMA

yeaaah... aku menaaang~

(mengulurkan tangannya ke pohon)

Mamat dan Ruben yang kaget jatuh tersungkur

RUBEN

Aaahhh... Sukmaaa... kamu pasti curang. Petak umpet itu kamu sembunyi sampe ditemuin dulu baru boleh bilang kena

SUKMA

Ya kalian kan udah nemuin aku di sini jadi ya boleh dong! Ya, kan Mat

RUBEN

Salah dong mat, bukan gitu cara mainnyaaa

Setelah itu ruben dan sukma beradu argumen dan mamat melerainya

MAMAT

Engggg, Sudah sudah jangan berantem ini Cuma permainan kok.

Navis yang baru datang juga berusaha melerai.

NAVIS

Sudah sudah gimana kalau kita main permainan lain?

SUKMA

Boleh banget tuh, Navis kan juga baru dateng. mau main apa? Bentengan? Gobak sodor? Kalian pasti tetep kalah sama aku!

RUBEN

Iya, soalnya kamu suka curaaang!

MAMAT

Sudah jangan berantem lagi, emmm... Ahaaa aku punya ide! ayo kita main engrang!

RUBEN DAN SUKMA

(dengan ekspresi gembira) Ayooo!!!

NAVIS

Ayooo! Kalau gitu ayo kita ambil engrangnya! Terus kita pakai topi manana! (menunjuk ke arah topi).

Semua anak bersorak gembira.

RUBEN

Yuhuuu Topi Manana akan membuat imajinasi kita menjadi kenyataan bro'!

MAMAT

Ayo kita ambil engrangnya dulu teman-teman!

SEMUA ANAK

Ayooooo!

FADE OUT

SCENE 3: BERMAIN ENGRANG

FADE IN

Anak-anak sudah kembali dengan engrangnya dan berkumpul di lapangan.

NAVIS

Semuanya sudah siap? Ayo kita naik enggrangnya bersama-sama!

SEMUA ANAK

Siaaap!

Shot semua anak-anak menaiki enggrang secara berurutan (semua anak bersuara melompat dan berusaha menyeimbangkan enggrangnya). Saat bagian akhir Ruben tampak tak seimbang.

RUBEN

Eee... eee... Wuooo... (Ruben panik karena tak seimbang dan akhirnya enggrangnya dapat diseimbangkan) fyuh... aku sudah lama ngga main enggrang jadi gini nih bro'...

SUKMA

Hihihhi... hati-hati ben nanti jatoh lho... hihihhi... (sukma tertawa agak mengejek)

RUBEN

Iih apaansih Sukma... tadi itu aku juga Cuma pemanasan doang... (dengan ekspresi kesal)

MAMAT

Aduh kalian ini berantem terus kerjanya... (dengan ekspresi muka lelah) Navis, ayo kita mulai aja permainannya!

NAVIS

Hahahaha... baiklah semuanya! Sekarang kita akan main enggrang robot! Aku akan ucapkan mantra ajaibnya! Imaaajinaviiiis!

Topi manana yang digunakan Navis bersinar dan memunculkan icon robot. Setelah itu semua environment

mulai berubah dan enggrang tadi berubah pula menjadi robot.

NAVIS

Oke! Semuanya sudah bersiap. Kita akan mengadakan lomba balap! Banyak rintangan yang harus kalian lewati... mulai dari dasar tebing yang dipenuhi batu... Susunan batu menanjak dan sampai ke garis finish (shot ke arah environment)

RUBEN

Asiiik ini menantang banget bro'! Aku yakin aku pasti yang jadi juaranya!

SUKMA

Ehmmm... kita lihat aja nanti

MAMAT

Ayo kita hitung mundur!

Hitung mundur di mulai... saat penghitungan mundur kamera merekam robot yang akan bertanding... kemudian setiap angka diucapkan, wajah anak-anak mulai dari Mamat sampai Navis dimunculkan secara berurutan. Setelah itu robot-robot mulai berlari.

SCENE 4: MUNCULNYA PROF. NOTO

EXT. BELAKANG TEBING

Suara tertawa dan sesosok pria tua muncul di balik tebing

PROF. NOTO

HAHAHAHAHA...

Setelah tertawa prof. Noto Kembali bersembunyi

FADE OUT

FADE IN

EXT. DASAR TEBING BATU

Navis dan kawan-kawan mulai bersaing untuk menjadi yang terdepan di dalam lomba ini.

Di posisi pertama sukma memimpin dan dibelakangnya ada Navis, Ruben dan Mamat

RUBEN

Huh aku tertinggal... aku harus menyusul mereka. Aku harus menang!

Ruben melompat dengan gaya parkour melewati Navis

Ruben dan Sukma bersaing ketat untuk menjadi juara

Ruben berusaha mengejar sukma hingga mereka berdua berpapasan.

SUKMA

(melihat ke samping) Haaaah (ekspresi kaget)

RUBEN

Hehehe... (menambah kecepatan)

Ruben memimpin di urutan pertama. Ruben terus berlari meninggalkan teman-temannya.

EXT. ATAS TEBING

Prof. Noto Secara tiba-tiba bergerak menggunakan robot bolanya ke arah peserta lomba

PROF. NOTO

Huahahaha... Rasakan ini! (Prof. Noto gelinding ke Navis dkk)

Navis, Sukma dan Mamat terpentak dan Ruben tanpa sadar meninggalkan mereka.

