

FILM ANIMASI 3D ETIKA MAKAN “RAS RAS SI GEMBUL”

Fina Alfin Nisrina

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,

Jl. Semolowaru No.45 Surabaya, finalfinisrina@gmail.com

Abstract

The ethics of eating is a rule that must be done when dining together at the dinner table. A child is very important to have ethics in the social environment. Parents need to teach ethics and courtesy in child growth. Thus, the child can know about the correct eating procedures such as how to hold the spoon and so forth. Children can learn something from what they see. Utilizing 3D animated movies is a great way to teach kids about eating ethics.

This paper describes the making of the fable story "Ras Ras Si Gembul" by using Blender software. The stages in film making consist of pre production, production and post production process. From idea-making stories to three-dimensional animation is completed in rendering into a video form using Adobe Premiere.

Keywords : Animation, The ethics of eating, Ras Ras Si Gembul

Abstrak

Etika makan adalah aturan yang harus dilakukan saat bersantap bersama di meja makan. Seorang anak sangatlah penting memiliki etika di dalam lingkungan sosialnya. Orangtua perlu mengajarkan etika dan sopan santun dalam tumbuh kembang anak. Dengan demikian, anak dapat mengetahui tentang tata cara makan yang benar seperti bagaimana memegang sendok dan lain sebagainya. Anak dapat mempelajari sesuatu dari apa yang dilihatnya. Memanfaatkan film animasi tiga dimensi adalah cara tepat untuk mengajarkan anak tentang etika makan.

Makalah ini menjelaskan tentang pembuatan cerita fabel “Ras Ras Si Gembul” dengan menggunakan software Blender. Tahapan-tahapan dalam pembuatan film terdiri dari proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dari pembuatan ide cerita hingga animasi tiga dimensi ini selesai di render ke dalam bentuk video menggunakan Adobe Premiere.

Kata Kunci : Animasi, Etika Makan, Ras Ras Si Gembul

1. PENDAHULUAN

Etika makan atau adalah aturan yang harus dilakukan saat bersantap bersama di meja makan. Etika makan diperkenalkan oleh bangsa eropa yang merupakan aturan standar bersantap bersama-sama saat acara resmi.

Seorang anak sangatlah penting memiliki etika di dalam lingkungan sosialnya. Orangtua mempunyai andil begitu besar mendidik etika dan sopan santun dalam tumbuh kembang anak. Jika dicermati lebih seksama, ada cerminan pendidikan orangtua yang tersembunyi dalam etika seorang anak. Oleh karena itu, orangtua jangan sampai lalai untuk mengajarkan etika kepada anak sejak usia dini. Keterampilan sosial tersebut menjadikan anak memiliki rasa percaya diri saat bergaul dan sukses dalam meraih cita-cita kehidupannya.

Agar tidak dicap sebagai anak yang tidak tahu adat dan sopan santun maka etika makan perlu diajarkan. Orangtua menyuapi anak sembari membiarkannya bermain atau melakukan hal lain merupakan hal yang biasa terjadi. Namun, hal ini tidak benar karena dapat menghilangkan konsentrasi anak pada makanannya. Orangtua perlu mengajari anak untuk makan sendiri sejak dini. Dengan demikian, anak dapat berhadapan langsung dengan makanannya. Anak dapat mengetahui tentang tata cara makan yang benar seperti bagaimana memegang sendok dan lain sebagainya. Selain itu, orangtua harus tertib dalam menjaga etika makan yang baik. Anak akan meniru sikap baik tersebut dan lebih mudah baginya untuk mengaplikasikan pelajaran etika di meja makan.

