



MODUL PRAKTIKUM



MATA KULIAH PROJECT ANIMATION



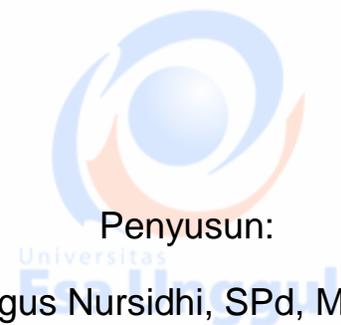
Topik

Perkenalan Praktek Project Animation



Penyusun:

Agus Nursidhi, SPd, M.Ds



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa kini telah tersusun Buku Panduan dan Modul Praktikum Mata Kuliah Project Animation Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

- 1) Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
- 2) Melaksanakan proses praktik dari bidang keilmuan dalam ilmu desain komunikasi visual
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran kasus, analisis praktis dan analisis profesional dalam praktek desain komunikasi visual
- 4) Bagian dari proses belajar mengajar dan praktikum pada program pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Jakarta, 5 Oktober 2017

Universitas Esa Unggul

Penyusun



DAFTAR ISI

No	Isi	Halaman
1	Kata Pengantar	2
2	Daftar Isi	3
3	Tujuan Instruksional	4
4	Sasaran Pembelajaran	4
5	Sumber Pembelajaran	4
6	Sumber Daya	5
7	Ruang Lingkup	5
8	Alat dan Kelengkapan	6
9	Pengendalian dan Pemantauan	6
10	Pelaksanaan	6



Tujuan Intruksional

Mahasiswa memahami mata kuliah Project Animation dengan cara:

- 1) Mampu menjelaskan Project Animation dan proses pelaksanaan pembuatan Film Animasi dengan yang lainnya sehingga menghasilkan warna yang berbeda.
- 2) Mampu merinci proses pembuatan Film Animasi menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar menggunakan gambar manual maupun digital.
- 3) Mampu menghasilkan sebuah karya Film Animasi sebagai salah satu penunjang promosi dalam keilmuan desain komunikasi visual.
- 4) Mampu mewujudkan serta mengaplikasikan praktikum mata kuliah Project Animation kedepan media desain komunikasi visual.

Sasaran Pembelajaran

Sasaran pembelajaran praktikum manual mata kuliah Project Animation ini adalah mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual semester 1 Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

Sumber Pembelajarans

Sumber pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan adalah:

A. Buku Teks

1. Webster, Chris. Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press, 2005
2. White, Tony. How to Make Animated Films, Amsterdam: Focal Press, 2009.
3. Rahman, Taufik. Teknik Shooting Video. Bandung: Angkasa, 1993
4. Lutters, Elizabeth. Kunci Sukses Menulis Skenario. Jakarta: Grasindo. 2004
5. Sani, Asrul. Cara Menilai Sebuah Film (terjemahan: The Art of Watching Film, Joseph M. Boggs). Jakarta: Yayasan Citra, 1986
6. Baksin, Askurifai. Membuat Film Indie itu Gampang. Bandung, Katarsis, 2003
7. Basral, Akmal Nassery, Imanjaya Ekky. Andai ia Tahu (Kupas Tuntas Proses Pembuatan Film). Jakarta: Lavie Production, 2003
8. Dancyger, Ken. The Technique of Film and Video Editing. Boston: Focal Press, 1993

B. Narasumber:

1. Dosen mata kuliah
2. Para pakar dan ahli bidang Animasi dan film dalam desain komunikasi visual

✚ Sumber Daya

A. Sumber daya manusia:

1. Dosen pemberi kuliah pengantar : 1 orang
2. Asistensi dosen : 1 orang

B. Sarana dan Prasarana

1. Ruang Perkuliahan Universitas Esa Unggul

✚ Ruang Lingkup

Ruang lingkup praktikum Project Animation meliputi penjelasan tentang:

1. Mendeskripsikan pengertian dan teori film yang berhubungan dengan Project Animation mengenai projek film animasi
2. Mendeskripsikan persiapan pra produksi, produksi dan pasca produksi film
3. Mendeskripsikan persiapan dan pelaksanaan pra produksi film antara lain persiapan data, naskah/ story line, storyboard, jadwal produksi animasi, persiapan alat, penetapan produksi animasi dengan software, persiapan dana.
4. Mendeskripsikan persiapan dan pelaksanaan produksi antara lain pelaksanaan di lapangan sesuai dengan jadwal persiapan film.
5. Mendeskripsikan persiapan dan pelaksanaan pasca produksi film antara lain pengumpulan data sketsa gambar, mengedit hasil gambar animasi, juga pembuatan pendukung presentasi Film Animasi.
6. Mempresentasikan hasil karya Film Animasi dengan alat penunjangnya.
7. Mengaplikasikan Project Animation ini terhadap desain komunikasi visual

✚ **Alat dan Kelengkapan**

1. Alat scanner atau kamera DSLR , ditunjang juga dengan alat rekam suara dan ditambah alat penunjang lainnya bila diperlukan.
2. Sebuah perangkat computer berikut dengan program mengedit film animasi dan suara.
3. Kelengkapan penunjang adapun software penunjang atau tambahan yaitu plaqin dan lain-lain.