Prof. Noto Melompat ke depan Navis, Sukma dan Mamat

NAVIS

(kesakitan) Aduuh... (melihat ke atas dan kaget) Siapa kamu?!

PROF. NOTO

Perkenalkan aku prof. Noto ! Sudah lama aku mengincar topi manana! Kalau topi itu jadi milikku... aku akan menghapus imajinasi anak-anak di dunia ini! Hahahaha!

FADE OUT

EXT. PERBATASAN DASAR TEBING

FADE IN

RUBEN

(Menengok ke belakang) Hehehe teman-teman sudah jauh dibelakangku, sekarang aku yang menang yeaaah yuhuuu-

TEMAN-TEMAN RUBEN

AAAAAAAAAAAA!!!

Tiba-tiba ada suara meminta tolong dari kejauhan.

RUBEN

Teman-teman?! (berhenti berlari) Apa yang terjadi? Emmmh... ah lupakan tentang kemenangan ini... aku harus menolong teman-temanku!

Ruben yang tadinya senang berubah menjadi panik. dan segera menuju ke asal suara teman-temannya.

RUBEN

Hah! Siapa dia?! (ekspresi kaget)

Ruben terkejut saat melihat teman-temannya diserang oleh oleh robot milik prof.

PROF. NOTO

Huahahaha! Kalian tidak akan menang melawanku

Navis lalu memerintahkan teman-temannya untuk mengimajinasikan tangan untuk robot mereka.

NAVIS

Teman-teman! imajinasikan robot kalian memiliki tangan!

SUKMA MAMAT

SIAP!

NAVIS

Imajinaviiiis!

Muncul tangan dari semua robot, termasuk robot ruben

NAVIS

Seraaang!

Semuanya melompat dan menyerang Prof. Noto Tapi semuanya terpental

PROF. NOTO

Perlawan kalian tidak akan mempan terhadapku hahaha! ADUH! (prof. Noto dilempar oleh Ruben)

Prof. Noto terlempar dan mendarat tidak jauh dari Navis d.k.k

RUBEN

Teman-teman, ayo kita bekerja sama!

NAVIS

Ah! Aku punya ide!

(transisi)

Prof. Noto terbangun dengan sempoyongan

PROF. NOTO

Anak-anak itu! Aku harus mengambil topi itu dari mereka!

Prof. Noto menuju tempat Navis d.k.k

Navis berdiri di depan Prof. Noto

NAVIS

Ayo sini Prof. Notnot!

PROF. NOTO

Namaku bukan Notnooot! Awas kau!

NAVIS

Sekarang teman-teman!

Navis salto. Ruben dkk lompat dari atas.

PROF. NOTO

APAH!!!

SEMUA

AAAAAAAAAAAAAAAAA!

Scene prof. Noto Mental ke langit

PROF. NOTO

UAAAAAGH!!! Aku akan kembaliiiii!!!
(menghilang)

NAVIS

Yeaaay kita berhasil! Terima kasih
Ruben berkatmu kita bisa menang!

RUBEN

Ini bukan karena aku brooo', tapi
karena kita bekerja sama!

SUKMA

Betuuul! Tapi pertandingan kita juga
belum selesai ya ben!

RUBEN

Siapa takut! Ayo kita tanding ulang!

MAMAT

Hahahaha, baiklah ayo kita mulai
lagi!

Scene akhir mereka kembali ke dunia nyata dan main
eggrang.

-THE END-

VIDEO FINAL *PILOT PROJECT* IMAJINAVIS



<https://www.youtube.com/watch?v=RdzEpyKibrY>

BIODATA PENULIS



Fakih Wasi Auladi atau akrab disapa Fakih, lahir di kota Ngawi pada tanggal 3 Agustus 1997. Anak pertama dari tiga bersaudara. Pendidikan formal diawali dari bersekolah di TK Al-Muslim Bantarjati, SDN Sindang Sari, SMP Negeri 2 Bogor, SMA Negeri 3 Bogor, dan pada tahun 2015 menempuh perkuliahan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital ITS. Penulis menjadi mahasiswa program sarjana (S-1) Program Studi Desain Komunikasi Visual jalur UMDESAIN pada tahun 2015.

Selain berkuliah, penulis juga aktif dalam kegiatan luar kampus. Penulis aktif mengikuti kegiatan pembinaan dan menjadi anggota Lembaga Dakwah Kampus (LDJ) pada masa awal perkuliahan. Penulis juga mengikuti UKM paduan suara pada masa awal perkuliahan. Penulis juga sering mengikuti kepanitiaan di dalam maupun luar jurusan. Pada pertengahan tahun perkuliahan penulis mendapat amanah menjadi ketua bidang kerohanian Himpunan Mahasiswa Desain Produk Industri ITS. Selain itu, penulis juga sangat berminat pada bidang animasi. Penulis pernah mengikuti lomba animasi berskala Internasional bersama tim Los Munos Project. Lomba tersebut bernama We Art Water Festival yang diadakan oleh We Art Water Foundation. Tim Los Munos dan penulis membuat film animasi pendek bernama “Banyu” yang mendapat peringkat *runner up* dan diundang ke Barselona untuk mengikuti acara seremonialnya.

Minat terhadap animasi mengantarkan penulis untuk merancang tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Pilot project* animasi “Imajinavis” untuk Anak Usia 6-8 Tahun”. *Pilot project* animasi nantinya diharapkan menjadi sarana hiburan untuk anak serta menjadi media yang dapat menstimulasi perkembangan imajinasi anak.

E-mail : i.fakihwasi@gmail.com

No. HP : 081259106654