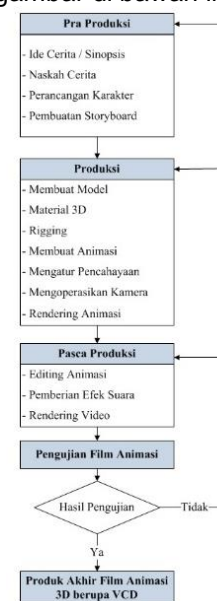
Alternatif lain mengajarkan etika makan adalah menceritakan sebuah dongeng. Salah satu cerita yang disukai anak-anak adalah dongeng fabel. Fabel adalah cerita pendek berupa dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang. Menyampaikan dongeng dapat dilakukan dengan bercerita maupun melalui film. Dengan menonton film, anak dapat memahami etika makan dan belajar mengenal jenis-jenis binatang. Misalnya musang bentuknya menyerupai kucing. Itu sebabnya mengapa dongeng fabel sangat cocok untuk anak-anak usia dini.

Cerita fabel yang berjudul “Ras Ras Si Gembul” adalah buku seri cerita binatang. Kisahnya tentang Ras Ras seekor gajah raksasa yang baik hati. Suatu ketika di hutan diadakan pesta. Ras Ras sangat gembira. Di pesta itu, ia memasukkan banyak makanan ke dalam mulutnya. Akibatnya, ia tidak dapat menutup mulutnya. Ia pun jadi kesulitan bicara. Para binatang harus melakukan sesuatu untuk membantu Ras Ras.

Anak dapat mempelajari sesuatu dari apa yang dilihatnya. Memanfaatkan film animasi 3 dimensi adalah cara tepat untuk mengajarkan anak tentang etika makan. Dengan **FILM ANIMASI 3D ETIKA MAKAN “RAS RAS SI GEMBUL”** bertujuan agar anak-anak mudah memahaminya. Sambil menonton, anak tidak akan merasa dinasihati. Banyak nilai yang dapat disampaikan dari film. Antara lain persahabatan, nilai sosial kehidupan sehari-hari, tidak menyerah, keberanian dalam menghadapi segala sesuatu, kerjasama dalam tim dan masih banyak lagi.

2. PERANCANGAN SISTEM

Tahapan perancangan dilakukan berdasarkan cerita yang telah ditentukan. Proses yang dilakukan dalam pembuatan film animasi tiga dimensi Ras Ras Si Gembul menggunakan tahapan-tahapan dalam pembuatan film. Tahapan yang terdiri dari proses pra produksi, produksi dan pasca produksi, seperti terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2.1 Diagram Proses Pembuatan Film Animasi

2.1. Tahap Pra Produksi

2.1.1. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan cerita dari sebuah gambaran isi suatu cerita secara garis besarnya. Fungsi sinopsis untuk memberikan gambaran yang jelas secara sederhana mengenai urutan atau kronologi ceritanya.

No	Nama Pelaku	Keterangan
1	Ras Ras	Animasi Gajah
2	Bu Risa	Animasi Gajah
3	Pak Rosi	Animasi Gajah
4	Niko	Animasi Monyet
5	Rai	Animasi Tupai

Tabel 2.1 Nama Karakter

Ras Ras adalah seekor gajah yang gembul. Ras Ras gemar sekali makan. Apapun yang ada di meja makan dilahapnya. Di rumah, ia tinggal bersama ayah dan ibunya. Suatu hari Rai ke rumah Ras Ras untuk meminta tolong mengambil air dari sumur yang ada di sebelah rumah Rai. Seperti biasa, setelah mengambil air di sumur mereka bermain. Sambil bercanda dan bermain kejar-kejaran, tidak terasa Ras Ras dan Rai sampai di depan rumah Niko. Setelah itu, mereka melihat Niko yang tidak bisa memanjat karena kakinya sakit setelah jatuh dari pohon pisang. Kemudian mereka menawarkan bantuan kepada Niko. Karena hal itu Niko berterimakasih dengan mengadakan pesta makan kepada Ras Ras dan Rai yang telah membantunya.