✚ **Pengendalian dan Pemantauan**

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah ditanda tangani
2. Format asistensi tugas yang telah ditandatangani setiap adanya asistensi, diberi nama jelas dosen yang menilai serta peserta didik yang bersangkutan
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

✚ **Pelaksanaan**

Pada mata kuliah Project Animation ini memiliki beberapa kali tugas untuk pembuatan karya Film Animasi. Ada pun yang harus disiapkan, antara lain:

1. Menyiapkan data projek dari Film Animasi yang berupa sketsa animasi.
2. Menyiapkan data untuk membuat naskah atau story line
3. Menyiapkan storyboard untuk gambaran persiapan dan persiapan pembuatan gambar animasi.
4. Menyiapkan jadwal pembuatan Film Animasi antara lain:
 1. Perencanaan list
 2. Dana/anggaran list
 3. Shot list
 4. Kleper list
 5. Property list
 6. Art list
5. Menyiapkan alat gambar, scanner dan kamera DLSR untuk keperluan gambar animasi.



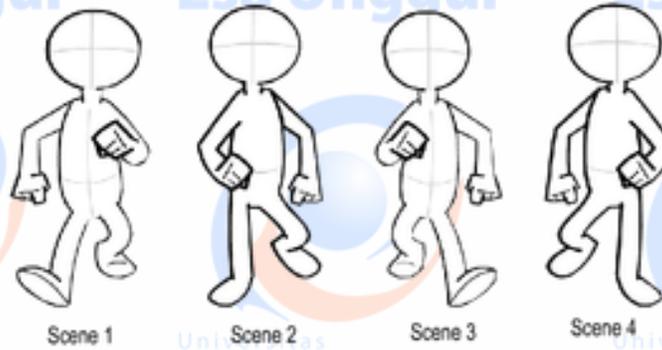
Gambar 1. Alat gambar dan Scanner Alat Animasi



Gambar 2. Kamera DLSR Alat Animasi

6. Menyiapkan formulir asistensi selama berlangsungnya perkuliahan sebagai bukti asistensi tugas yang dilakukan oleh peserta didik

9. Teknik yang di gunakan teknik film pembuatan gambar diantaranya long shot, medium shot, medium closeup shot, closeup shot.
10. Mahasiswa di tugaskan melakukan sketsa dengan menjalankan proyek kelompoknya masing –masing sesuai naskah dan storyboardnya masing-masing.



Gambar 5. Contoh 3. Teknik animasi gerak

11. Mahasiswa melanjutkan dengan proses editing gambar menggunakan program editing foto.



Gambar 6. Contoh 4. Teknik Editing animasi gerak

12. Mahasiswa melanjutkan dengan proses editing audio untuk mendapatkan suara yang maksimal guna kesempurnaan Film Animasi ini, menggunakan program editing audio dan selanjutnya di kembalikan ke dalam editing video.



