

PEMBUATAN ASET ANIMASI 3D UNTUK *LONGSHOT* “KUDA PERANG KERAJAAN MAJAPAHIT”

Oleh:

Yusuf Himawan

16/401067/SV/11571

INTISARI

Film merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah dicerna oleh berbagai kalangan mengenai banyak hal, termasuk pula sejarah. Film Gajah Mada merupakan salah satu film yang berusaha menceritakan kehidupan seorang Mahapatih Gajah Mada dengan menggunakan metode yang modern. Produksi film Gajah Mada tentu memerlukan biaya yang tinggi mengingat *setting* sejarah masa lampau yang ingin dihadirkan. Akan tetapi, kekuatan finansial yang mampu dipenuhi pun juga terbatas sehingga dalam pengambilan adegan khususnya yang melibatkan objek kuda di dalamnya memerlukan biaya antara Rp2.500.000,00 hingga Rp10.000.000,00.

Mempertimbangkan kekuatan finansial dan kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan film Gajah Mada, perlu dilakukan penghematan terhadap beberapa hal yang sekiranya dapat dilakukan. Salah satu penghematan yang dapat dilakukan ialah dengan memanfaatkan teknologi *visual effect* pada adegan yang melibatkan kuda di dalamnya. Dengan menggunakan *visual effect*, kebutuhan akan objek kuda yang cukup banyak terlebih dalam adegan perang yang ingin dihadirkan dirasa mampu menekan biaya produksi dan dapat dialokasikan untuk kebutuhan lain yang lebih krusial. Oleh karena itu, Penulis membuat animasi atau pergerakan objek kuda antara lain berlari, berjalan dan beristirahat (berdiri). Perangkat lunak yang digunakan adalah Blender versi 2.79 dengan paduan pergerakan kuda yang dibuat oleh Eadward Muybridge.

Berdasarkan hasil pembuatan animasi ini, dihasilkan aset animasi 3D kuda perang Kerajaan Majapahit siap digunakan sebagai komponen pendukung *visual effect* dalam film Gajah Mada yang mana gerakan-gerakan dalam aset dapat diubah sesuai kebutuhan nantinya. Diperoleh pula suatu kesimpulan bahwa teknologi *visual effect* dapat dipertimbangkan dalam pembuatan film terlebih pada film dengan biaya yang cukup besar. Bantuan *visual effect* tersebut mampu menekan biaya produksi yang diperlukan.

Kata kunci: Pencitraan Hasil Komputer, Animasi 3D, Kuda, Blender

THE MAKING OF 3D ANIMATION ASSETS FOR LONGSHOT “WAR HORSE OF MAJAPAHIT KINGDOM”

By:

Yusuf Himawan

16/401067/SV/11571

ABSTRACT

Film is one of the media that can be used as a medium of learning that is easily digested by various circles about many things, including history. The film of Gajah Mada is one of the films that trying to show up the life story of Mahapatih Gajah Mada with a modern method. The production of Gajah Mada movie certainly requires a high cost considering the historical settings of the past that would like to be presented. However, the financial strength that is capable of being fulfilled is also limited so that in taking scenes especially involving horse objects in it requires a cost between Rp2.500.000, 00 to Rp10.000.000, 00.

Considering the financial strength and needs required in the filming of Gajah Mada, it is necessary to make savings on some things. The savings that can be done is to using of visual effect technology in scenes involving horses in it. By using visual effect, the necessity for horse objects that are quite a lot in the war scenes that want to be presented will be able to reduce the cost of production and can be allocated to other needs that more crucial. Therefore, the author makes animation or movement of horse objects, among others, running, walking and resting (standing). The software used is Blender version 2.79 with a combination of horse movements made by Eadweard Muybridge.

Based on the results of this animation creation, the resulting 3D animation asset of the Majapahit Kingdom is ready for use as a visual effect supporting component in Gajah Mada movie where the movements in the assets can be changed as needed later. There is also a conclusion that the visual effect technology can be considered in filmmaking in the film at a considerable cost. Such visual effect assistance is able to suppress the required production costs.

Keywords: Computer Generated Imagery, 3D Animation, Horse, Blender