Keesokan harinya, di pesta itu banyak sekali makanan yang disajikan. Ras Ras bersorak gembira karena di sana ada juga tahu. Ras Ras memang suka sekali makan tahu. Ras Ras segera melahap tahu, makanan favorit yang tak bisa ia lewatkan. Dalam sekejap, ia memakan semua tahu, lagi ... lagi ... dan lagi. "Sisakan tahunya untuk kami Ras Ras", pinta tupai. Akan tetapi, Ras Ras tidak menggubris. Ia tetap makan banyak sekali. Tiba-tiba, Ras Ras melompat sambil menunjuk-nunjuk mulutnya. Mulutnya penuh tahu, sampai-sampai ia tidak bisa menutup mulut.

Ras Ras kesulitan bicara, apalagi menelan tahu. Lalat-lalat pun mulai berdatangan di sekitar mulutnya. Ia menjadi panik dan mulai menangis tersedu-sedu. "Tolong aku ...", katanya terbata-bata sambil berurai air mata pilu.

Niko dan Rai ingin menolong Ras Ras. Akan tetapi, badan Ras Ras terlalu besar. Mereka tak tahu cara mengosongkan mulut seekor gajah yang besar. Niko dan Rai berpikir keras. Mereka harus menemukan cara yang tepat. Pertama-tama, mereka mencoba menggunakan tangga. Akan tetapi tangga itu kurang tinggi. Tangga itu hanya bisa mencapai perut Ras Ras. Kemudian, mereka melemparkan tali dan menyangkutkannya di telinga Ras Ras. Mereka mencoba untuk memanjat tali itu. Ternyata, cara itu tak mudah walau mereka sudah berusaha keras. Tali itu tak bisa diam dan terus bergerak-gerak. Bukannya sampai di mulut Ras Ras, mereka malah berjatuh satu per satu. Mereka akhirnya meminta Ras Ras untuk berbaring. Niko dan Rai menggunakan tangga untuk memanjat. Akhirnya berhasil ... Niko dan Rai bisa sampai di mulut Ras Ras. Mereka lalu menyiramkan air untuk mengosongkan mulut Ras Ras yang terlalu penuh dengan tahu. Ras Ras berterima kasih kepada mereka dengan tulus. "Aku tidak akan rakus lagi. Aku minta maaf", janji Ras Ras. Sejak saat itu, Ras Ras tak pernah lagi makan terlalu banyak. Selain itu, yang paling penting, ia tak pernah lupa untuk berbagi.

2.1.2. Naskah Cerita

Siang yang cerah, Ras Ras setelah membersihkan dan merapikan kamarnya menuju ke meja makan karena mencium bau sedap.

Ras Ras : Waaah, ibu ternyata sudah selesai memasak. Enak nih aku bisa langsung makan. (Ras Ras gembira sambil mengambil makanan di meja makan tanpa mencuci tangannya)

Bu Risa : Hayooo kamu sudah cuci tangan belum?

Ras Ras : Hehe.. belum bu.. makanannya baunya enak bu,makanya Ras Ras pingin cepat memakannya

Bu Risa : Sebelum makan harus cuci tangan dulu ya Ras Ras,kalau tidak cuci tangan kamu mau makan kuenya campur sama kuman yang ada di tanganmu? Hiii... (sambil menakut-nakuti Ras Ras)

Ras Ras : Hiii... Ras Ras gak mau membagi kuenya sama kuman..

Kemudian Ras Ras mencuci tangannya di wastafel.

Bu Risa : Astaga Ras Ras, tidak baik memakan semua makanan bersamaan. Ibu takut kalau kamu tersedak.

Ras Ras : Tenang saja bu, Ras Ras sudah biasa melakukan hal ini.

Pak Rosi : Habis makan minum dulu ya, kamu belum minum sama sekali.

Ras Ras : Oh iya, Ras Ras lupa belum minum, terimakasih ayah sudah mengingatkan. Hehe

Ras Ras : Ayah, Ibu aku mau main keluar dulu ya.

Bu Risa : Baiklah. Usahakan sebelum sore hari sudah di rumah ya.

Ras Ras : Baiklah ibu, ayah.