Gambar 7. Contoh 5. Teknik Editing animasi suara

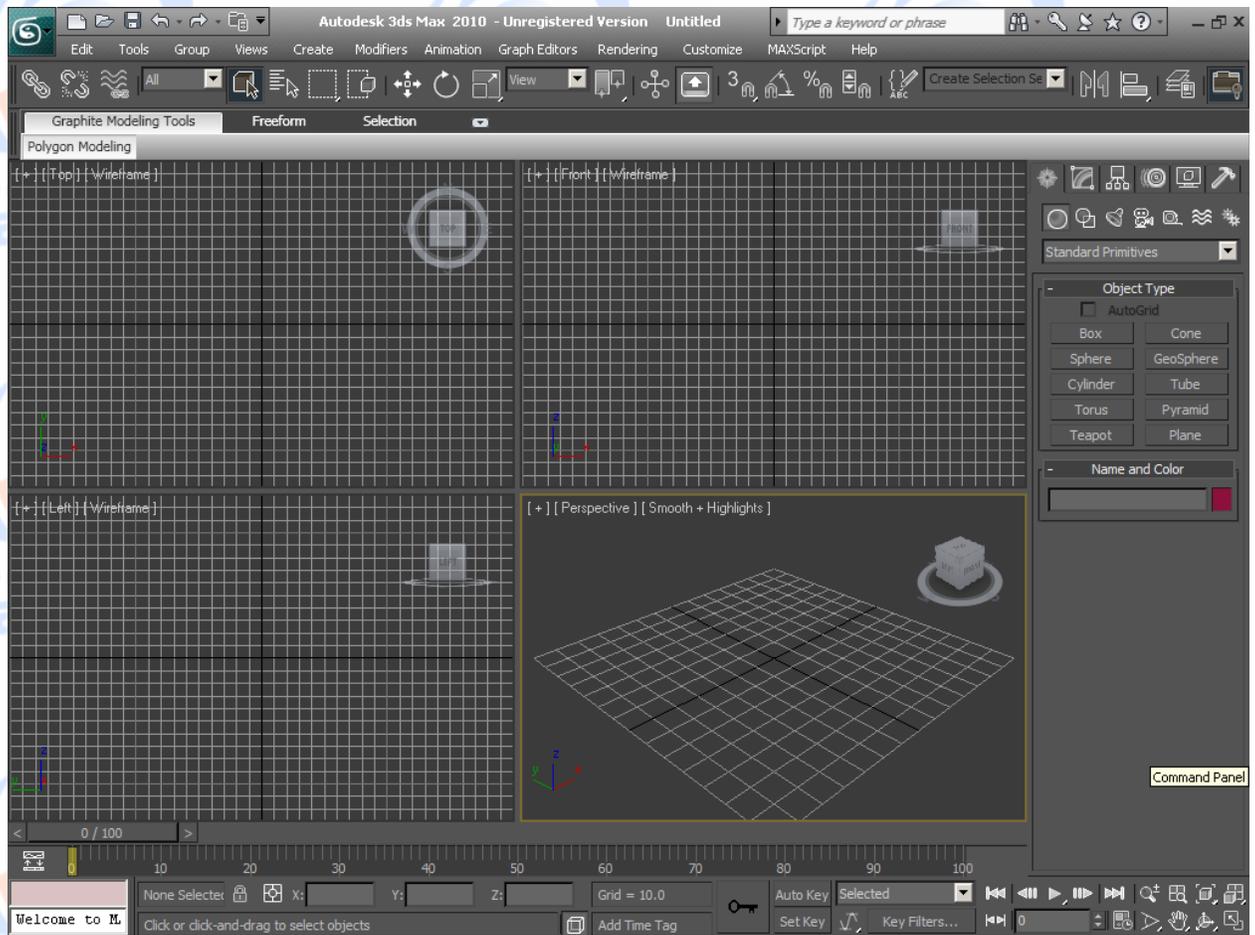
13. Mahasiswa mempersiapkan pembelajaran animasi 3D dengan gerakan yang isinya antara lain:

Menggunakan 3DS MAX

3ds max 2010 adalah program tiga dimensi dari perusahaan Autodesk yang memiliki banyak kelebihan. Fitur baru dan tampilannya menjadi daya tarik tersendiri bagi program ini. Program ini mampu menciptakan suatu karya baik gambar maupun animasi yang sering kita lihat di televisi, internet malah sampai ke layar lebar sekalipun.

Hal yang paling menonjol dari program 3ds max 2010 adalah penambahan view cube yang berada di sudut atas masing-masing viewport, yang berguna sebagai pengatur dimana kita bisa menentukan masing-masing angle viewport dengan mengklik saja sudut atau angle tertentu yang telah di siapkan pada setiap sudut view cube.

Berikut ini adalah tampilan **3ds max 2010**



Pengenalan Feature dan User Interface

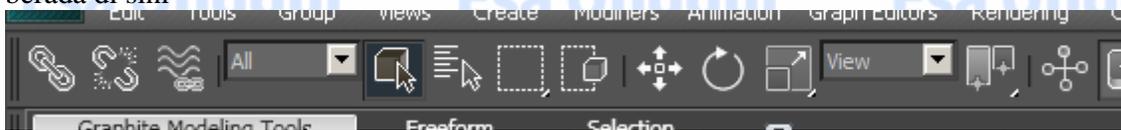
Menu Menu berguna untuk mengakses menu save, open, import, export, reset dan lain-lain.