Ras Ras keluar dari rumah. Ia menuju rumah Rai untuk bermain, akan tetapi Rai kesusahan mengambil air dari sumur.

Ras Ras: Hai Rai, biarkan aku membantumu mengambil airnya dari sumur.

Rai : Untung ada kamu Ras Ras, aku tidak akan bisa mengambil airnya tanpa bantuanmu karena badanku kecil.

Ras Ras: Yasudah sini biar aku saja yang mengambil airnya dari sumur.

Rai : Oke.. nanti air dari sumur di isi ke gentong ini ya (menunjuk gentong)

Ras Ras: Baiklah itu sangat mudah untukku. Serahkan saja padaku.

Rai : Oke,aku akan mengatur gentongnya.

Beberapa saat setelah gentongnya terisi penuh Rai berterimakasih kepada Ras Ras dengan memberikan kue. (duduk di depan rumah Rai)

Rai : Waaah.. terimakasih Ras Ras, kamu sangat membantuku, maka terimalah ini Ras. (sambil memberikan buah semangka untuk Ras Ras)

Ras Ras: Baiklah, terimakasih Rai. (gembira menerima semangka)

Rai : Oke, sama-sama. wah.. kamu memang suka makan ya..

Ras Ras: hehehe, memang makan adalah hal yang sangat menyenangkan bagiku.

Saat Ras Ras pulang dari rumah Rai, ia melewati kebun Niko. Melihat Niko duduk di bawah pohon pisang sambil memegang kakinya yang sepertinya kesakitan. Ia penasaran lalu bertanya.

Ras Ras: Niko, kenapa kamu duduk di bawah pohon pisang? Kenapa dengan kakimu?

Niko : Aku mau memanjat pohon ini mau mengambil pisang tapi malah jatuh dan kakiku terluka. (sambil kesakitan)

Ras Ras: Biarkan aku membantumu, aku akan mengantarmu ke kursi. Niko, kalau boleh aku bisa mengambil buah pisang ini untukmu.

Niko : Ah, tidak usah Ras, aku tidak mau merepotkanmu.

Ras Ras: Halah, tidak usah sungkan begitu. Akan ku bantu sebisaku.

Niko : Umm.. Baiklah kalau begitu. Terimakasih. Kamu boleh kok

mengambil beberapa buah pisangnya.

Ras Ras: Wah, asyik.. terimakasih Niko..

Niko: iya, sama-sama. Oh iya, kemarin Rai juga ikut membantuku. Kalau begitu besok siang kamu dan Rai ku undang makan di rumahku. Datang ya.. Jangan lupa ajak Rai.

Ras Ras: Kalau ada makanannya, aku pasti datang

Keesokan harinya Ras Ras dan Rai datang ke rumah Niko, sudah siap banyak makanan yang terhidang di meja makan. Ras Ras dan Rai duduk di kursi yang disediakan. Melihat tahu yang sangat banyak, Ras Ras melahap semangkok tahu sampai penuh dimulutnya.

Rai : Ras Ras kalau kamu makan tahu terlalu banyak nanti kamu tersedak dan susah bernafas lho.. Berbagilah kepadaku.

Ras Ras: Mmmmhh...hmmm... mmmhhh (tolong aku tidak bisa menelan tahunya)

Setelah mengetahui Ras Ras kesulitan berbicara dan menelan tahunya sampai tidak bisa menutup mulutnya, para lalat mulai berterbangan mengerubungi mulut Ras Ras. Rai dan Niko berdiskusi mencari cara untuk menolong Ras Ras.

Niko: Bagaimana ini? Ras Ras sudah menangis karena kesusahan menutup mulutnya apalagi menelan tahunya.

Rai : Coba saja kita menggunakan tangga untuk naik di dekat mulut Ras Ras.

Kemudian mereka mengambil tangga untuk memanjat di dekat mulut Ras Ras. Setelah Rai menaruh tangga di tubuh Ras Ras, ternyata hanya bisa naik sampai perut Ras Ras saja.

Rai : Yaah, tangganya Cuma bisa sampai di perut Ras Ras.

Niko : Haduh.. gimana ini? Umm.. Aha! Aku punya cara. Ras Ras bisakah kamu berbaring?

Ras Ras: Mmmmhh... Mmmh... (sambil mengangguk)

Rai : Kamu punya ide seperti apa? Aduh badanku sakit.

Niko : Kita mengeluarkan tahu-tahu ini dengan menyiram air ke dalam mulut Ras Ras. Maaf ya Ras, kami akan menyirammu, kalau tidak begitu kami tidak bisa mengosongkan mulut kamu.

Ras Ras: Mmmh.. Mmmmhh... (sambil menganggukkan kepala yang mengisyaratkan tidak apa-apa)

Rai : Oh iya, bagaimana kalau kita yang mengambil air,lalu biarkan Ras Ras meminumnya sendiri?

Niko: Wah, idemu bagus juga. Baiklah ayo kita lakukan.

Satu persatu air yang ada di timba telah menggenangi mulut Ras Ras. Dengan bekerjasama yang kompak, Niko dan Rai berhasil mengosongkan mulut Ras Ras yang terlalu penuh. Tahu-tahu di mulut Ras Ras keluar. Tangisan Ras Ras mulai reda, lalu dia berterimakasih kepada teman-temannya dengan tulus.

Ras Ras: Terimakasih teman-teman, kalian sudah bersusah payah menolongku.. Aku tidak akan rakus lagi dan akan berbagi makanan kepada kalian, aku sangat minta maaf (menyesal dan malu)

Rai : Jadikan ini pengalamanmu Ras Ras, lagian kamu sudah berjanji tidak akan makan terlalu banyak lagi kan? Aku percaya padamu Ras kamu bisa melakukannya.

Ras Ras: Iya, aku akan berusaha untuk tidak makan terlalu banyak, kalau makan banyak nanti akan terjadi seperti tadi. Aku tidak mau seperti itu lagi.

Niko : Tidak Ras, kamu tidak akan seperti itu jika kamu berusaha

dengan keras untuk tidak makan terlalu banyak. Baiklah, mari kita lanjutkan pestanya.

Setelah itu mereka melanjutkan pesta dengan riang tanpa ada masalah. Sejak saat itu, Ras Ras tak pernah lagi makan terlalu banyak. Selain itu, yang paling penting, ia tak pernah lupa untuk berbagi.



Gambar 2.5 Scene 2

2.1.3. Perancangan Karakter

a. Karakter Tokoh Utama

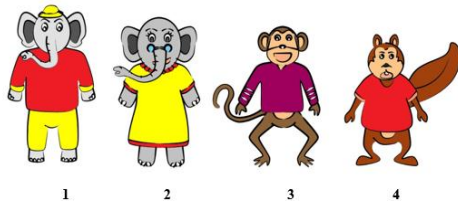


Gambar 2.2
Karakter Tokoh Ras Ras



Gambar 2.6 Scene 3

b. Karakter Tokoh Pendukung



Gambar 2.3
Karakter Tokoh Pendukung



Gambar 2.7 Scene 4

2.1.4. Storyboard

Setelah membuat naskah, bagian terpenting lainnya adalah storyboard. Naskah merupakan ceritanya dan storyboard merupakan rancangan visualnya. Storyboard memberikan kehidupan (nyawa) bagi naskah mengenai bagaimana sebuah cerita akan berjalan dan mudah dipahami. Berikut ini adalah gambar dan tabel waktu storyboard :