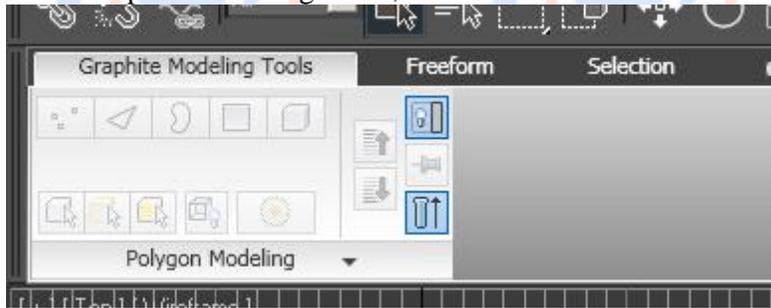
Menu Bar Lokasi berkumpulnya menu 3ds max di antaranya adalah Edit, tools, group, view, create dan lain-lain



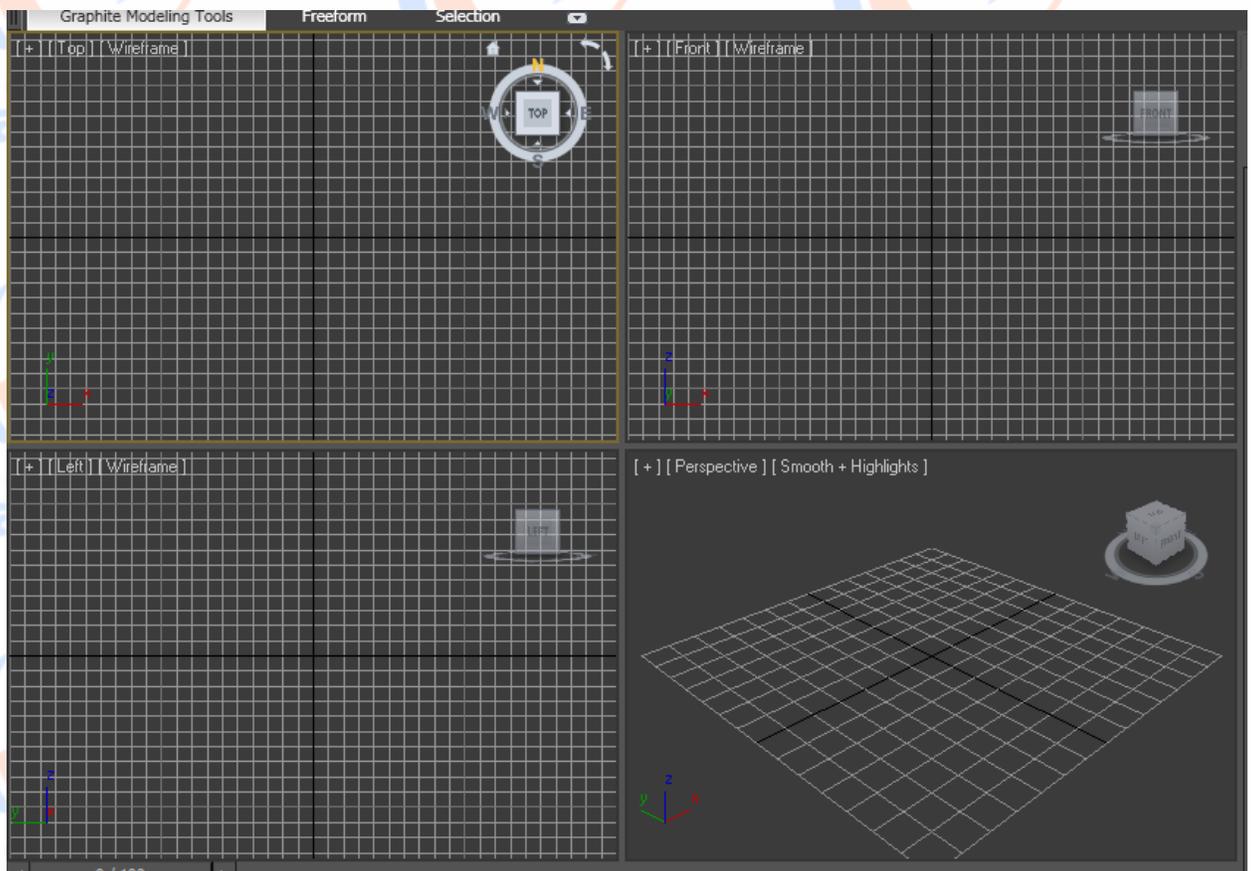
Tool Bar Sederatan tool yang sering di gunakan seperti move, rotate, scale, mirror dan lain-lain berada di sini



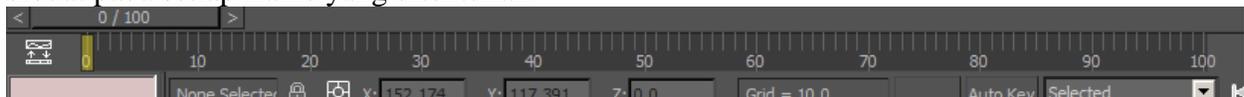
Ribbon Bar Ribbon bar adalah salah satu fitur terbaru dari 3ds max 2010 yang di dalamnya berisi menu Graphite Modeling Tools, Freeform dan Selection.