Gambar 2.4 Scene 1



Gambar 2.8 Scene 5



Gambar 2.9 Scene 6



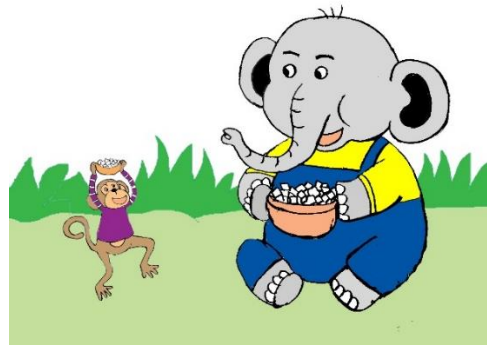
Gambar 2.10 Scene 7



Gambar 2.11 Scene 8



Gambar 2.12 Scene 9



Gambar 2.13 Scene 10

2.2. Tahap Produksi

2.2.1. Membuat Model 3D

Dalam pembuatan animasi 3D ini dibagi menjadi 2 model, yaitu karakter hewan dan benda. Untuk pemodelan karakter hewan memakai objek plane. Dengan bantuan tool extrude, scale, face, edge dan vertex sehingga dapat dibentuk menjadi seekor hewan. Pemodelan benda berbeda dengan pembuatan model karakter hewan. Hampir semua objek dalam aplikasi Blender digunakan, seperti objek plane, cube, uv sphere, ico sphere, cylinder, cone, torus, dan lainnya.

2.2.2. Material 3D

Pemberian warna dibagi menjadi dua yaitu menggunakan material dan texturing dalam aplikasi Blender. Memberi warna menggunakan material lebih praktis akan tetapi tampilan karakter terlihat kurang menarik. Secara umum material digunakan untuk mewarnai benda. Adapun texturing digunakan untuk mewarnai karakter.

2.2.3. Rigging

Rigging merupakan proses pemberian tulang atau armature pada karakter tiga dimensi. Dalam melakukan proses ini menggunakan add-ons rigify yang menyerupai struktur tulang manusia. Fungsinya sebagai kontrol untuk menggerakkan setiap bagian tubuh pada objek 3D. Tulang dari kepala hingga kaki terhubung, misalnya kepala terhubung ke leher. Untuk memasukkan armature tekan space add armature.

2.2.4. Membuat Animasi

Animasi dilakukan agar objek bergerak sesuai dengan naskah dan storyboard yang telah dibuat. Untuk proses animating menggunakan window action editor. Window ini berfungsi untuk menentukan key frame pada setiap gerakan yang dibuat. Key frame diberikan pada bone yang digerakkan. Caranya dengan memilih bone yang akan digerakkan lalu tekan **i** - insert key - loc rot scale. Maksud dari loc rot scale adalah mengunci lokasi, rotasi, dan scale.

2.2.5. Mengatur Pencahayaan

Pada proses lighting, pertama menggunakan sun untuk proses pemberian cahaya pada animasi. Memposisikan sun sesuai dengan posisi cahaya dari langit (cahaya matahari/bulan) berasal pada animasi.

2.2.6. Mengoperasikan Kamera

Mengoperasikan kamera close up saat karakter berbicara, full body saat berjalan, dan lain sebagainya. Mengatur kamera dengan klik kanan, lalu menggeser timeline ke frame yang diinginkan. Kemudian klik tombol Play Animation, maka viewport kamera berubah sesuai gerakan.

2.2.7. Rendering Animasi

Untuk rendering pada Blender hal pertama yang dilakukan mengatur kualitas video, lokasi penyimpanan file hasil render, mengisi nama file. Pada Blender proses rendering dapat menekan tombol F12. Hasil render berupa video berformat AVI.

2.3. Tahap Pasca Produksi

2.3.1. Editing Animasi

Proses penyatuan semua unsur yang ada dalam sebuah cerita animasi. Editing dilakukan menggunakan fitur Video Editing dari software Blender. Pada tahap ini memberikan effect pada video seperti mengatur transition pada setiap layer, menggabungkan semua scene pada video yang telah dibuat beserta suaranya dan mengatur durasi video yang dibuat.

2.3.2. Pemberian Efek Suara

Pemberian efek suara atau musik pada adegan-adegan tertentu. Film yang tidak ada efek suaranya menjadi monoton. Tujuan melakukan hal ini untuk menghasilkan film animasi lebih hidup dan menarik.