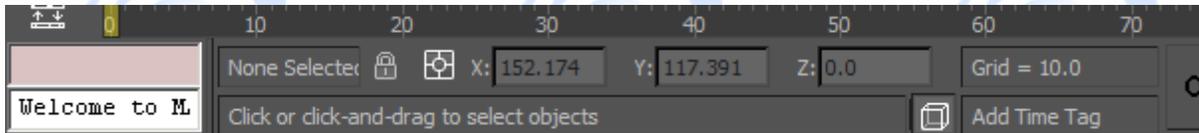
Viewport Viewport adalah tempat di mana anda bisa melakukan dan mengendalikan proses modeling yang anda lakukan.



Key Frame Key Frame adalah salah satu fitur yang berguna untuk merekam gerakan yang dibuat pada setiap frame yang ditentukan.



Command Panel Disinilah letak berkumpulnya beberapa objek dan tool yang berkaitan tentang ukuran, segmen dan status objek.

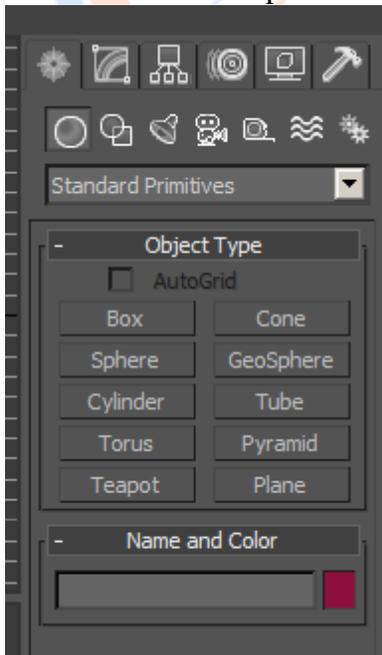


Lower Interface Bar Lower Interface Bar adalah kumpulan dari beberapa tool yang berhubungan dengan tampilan objek seperti Pan, zoom, arc rotate dan lain-lain.