2.3.3. Rendering Video

Merupakan proses yang dilakukan untuk merapikan film yang sudah dibuat. Dengan kata lain proses ini dilakukan editing suara dan film menggunakan fitur Video Editing dari software Blender.. Proses ini dilakukan berulang kali sampai mendapatkan hasil film yang bagus. Hasil render berupa video berformat AVI dan berdurasi 6 menit.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahap pembuatan film animasi 3 dimensi menggunakan Blender, Adobe Photoshop, dan Adobe Audition CS6. Bab IV ini merupakan penerapan dari BAB III, sesuai perancangan yang diuraikan didalamnya.

3.1. Kebutuhan Sistem

3.1.1. Perangkat Keras

- 1 Intel CORE i7
- 2 Motherboard GIGABYTE H81M-DS2
- 3 RAM 8 GB
- 4 Hardisk Seagate 1 TB
- 5 VGA NVIDIA Geforce GTX 1050 2GB
- 6 Monitor LED LG 19.5 inc
- 7 Mouse Optical 3 button
- 8 Speaker

3.1.2. Perangkat Lunak

- 1 Sistem Operasi Windows 8.1 64bit
- 2 Blender v2.75
- 3 Adobe Photoshop CS6
- 4 Audacity 2.1.2
- 5 Adobe Premiere Pro CS6

3.1.3. Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi tiga dimensi "Ras Ras Si Gembul" antara lain:

Pekerjaan	Nama
Modeling	Fina Alfin Nisrina
Texturing	Fina Alfin Nisrina
Rigging	Fina Alfin Nisrina
Animator	Fina Alfin Nisrina
Lighting	Fina Alfin Nisrina
Rendering	Fina Alfin Nisrina

Tabel 4.1 Brainware

3.2. Hasil Akhir Film Animasi

Scene1: Pada scene ini menampilkan pembukaan film animasi. Mulai dari penjelasan tata cara makan yang baik, judul film



Gambar 4.2 Scene 1

Scene 2: Ras Ras hendak mengambil makanan yang ada di meja tetapi ditegur oleh ibunya karena belum mencuci tangannya. Bu Risa menakut-nakuti Ras Ras dengan menasihati apabila tidak mencuci tangan maka kumannya ikut memakan kuenya juga.



Gambar 4.3 Scene 2

Scene 3: Ras Ras main keluar rumah menuju ke rumah Rai (Si Tupai). Kebetulan Rai sedang akan mengambil air dari sumur. Melihat Rai berbadan kecil tidak akan sampai di mulut sumur, Ras Ras menawarkan bantuan untuk mengambil air dari sumur.



Gambar 4.4 Scene 3

Scene 4: Ras Ras pulang melewati kebun pisang milik Niko (Si Monyet). Melihat Niko kesusahan mengambil buah pisang dari pohon, Ras Ras berniat untuk membantu mengambil buah pisang.



Gambar 4.5 Scene 4

Scene 5: Niko membalas perbuatan Ras Ras dan Rai yang telah membantunya dengan cara mengundang makan siang bersama di rumahnya besok. Ras Ras dan Rai menyanggupi untuk hadir di pesta makan siang itu.



Gambar 4.6 Scene 5

Scene 6: Akibat dari makan tahu yang terlalu banyak, Ras Ras tersedak dan kesusahan menutup mulutnya apalagi menelan tahunya. Ia meminta tolong kepada Niko dan Rai suaranya tidak jelas terdengar.



Gambar 4.7 Scene 6

Scene 7: Pertama Rai mencoba menggunakan tangga supaya dapat mengosongkan tahu-tahunya dari mulut Ras Ras. Akan tetapi Rai hanya dapat mencapai perut Ras Ras saja.