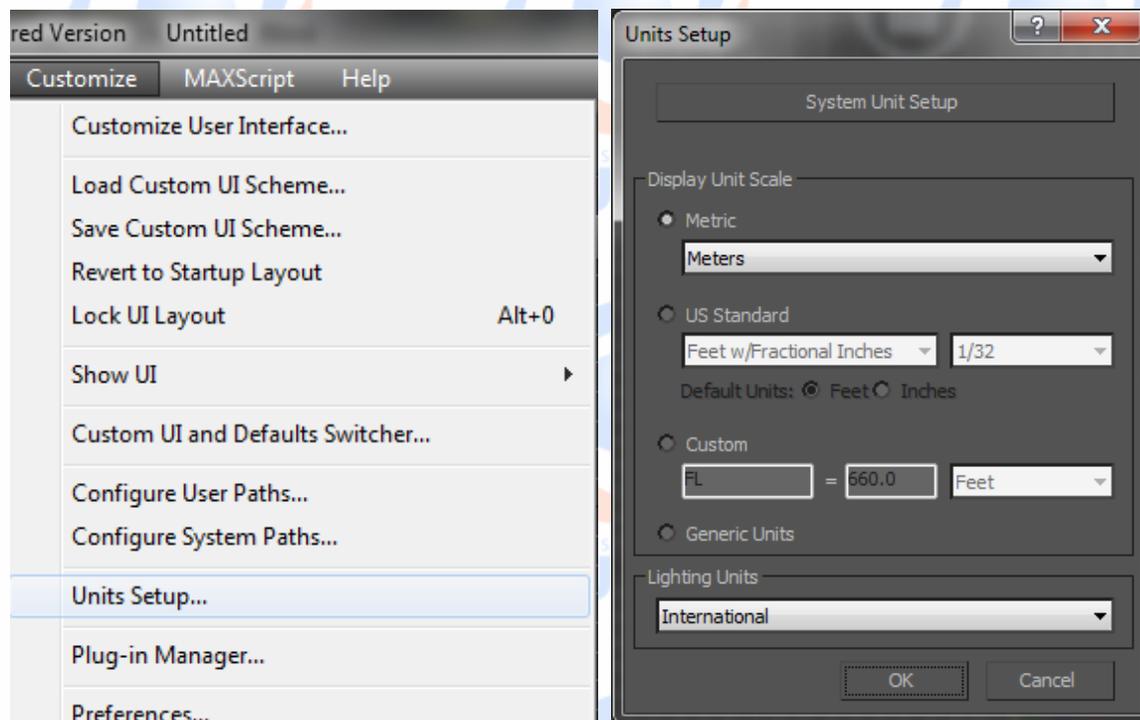
Membuat Obyek

Gunakan Salah satu pilihan dalam menu –Object Type

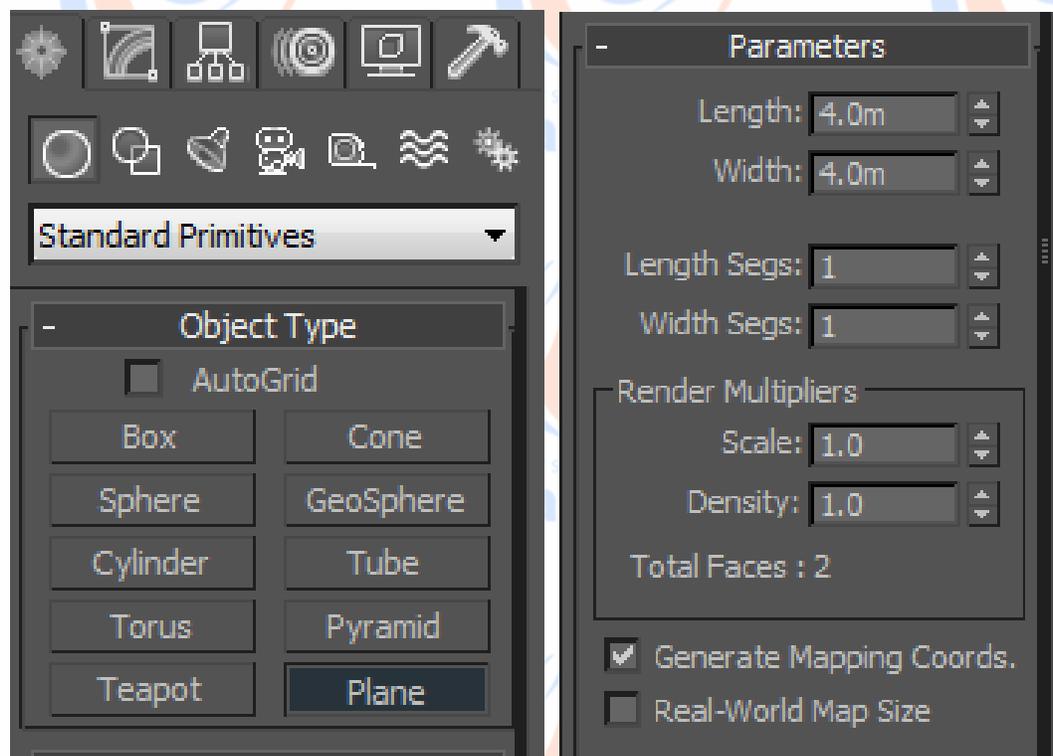


Modelling Furniture

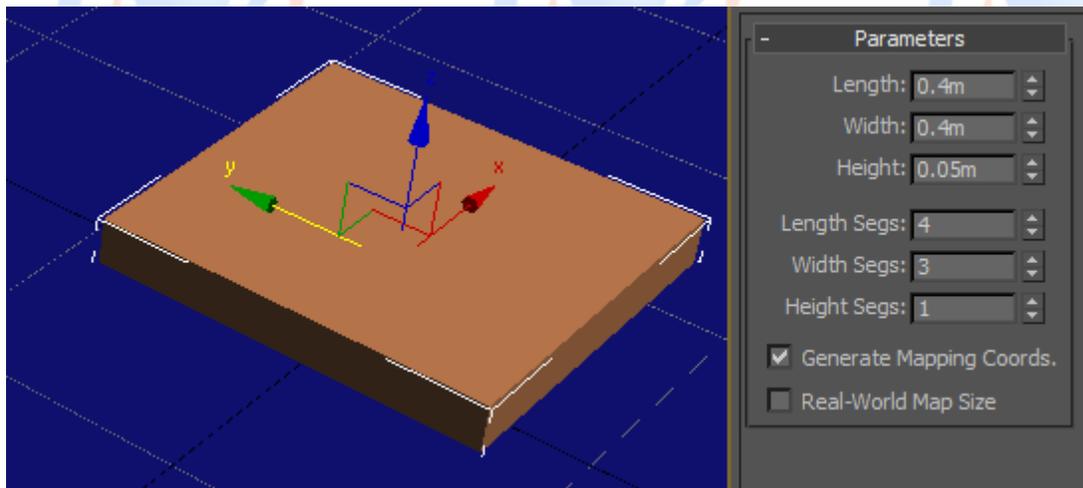
Pertama-tama, tentukan standar ukuran dari sebuah Set, apakah mau menggunakan metric, US Standard, Custom, atau Generic Units. Caranya: Klik menu **Customize > Unit Setup**. Pilih **Metric** dengan satuan Meters.



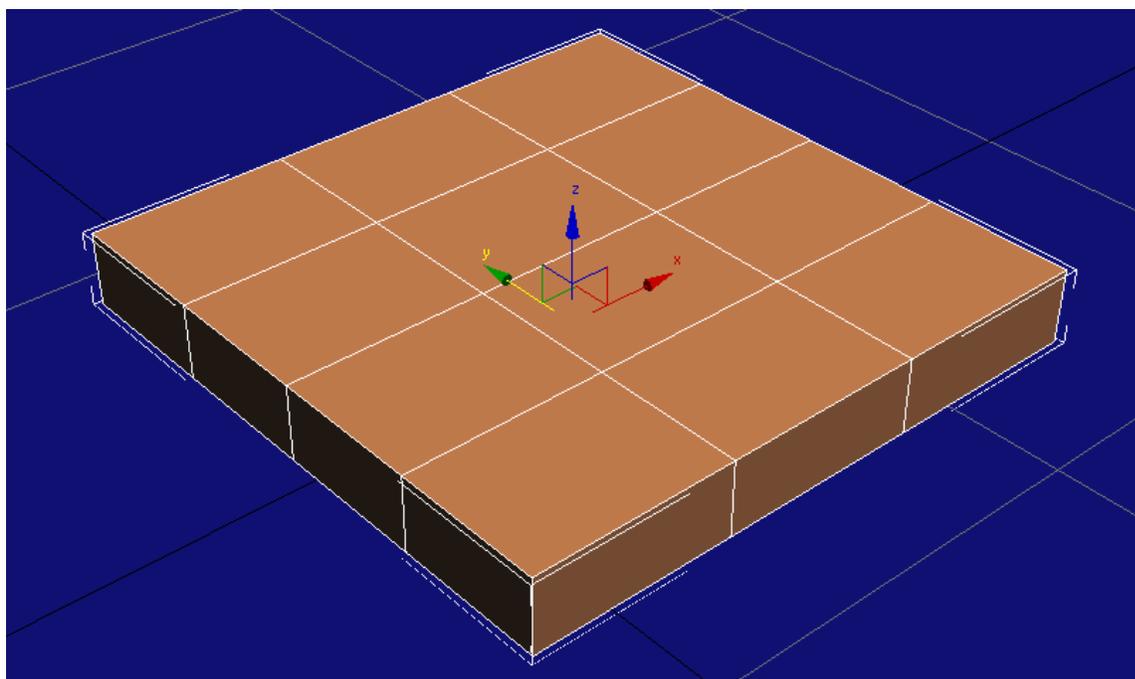
Buat sebuah lantai dengan memilih obyek **Plane**. Sesuaikan ukurannya dengan mengedit bagian **Parameters**. Length = 4m, Width = 4 m.



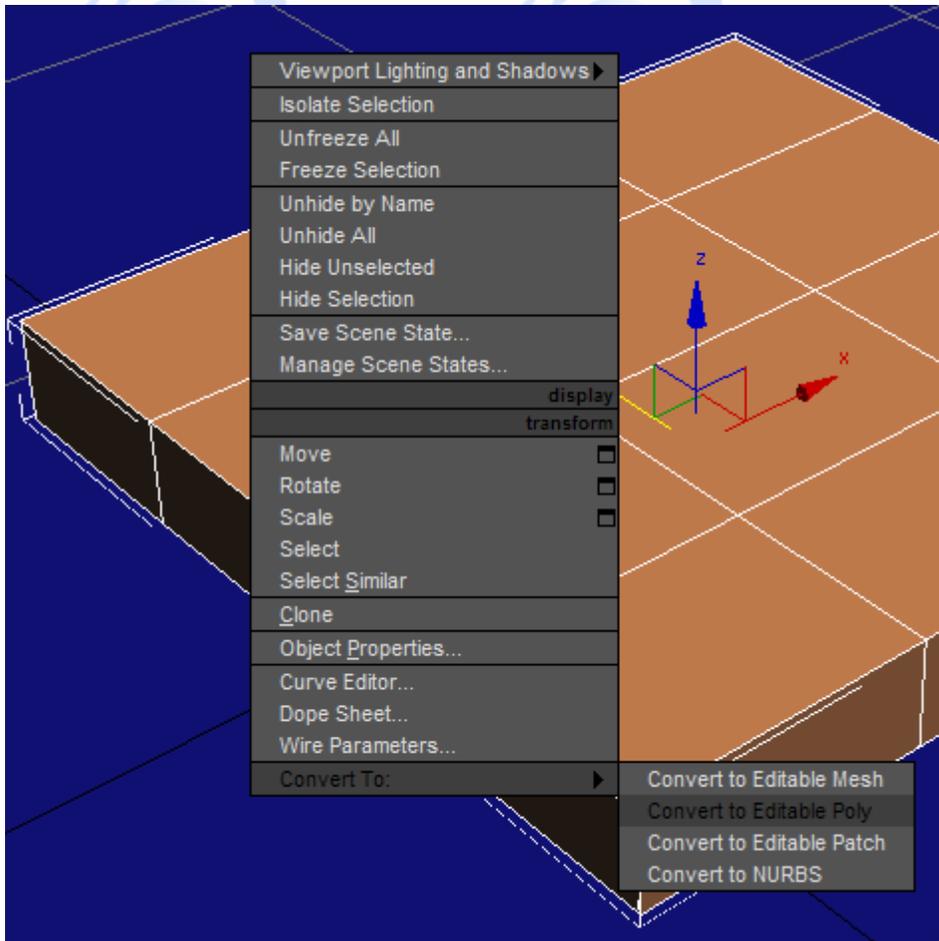
Buatlah sebuah obyek Box dengan pengaturan **parameters** seperti dalam gambar berikut:



Tekan tombol F4 di keyboard untuk menampilkan wireframe dari box.
Jangan lupa untuk menggeser posisi object 0.3m kearah atas. (Gunakan tombol W)



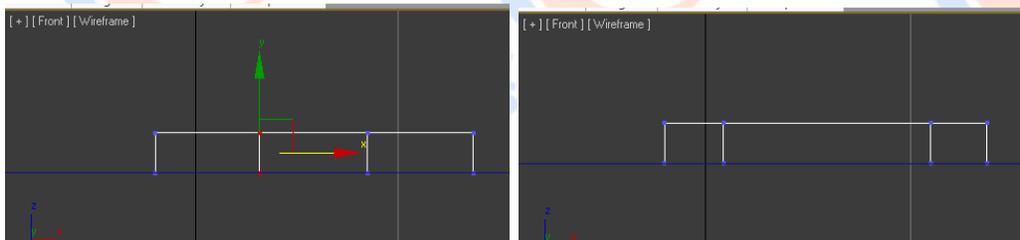
Convert obyek menjadi editable poly, caranya :klik kanan pada box, pilih **convert to:>Convert to editable poly**.



Ganti mode selection ke **Vertex**.



Arahkan kursor ke tampilan **Front**, pilih vertex seperti pada gambar kiri dibawah ini, lalu geser vertex kearah kiri. Lakukan hal yang sama pada vertex di sampingnya, sehingga hasilnya seperti terlihat pada gambar kanan di bawah ini.

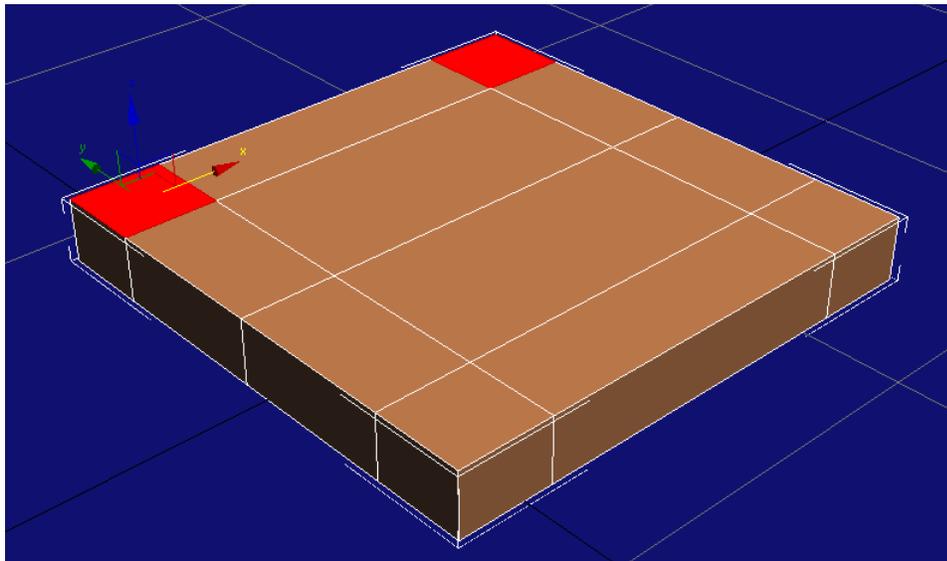


Arahkan kursor ketampilan **Left**. Geser vertex-vertexnya sehingga menghasilkan susunan vertex seperti gambar kanan di bawah ini.

Ganti mode selection ke **Polygon**.



Seleksi 2 polygon seperti gambar di bawah ini. Gunakan tombol *Ctrl* untuk menyeleksi lebih dari satu bagian.



Dengan seleksi diatas mahasiswa dapat membuat karakter manusia, binatang, tumbuhan maupun benda.