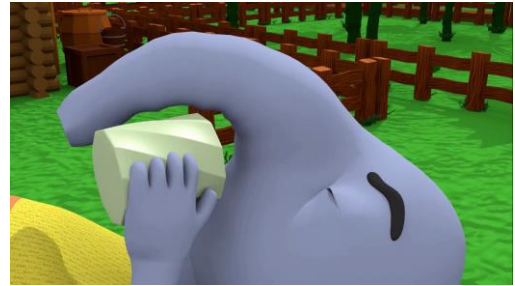
Gambar 4.8 Scene 7

Scene 8: Niko berkata kepada Ras Ras "Bisakah kamu berbaing?". Ras Ras menyetujui Niko dan ia berbaring agar dapat memudahkan Rai dan Niko untuk membantunya.



Gambar 4.9 Scene 8

Scene 9: Rai dan Niko memberi segelas air yang besar untuk diminum Ras Ras. Kemudian Ras Ras meminum air untuk menelan tahu-tahunya dengan berbaring.



Gambar 4.10 Scene 9

Scene 10: Setelah itu mereka melanjutkan pesta dengan riang tanpa ada masalah. Sejak saat itu, Ras Ras tak pernah lagi makan terlalu banyak. Selain itu, yang paling penting, ia tak pernah lupa untuk berbagi.



Gambar 4.11 Scene 10

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. KESIMPULAN

Film Animasi Ras Ras Si Gembul dibuat agar penonton menyadari pentingnya tata cara makan dengan baik. Diharapkan film ini dapat bermanfaat bagi anak-anak, para orangtua, juga masyarakat.

Setelah menyelesaikan pembuatan Film Animasi Etika Makan "Ras Ras Si Gembul", dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan film animasi tiga dimensi ini telah selesai dilakukan menggunakan Blender 2.75, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6.
2. File film animasi tersebut sebesar 292 Mb, 7 menit, 420 detik.
3. Film animasi tiga dimensi ini telah diperlihatkan kepada beberapa anak, beberapa orangtua, dan respon mereka positif.

4.2. SARAN

Saran kepada pembaca khususnya animator agar Proyek Akhir ini dapat menjadi panduan dan inspirasi yang lebih baik kedepan perlu memperhatikan faktor-faktor berikut :

1. Dalam pembuatan modeling karakter menggunakan Low Poly, sehingga dalam proses penganimasian lebih ringan.
2. Pembuatan objek-objek dalam software Blender diperlukan ketelitian dalam memberikan perintah, apakah menggunakan objek mode atau edit mode.
3. Apabila menggunakan Rigify dalam karakter Blender, kemudian digenerate untuk memunculkan rig controller agar memudahkan dalam tahap animated.
4. Proses rendering software Blender disarankan menggunakan VGA, karena apabila menggunakan CPU terlalu banyak memakan waktu.
5. Pembuatan film animasi ini tidak hanya mengandalkan kemampuan penguasaan materi dalam software. Kemampuan lain seperti kreatifitas, imajinasi dapat menambah kualitas cerita dan tampilan film menjadi lebih menarik.

- [7] Siswati, Yovita. (2014). *Ras Ras Si Gembul Rakus*. Solo: Tiga Serangkai.
- [8] Suyanto, M.. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [9] Suyanto, M. dan Yuniawan, Aryanto. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adinata, Barnas Danu. (2010). *Virtualisasi Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender*. Depok: Universitas Indonesia.
- [2] Amir F. Sofyan dan Agus Purwanto. (2008). *Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing, dan Video Editing*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [3] Effendhy, Asep. (2013). *Photoshop Untuk Semua Kalangan*. Jakarta: Kubus Media.
- [4] Hendratman, Hendi. (2015). *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung : Informatika Bandung.
- [5] Paramitha, Apriliana Indah. (2014). *Animasi 3D Kisah Ayu Intan Permani*. Purwokerto: STMIK AMIKOM.
- [6] Prabowo, Abdulloh Adi. (2014). *Perancangan Film Animasi 3D Danbo*. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer.