



UNIVERSITAS TRILOGI

MODUL

ANIMASI EKSPERIMENTAL

Panduan Praktikum Mahasiswa
Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:
Abdul Haris Rustaman, M.Ds
Fakultas Teknik dan Desain | 2023

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT karena telah selesainya modul praktikum mata kuliah animasi eksperimental. Mata kuliah animasi eksperimental merupakan mata kuliah pengembangan dari mata kuliah animasi, yang kemudian dieksplorasi lagi pada berbagai medium. Berbicara tentang animasi kita memahami tentang dua belas prinsip dasar animasi. Namun dalam animasi eksperimental lebih kepada bagaimana mengkolaborasikan antara pengetahuan skill animasi dengan berbagai medium fisik seperti media *augmented reality* dan media hologram. Modul ini akan mengulas terkait eksperimen yang dilakukan untuk membangun konten animasi yang dapat dipublikasikan dalam media AR dan Hologram.

Modul ini terdiri dari lima bagian utama yaitu bagaimana satu apa itu animasi eksperimental? Bagian dua praktik animasi dengan Blender : Modelling, Tekture, Rigging, Animate, dan Render. Bagian tiga eksplorasi animasi dengan augmented reality. Bagian empat eksplorasi animasi dengan hologram. Bagian lima proyek akhir animasi eksperimental.

Penulis sangat mengharapkan sekali adanya masukan dari berbagai pihak dan pembaca untuk melengkapi kekuarangan dalam penyusunanya.

Selamat bereksplorasi dan belajar khusus untuk adik-akik mahasiswa Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang mengambil mata kuliah pilihan animasi eksperimental, dan umumnya bagi para pembaca semuanya.

Jakarta 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	3
BAGIAN 1. APA ITU ANIMASI EKSPERIMENTAL?	4
2.1 Pengantar Animasi Eksperimental	4
2.2 Ciri-ciri animasi eksperimental.....	8
2.3 Tools yang digunakan.....	11
2.4 Praktikum dan Soal Latihan.....	15
2.5 Lembar Kerja Mahasiswa	16
BAGIAN 2. PRAKTIK ANIMASI DENGAN BLENDER	
MODELING, TEKSTURE, RIGGING, ANIMATE, DAN RENDER	18
2.1 Modelling Dalam Blender	18
2.2 Tekstur dalam Blender	19
2.3 Rigging dalam Blender	20
2.4 Animasi dalam Blender	21
2.5 Render dalam Blender	22
2.6 Soal Latihan.....	23
2.7 Lembar Kerja Mahasiswa	23
BAGIAN 3. EKSPLORASI ANIMASI DENGAN AUGMENTED REALITY (AR)	25
3.1 Praktikum Animasi Eksperimental Augmented Reality dengan Assembler Edu	25
3.2 Soal Latihan.....	26
3.3 Lembar Kerja Mahasiswa	27
BAGIAN 4. EKSPLORASI ANIMASI DENGAN HOLOGRAM	29
4.1 Praktikum Animasi dengan Holobox	29
4.2 Soal Latihan.....	32
4.3 Lembar Kerja Mahasiswa	33
BAGIAN 5. PROYEK AKHIR ANIMASI EKSPERIMENTAL.....	35
5.1 Pemilihan Media Animasi Eksperimental	35
5.2 Laporan akhir animasi eksperimental	37
5.3 Soal Latihan.....	39
5.4 Lembar Kerja Mahasiswa	40
DAFTAR PUSTAKA.....	42

BAGIAN 1. APA ITU ANIMASI EKSPERIMENTAL?

2.1 Pengantar Animasi Eksperimental

Animasi eksperimental merupakan bentuk seni yang menggabungkan teknik animasi dengan pendekatan kreatif yang tidak terikat oleh aturan konvensional animasi tradisional. Melalui karya-karya ini, para animator eksperimental berusaha untuk mengungkapkan ide, emosi, dan pesan secara kreatif, melibatkan penonton dalam pengalaman yang lebih mendalam dan seringkali memakai elemen seni dan abstrak. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual (DKV), animasi eksperimental bukan hanya suatu bentuk seni yang menarik, tetapi juga menciptakan ruang untuk eksplorasi lebih lanjut dalam medium interaktif.



Gambar 1 Contoh Hasil Eksplorasi Animasi Eksperimental

a. Mengungkapkan Ide, Emosi, dan Pesan secara Kreatif

Salah satu tujuan utama animasi eksperimental adalah memberikan wadah bagi para animator untuk mengungkapkan ide, emosi, dan pesan secara kreatif. Berbeda dengan animasi tradisional yang sering mengikuti naratif konvensional, animasi eksperimental mendorong para seniman untuk berpikir di luar kotak dan mengambil risiko dalam pendekatan mereka. Teknik-teknik kreatif seperti penggunaan warna yang tidak konvensional, efek visual yang unik, dan perubahan tempo yang mendadak seringkali digunakan untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan memberikan kebebasan artistik yang lebih besar.

Melalui animasi eksperimental, seniman dapat mengeksplorasi dunia imajinatif mereka tanpa batasan yang diberikan oleh norma animasi tradisional. Hal ini memungkinkan mereka untuk menyampaikan pesan atau cerita dengan cara yang lebih pribadi dan artistik. Sebagai contoh, beberapa animator eksperimental menggunakan teknik stop-motion, rotoskop, atau animasi piksel untuk menciptakan karya yang mengejutkan dan mengundang penonton untuk melibatkan diri dalam interpretasi mereka sendiri.

b. Bukan Animasi Tradisional

Salah satu ciri khas utama animasi eksperimental adalah bahwa ia bukan animasi tradisional. Animasi tradisional sering kali mengikuti aturan tertentu dalam hal pergerakan karakter, plot linear, dan struktur naratif. Sebaliknya, animasi eksperimental menciptakan kebebasan untuk berinovasi dalam hal teknik dan presentasi. Pemutaran terbalik, efek glitch, dan manipulasi gambar adalah beberapa contoh teknik yang sering digunakan untuk menciptakan atmosfer yang unik dan menarik.

Dengan mengabaikan batasan konvensional, animator eksperimental dapat menciptakan karya yang menantang dan memberikan pengalaman yang lebih dinamis bagi penonton. Mereka dapat menciptakan dunia visual yang tidak terikat oleh realitas, membebaskan diri untuk mengeksplorasi bentuk, warna, dan tekstur dengan cara yang tidak mungkin dilakukan dalam animasi tradisional. Dengan demikian, animasi eksperimental membuka pintu bagi inovasi di dalam dunia animasi dan seni visual secara keseluruhan.

c. Bermain di Tataran Seni: Keunikan, Tak Terduga, dan Abstrak

Animasi eksperimental seringkali bermain di tataran seni, di mana para animator memiliki kebebasan untuk menyampaikan karya yang unik, tak terduga, dan abstrak. Keunikan ini terletak pada kemampuan seniman untuk membebaskan diri dari keterikatan norma-norma konvensional dan mengeksplorasi berbagai bentuk seni visual. Beberapa animator

eksperimental mungkin memilih untuk mengeksplorasi teknik abstrak seperti splatter painting atau kolase animasi untuk menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memprovokasi pemikiran.

Tak terduga adalah kata kunci dalam animasi eksperimental. Para animator sering mengambil risiko dengan cara mereka menyajikan cerita atau konsep, menciptakan kejutan yang tidak terduga bagi penonton. Pergeseran tiba-tiba dalam gaya visual, penggunaan suara yang tidak konvensional, atau penggunaan teknik eksperimental lainnya dapat membuat penonton terpesona dan terlibat dalam pengalaman yang sangat berbeda dari animasi tradisional.

Abstraksi adalah elemen penting dalam animasi eksperimental. Para animator sering menggunakan bentuk, warna, dan gerakan secara non-representasional untuk menyampaikan ide atau emosi. Ini menciptakan ruang interpretasi yang luas bagi penonton, memungkinkan setiap orang untuk membentuk pemahaman mereka sendiri tentang karya tersebut. Dengan kata lain, animasi eksperimental membebaskan penonton dari keterikatan pemahaman konvensional dan mengundang mereka untuk memahami karya dengan cara yang lebih subjektif.

d. Dalam DKV Akan Lebih Dekat dengan Medium Interaktif

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual (DKV), animasi eksperimental memberikan kontribusi signifikan dengan membuka pintu menuju medium interaktif. Medium interaktif memungkinkan penonton untuk berpartisipasi aktif dalam pengalaman seni, yang sejalan dengan pendekatan DKV yang menekankan pada komunikasi dua arah dan keterlibatan pengguna. Animasi eksperimental menciptakan ruang untuk eksplorasi yang lebih dalam dalam hal interaktivitas, dengan memanfaatkan teknologi seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR).

Dalam dunia DKV yang terus berkembang, animasi eksperimental dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman interaktif yang memukau dan memberikan kesan yang mendalam pada audiens. Para desainer visual dapat memanfaatkan elemen-elemen eksperimental, seperti efek visual yang inovatif, untuk menciptakan antarmuka yang lebih dinamis dan menarik. Selain itu, penggunaan animasi eksperimental dalam DKV dapat membantu menciptakan narasi yang lebih dinamis dan terlibat, meningkatkan daya tarik konten visual.

Animasi eksperimental dalam DKV juga membuka peluang baru dalam hal eksplorasi konsep-konsep desain yang lebih futuristik. Desainer dapat menciptakan lingkungan virtual yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten secara menyeluruh.



Gambar 2 Ilustrasi contoh animasi eksperimental

2.2 Ciri-ciri animasi eksperimental

a. Ekspresi Kreatif yang Kuat

Salah satu ciri khas utama animasi eksperimental adalah ekspresi kreatif yang kuat. Para animator eksperimental menggunakan medium ini sebagai wadah untuk menyampaikan ide, emosi, dan pesan secara bebas dan kreatif. Tidak terikat oleh aturan-aturan konvensional, mereka dapat mengeksplorasi berbagai gaya visual dan teknik animasi untuk menciptakan ekspresi yang unik dan pribadi.

Ekspresi kreatif dalam animasi eksperimental seringkali melibatkan penggunaan warna yang dramatis, permainan kontras, dan gerakan yang tidak terduga. Seniman dapat mengubah bentuk karakter atau latar belakang dengan cara yang tidak mungkin dalam animasi tradisional, menciptakan dunia visual yang penuh dengan kejutan. Kebebasan untuk berekspresi kreatif ini memungkinkan para animator untuk mengomunikasikan ide-ide kompleks atau emosi yang sulit diungkapkan dengan kata-kata.

Dalam animasi eksperimental, ekspresi kreatif tidak hanya terbatas pada naratif visual, tetapi juga mencakup ekspresi melalui gerakan, tata letak, dan komposisi. Para animator sering menggabungkan elemen-elemen ini secara kreatif untuk menciptakan karya yang tidak hanya indah secara visual tetapi juga penuh makna. Ini menunjukkan bahwa animasi eksperimental bukan hanya sekadar sarana untuk menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan pesan dan emosi dengan cara yang lebih mendalam.

b. Eksperimen Visual

Eksperimen visual menjadi ciri khas lainnya dari animasi eksperimental. Para animator dalam genre ini seringkali menjauh dari konvensi visual animasi tradisional dan mencoba berbagai teknik yang tidak biasa. Hal ini dapat mencakup pemutaran terbalik, perubahan tiba-tiba dalam

gaya animasi, atau penggunaan efek visual yang inovatif. Eksperimen visual ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang segar dan tidak terduga bagi penonton.

Pemutaran terbalik, misalnya, dapat menciptakan efek yang mengagumkan ketika digunakan dengan bijak. Para animator dapat memanfaatkan kekuatan visual dari gerakan mundur untuk menyampaikan pesan tertentu atau menggambarkan situasi yang tidak biasa. Eksperimen visual juga mencakup penggunaan teknik non-tradisional seperti rotoskop atau teknik stop-motion yang dapat memberikan keunikan visual dan memikat penonton.

Animasi eksperimental memberikan ruang untuk penjelajahan bentuk dan tekstur yang tidak terbatas. Hal ini memungkinkan para animator untuk menciptakan dunia visual yang abstrak, di mana batasan konvensional diabaikan untuk mencapai tujuan eksploratif. Eksperimen visual ini menciptakan karya yang memikat dan menggoda imajinasi, memperluas batasan-batasan tradisional animasi.

c. Kombinasi Media yang Beragam

Ciri lain yang menonjol dalam animasi eksperimental adalah penggunaan kombinasi media yang beragam. Para animator tidak terbatas pada satu jenis teknik animasi atau medium saja; sebaliknya, mereka seringkali menggabungkan beberapa elemen untuk menciptakan karya yang lebih kompleks dan dinamis. Penggunaan teknik kombinasi media ini membuka pintu untuk eksplorasi kreatif yang lebih luas dan menghasilkan hasil yang lebih inovatif.

Kombinasi media dalam animasi eksperimental dapat melibatkan penggabungan animasi tradisional dengan teknik digital, seperti rotoskop atau animasi piksel. Beberapa animator mungkin memilih untuk menyatukan elemen animasi dengan gambar nyata atau seni seni rupa tradisional untuk menciptakan estetika yang unik. Kombinasi media juga mencakup penggabungan suara, musik, dan teks, menciptakan pengalaman multimedia yang kaya dan penuh dimensi.

Pendekatan ini tidak hanya menciptakan variasi visual tetapi juga meningkatkan kedalaman dan kompleksitas naratif. Kombinasi media yang beragam memperkaya pengalaman penonton dengan memanfaatkan kekuatan visual dan auditif secara bersamaan. Dengan demikian, animasi eksperimental bukan hanya tentang gambar bergerak tetapi juga tentang kisah yang dapat diceritakan melalui perpaduan berbagai elemen media.

d. Pendekatan Multi-Disiplin

Ciri penting lainnya dari animasi eksperimental adalah pendekatan multi-disiplin. Para animator dalam genre ini seringkali tidak hanya berfokus pada seni animasi, tetapi juga mengintegrasikan elemen-elemen dari disiplin seni lainnya, seperti seni rupa, teater, atau desain grafis. Pendekatan multi-disiplin ini menciptakan karya yang kompleks dan seringkali menghadirkan animasi sebagai bagian dari pengalaman seni yang lebih luas.

Dalam animasi eksperimental, seniman dapat memasukkan elemen seni rupa yang unik, menciptakan kolaborasi antara animasi dan seni kontemporer. Beberapa animator dapat merangkul unsur-unsur teater, menggunakan teknik animasi sebagai sarana untuk menghidupkan pertunjukan teater atau instalasi seni yang lebih besar. Pendekatan multi-disiplin ini tidak hanya memberikan variasi dalam teknik dan estetika tetapi juga memperkaya makna dan pesan di balik karya tersebut.

Keberanian untuk mencampur disiplin seni yang berbeda mencerminkan semangat eksplorasi dan inovasi dalam dunia animasi eksperimental. Hal ini juga menciptakan ruang bagi animator untuk mengeksplorasi batasan-batasan konvensional dalam seni visual dan membuka pintu untuk kolaborasi di antara seniman dari berbagai latar belakang seni.

e. Penggunaan Musik dan Suara yang Signifikan

Penggunaan musik dan suara yang signifikan adalah ciri lain yang membedakan animasi eksperimental. Suara dapat menjadi elemen penting dalam mengkomunikasikan emosi,

menciptakan atmosfer, dan meningkatkan pengalaman penonton. Para animator eksperimental seringkali menyadari potensi besar yang dimiliki oleh elemen suara dan musik, dan mereka memanfaatkannya secara kreatif untuk memperkaya naratif visual mereka.

Dalam animasi eksperimental, penggunaan musik dan suara tidak hanya sebagai pelengkap visual, tetapi juga sebagai elemen yang mengambil peran aktif dalam merancang pengalaman penonton. Beberapa animator mungkin menciptakan karya di sekitar musik, membiarkan ritme dan melodi memandu gerakan visual. Penggunaan suara yang tidak konvensional, seperti rekaman suara alam atau suara elektronik, dapat memberikan dimensi baru pada karya animasi, menciptakan lapisan emosional dan estetika yang lebih dalam.

Pentingnya musik dan suara dalam animasi eksperimental tidak hanya terletak pada penciptaan atmosfer, tetapi juga dalam meningkatkan daya tarik keseluruhan karya. Kombinasi yang tepat antara elemen visual dan auditif dapat menciptakan sinergi yang kuat dan memberikan pengalaman sensorik yang mendalam bagi penonton.

2.3 Tools yang digunakan

Dalam dunia animasi eksperimental, pemilihan tools atau perangkat lunak yang tepat memainkan peran yang sangat krusial. Tools tersebut tidak hanya menjadi alat bantu untuk membuat animasi, tetapi juga dapat mempengaruhi gaya, kompleksitas, dan tingkat inovasi dari karya yang dihasilkan. Dalam konteks ini, beberapa tools yang sering digunakan dalam animasi eksperimental adalah Blender, Adobe Premiere, dan Asembler Studio. Setiap tools memiliki keunggulan dan kegunaan masing-masing, dan pemahaman mendalam tentang kemampuan dan fitur-fitur yang dimilikinya dapat membantu animator untuk menciptakan karya yang unik dan memikat. Mari kita eksplorasi lebih jauh tentang penggunaan ketiga tools ini dalam konteks animasi eksperimental.



Gambar 3 Tools Blender, Adobe Premiere dan Asembler Studio

a. Blender: Fleksibilitas dan Kreativitas yang Tak Terbatas

Blender adalah perangkat lunak sumber terbuka yang menawarkan fitur-fitur hebat untuk animasi 3D, rendering, dan bahkan pengeditan video. Dalam konteks animasi eksperimental, Blender sering digunakan karena fleksibilitas dan kemampuannya untuk menangani proyek-proyek yang kompleks. Berikut adalah beberapa aspek penting yang membuat Blender menjadi pilihan utama para animator eksperimental:

Blender: Fleksibilitas dan Kreativitas yang Tak Terbatas

Blender adalah perangkat lunak sumber terbuka yang menawarkan fitur-fitur hebat untuk animasi 3D, rendering, dan bahkan pengeditan video. Dalam konteks animasi eksperimental, Blender sering digunakan karena fleksibilitas dan kemampuannya untuk menangani proyek-proyek yang kompleks. Berikut adalah beberapa aspek penting yang membuat Blender menjadi pilihan utama para animator eksperimental:

- Animasi 3D dan Modeling

Blender memungkinkan para animator untuk membuat animasi 3D dengan detail yang tinggi. Ini memungkinkan eksplorasi bentuk, tekstur, dan komposisi yang lebih mendalam, sesuai dengan kebebasan artistik yang diinginkan oleh animator eksperimental. Animasi 3D juga memberikan dimensi ekstra pada karya, menciptakan tata ruang yang lebih dinamis dan menarik.

- Kebangkitan Visual Efek dan Partikel

Dalam animasi eksperimental, efek visual dan partikel seringkali digunakan untuk menciptakan atmosfer yang unik dan tidak terduga. Blender memiliki fitur-fitur yang kuat untuk menciptakan efek visual seperti ledakan, asap, dan cairan. Penggunaannya yang intuitif memungkinkan animator untuk mengeksplorasi tanpa batasan, menciptakan karya dengan keunikan visual yang mencolok.

- Kemampuan Render yang Canggih

Blender dilengkapi dengan mesin render yang canggih, seperti Cycles dan Eevee, yang memungkinkan animator untuk menciptakan gambar dan animasi dengan kualitas tinggi. Kecepatan render yang tinggi dan kemampuan untuk merender animasi dalam format dan resolusi yang berbeda memungkinkan para animator untuk menjelajahi berbagai gaya visual dalam animasi eksperimental.

- Pengeditan Video

Meskipun Blender lebih dikenal sebagai perangkat lunak animasi 3D, namun juga memiliki fitur pengeditan video yang kuat. Ini memungkinkan animator untuk menggabungkan elemen animasi dengan klip video, menciptakan naratif yang lebih kompleks. Fitur ini menjadi sangat berguna dalam menghasilkan karya yang beragam dan inovatif.

- Sumber Terbuka dan Komunitas yang Kuat

Kelebihan lain dari Blender adalah bahwa ini adalah perangkat lunak sumber terbuka. Ini berarti bahwa animator dapat mengakses kode sumbernya dan, jika diperlukan, menyesuaikannya sesuai kebutuhan mereka. Selain itu, komunitas Blender yang aktif memberikan dukungan dan sumber daya yang berlimpah bagi para animator eksperimental yang ingin menguasai atau mengeksplorasi lebih lanjut potensi penuh Blender.

b. Adobe Premiere: Pengeditan Video Profesional untuk Memadukan Elemen

Adobe Premiere adalah salah satu perangkat lunak pengeditan video profesional yang paling populer di dunia. Meskipun mungkin tidak terkenal sebagai tools animasi eksperimental, Adobe Premiere memiliki peran penting dalam tahap post-produksi dan penyatuan elemen animasi. Berikut adalah beberapa cara di mana Adobe Premiere dapat meningkatkan dan memperkaya karya animasi eksperimental:

- Pengeditan dan Montase Video yang Fleksibel

Adobe Premiere memungkinkan para animator untuk mengedit dan merangkai klip video dengan cepat dan efisien. Ini sangat berguna dalam animasi eksperimental di mana penggunaan klip video, gambar, dan elemen animasi harus diintegrasikan dengan cermat untuk menciptakan naratif visual yang kuat.

- Pemrosesan Warna dan Koreksi

Dalam animasi eksperimental, warna dan estetika visual memainkan peran penting. Adobe Premiere menyediakan alat yang kuat untuk pemrosesan warna dan koreksi, memungkinkan para animator untuk mencapai efek visual yang diinginkan dan menciptakan atmosfer yang sesuai dengan visi artistik mereka.

- Integrasi yang Mulus dengan Program Adobe Lainnya

Adobe Premiere merupakan bagian dari paket Adobe Creative Cloud, yang berarti dapat diintegrasikan dengan perangkat lunak Adobe lainnya seperti Adobe After Effects dan Adobe Photoshop. Ini membuka peluang untuk meningkatkan karya dengan menambahkan efek visual atau elemen khusus yang dihasilkan dari perangkat lunak lainnya.

- Penyuntingan Audio yang Efektif

Audio memegang peran penting dalam animasi eksperimental. Adobe Premiere menyediakan alat penyuntingan audio yang efektif, memungkinkan para animator untuk menyelaraskan suara dengan gerakan visual atau merancang efek suara yang khas.

- Output yang Diversifikasi

Adobe Premiere mendukung berbagai format output, memungkinkan para animator untuk menyesuaikan karya mereka dengan berbagai platform distribusi. Kemampuan ini penting untuk animator eksperimental yang mungkin ingin menghadirkan karya mereka dalam berbagai bentuk, termasuk festival film, pameran seni, atau platform online.

c. Assembler Studio

Assemblr Studio adalah aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pembuatan konten berbasis Augmented Reality (AR), baik dalam format dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). Dengan menggunakan platform ini, pengguna dapat membuat pengalaman interaktif yang melibatkan objek virtual yang ditampilkan di dunia nyata melalui teknologi Augmented Reality.

Assemblr Studio, dengan kemampuannya dalam menciptakan proyek berbasis Augmented Reality, membuka peluang besar untuk eksperimen dan inovasi dalam animasi eksperimental. Pengguna dapat menggabungkan elemen-elemen 2D dan 3D, menyesuaikan visual, dan menciptakan pengalaman interaktif yang memperkaya dunia animasi eksperimental. Dengan integrasi teknologi AR, Assemblr Studio memberikan animator alat yang kuat untuk mengeksplorasi batas-batas kreativitas dalam pembuatan animasi yang unik dan mendalam.

2.4 Praktikum dan Soal Latihan

1. Tujuan Praktikum:

- Mahasiswa akan memahami penggunaan Blender dalam konteks animasi eksperimental.
- Mahasiswa akan dapat menciptakan elemen visual eksperimental menggunakan Blender.

2. Langkah-langkah Praktikum:

- Instal Blender pada komputer mahasiswa.
- Pelajari dasar-dasar animasi 3D menggunakan Blender.
- Buatlah animasi eksperimental menggunakan Blender dengan menggabungkan elemen visual non-konvensional.
- Eksplorasi efek visual, partikel, dan animasi 3D untuk menciptakan atmosfer yang unik.

3. Pertanyaan Praktikum:

- Apa keunggulan Blender dalam menciptakan animasi eksperimental?
- Bagaimana Anda menggabungkan elemen visual non-konvensional dalam proyek animasi Anda?
- Apa peran efek visual dan partikel dalam menciptakan atmosfer dalam animasi eksperimental?

2.5 Lembar Kerja Mahasiswa

Nama dan NIM Mahasiswa : _____

Tugas 1: Analisis Animasi Eksperimental

1. Pilih sebuah animasi eksperimental dan jelaskan bagaimana animator mengekspresikan ide, emosi, dan pesan secara kreatif.
2. Diskusikan perbedaan antara animasi eksperimental dan animasi tradisional. Berikan contoh konkret untuk mendukung argumen Anda.

Tugas 2: Kreativitas dalam Eksperimen Visual

1. Deskripsikan salah satu eksperimen visual yang menonjol dalam animasi eksperimental. Bagaimana eksperimen ini menambahkan dimensi kreatif pada karya tersebut?

2. Mengapa kebebasan artistik sangat penting dalam animasi eksperimental? Berikan argumen Anda.

Tugas 3: Kombinasi Media dan Pendekatan Multi-Disiplin

1. Jelaskan penggunaan kombinasi media yang beragam dalam sebuah karya animasi eksperimental. Bagaimana kombinasi ini memperkaya pengalaman penonton?
2. Apa yang dimaksud dengan pendekatan multi-disiplin dalam konteks animasi eksperimental? Berikan contoh konkretnya.

Tugas 4: Pemanfaatan Adobe Premiere dalam Post-Produksi

1. Bagaimana Adobe Premiere dapat meningkatkan karya animasi eksperimental dalam tahap post-produksi?
2. Jelaskan peran pengeditan audio dalam meningkatkan dampak emosional atau atmosfer dalam animasi eksperimental.

Tugas 5: Menciptakan Pengalaman Interaktif dengan Assemblr Studio

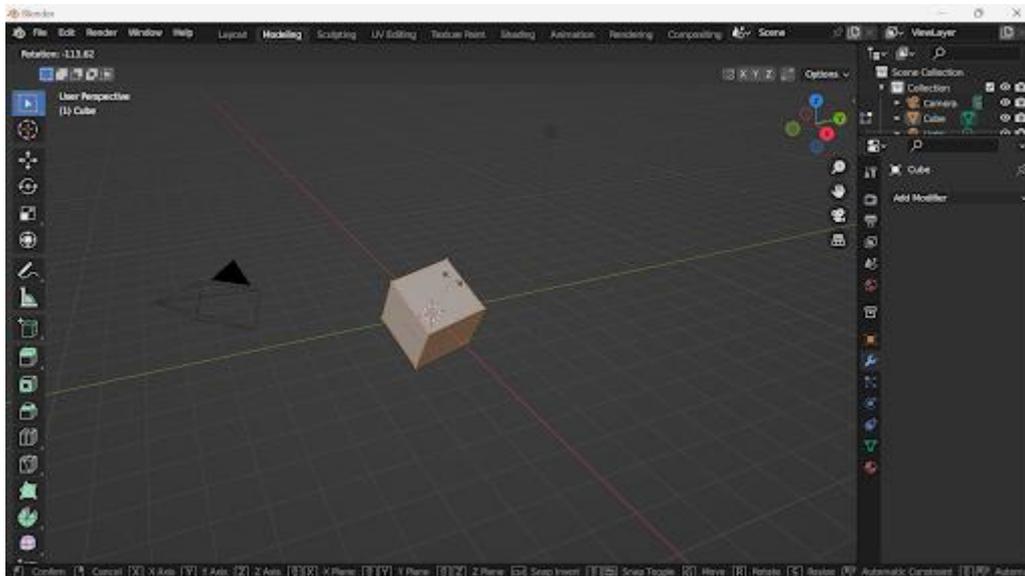
1. Bagaimana Assemblr Studio dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman interaktif dalam animasi eksperimental?
2. Sebutkan satu proyek animasi eksperimental yang dapat dihasilkan dengan menggunakan Assemblr Studio. Jelaskan elemen-elemen unik yang dapat ditambahkan dengan teknologi Augmented Reality.

BAGIAN 2. PRAKTIK ANIMASI DENGAN BLENDER : MODELING, TEKSTURE, RIGGING, ANIMATE, DAN RENDER

Blender, sebagai perangkat lunak sumber terbuka, telah menjadi senjata utama bagi para seniman 3D dan animator di seluruh dunia. Bagian kedua dari panduan ini akan menggali lebih dalam ke dalam proses praktikum Blender yang mencakup Modeling, Tekstur, Rigging, Animasi, dan Render. Setiap langkah akan diuraikan secara rinci, memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsep dan penerapannya.

2.1 Modelling Dalam Blender

Modeling adalah kunci pertama untuk membuka pintu ke dunia 3D. Ini adalah proses menciptakan objek, karakter, atau lingkungan yang akan menjadi bagian dari animasi. Sebelum memulai praktikum, pemahaman konsep ini sangat penting.



Gambar 4 Tampilan antar muka blender

Praktikum Modeling:

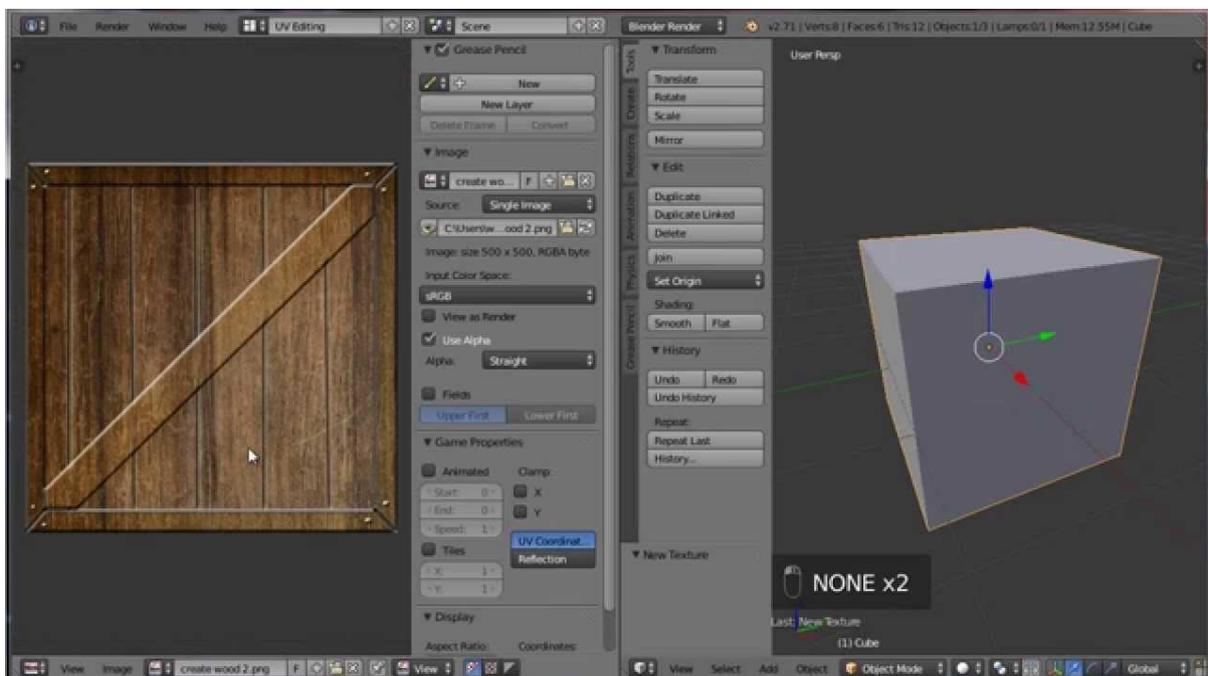
- Langkah 1: Pengenalan antarmuka Blender Seorang mahasiswa akan dimulai dengan pengenalan antarmuka Blender. Antarmuka ini memiliki tata letak yang unik dan alat-

alat khusus untuk modeling. Ini termasuk pemahaman tata letak dasar dan navigasi antarmuka.

- Langkah 2: Membuat Objek Dasar Menggunakan alat "Add" di Blender, mahasiswa akan membuat objek dasar seperti kubus, bola, dan silinder. Ini menciptakan dasar yang akan digunakan untuk eksplorasi lebih lanjut.
- Langkah 3: Modifikasi dengan Transformasi Alat transformasi seperti Move, Rotate, dan Scale akan digunakan untuk memodifikasi dan menyesuaikan objek. Mahasiswa akan belajar bagaimana menggabungkan alat ini untuk membentuk objek yang lebih kompleks.

2.2 Tekstur dalam Blender

Konsep Tekstur: Tekstur adalah elemen kunci dalam memberikan realisme dan estetika pada model 3D. Konsep pemetaan UV dan pengaplikasian tekstur akan membuka dunia baru bagi mahasiswa.



Gambar 5 Tampilan antar muka tekstore blender

Praktikum Tekstur:

- Langkah 1: Pemetaan UV Pemetaan UV adalah langkah kritis dalam pemberian tekstur. Mahasiswa akan memahami konsep dasar pemetaan UV, mempelajari cara merencanakan dan memetakan tekstur pada objek mereka.
- Langkah 2: Penggunaan Material dan Tekstur Shader Editor di Blender akan menjadi fokus dalam langkah ini. Mahasiswa akan memahami cara membuat dan mengonfigurasi material serta cara mengaplikasikan tekstur pada objek mereka.

2.3 Rigging dalam Blender

Konsep Rigging: Rigging membuka kemungkinan untuk karakter 3D bergerak dan diekspresikan.

Ini melibatkan pembuatan struktur tulang pada karakter.



Gambar 6 Tampilan Rigging

Praktikum Rigging:

- Langkah 1: Membuat Skeleton Melibatkan penggunaan fitur Armature di Blender, mahasiswa akan memahami cara membuat tulang (bones) pada karakter mereka. Ini menciptakan dasar yang diperlukan untuk animasi karakter.

- Langkah 2: Pengikatan Tulang dengan Mesh Pada langkah ini, mahasiswa akan memahami bagaimana mengikat tulang dengan mesh karakter. Ini melibatkan proses yang kompleks untuk memastikan gerakan tulang tercermin dengan baik pada karakter.

2.4 Animasi dalam Blender

Konsep Animasi: Animasi adalah jantung dari dunia 3D. Ini melibatkan pergerakan dan perubahan objek atau karakter sepanjang waktu. Penggunaan keyframe dan pengaturan timeline menjadi kunci utama.



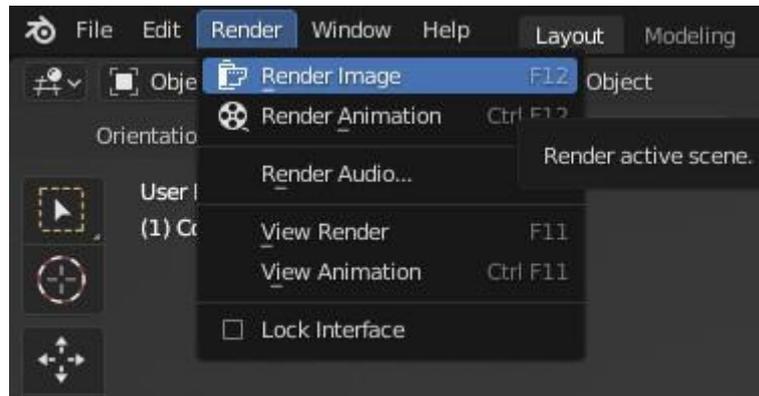
Gambar 7 Tampilan Animate Blender

Praktikum Animasi:

- Langkah 1: Penentuan Keyframe Penggunaan keyframe adalah dasar dalam menentukan pergerakan objek atau karakter. Mahasiswa akan memahami cara menetapkan posisi awal dan akhir gerakan.
- Langkah 2: Pengaturan Timeline Pengaturan timeline akan menjadi fokus untuk mengorganisir dan mengontrol urutan pergerakan dalam animasi. Mahasiswa akan belajar cara menggunakan timeline secara efisien.

2.5 Render dalam Blender

Konsep Render: Render adalah tahap akhir di mana animasi dihasilkan menjadi gambar atau video. Pengaturan render dan penggunaan efek visual akan menjadi penutup sempurna untuk praktikum ini.



Gambar 8 Tampilan Opsi Render

Praktikum Render:

- Langkah 1: Konfigurasi Pengaturan Render Mahasiswa akan belajar tentang konfigurasi pengaturan render seperti resolusi, output format, dan frame rate. Ini memastikan hasil akhir sesuai dengan yang diinginkan.
- Langkah 2: Penggunaan Efek Visual Pengenalan kepada fitur efek visual di Blender akan memungkinkan mahasiswa untuk meningkatkan kualitas render mereka. Ini melibatkan penambahan efek seperti cahaya, bayangan, dan efek lainnya.

Dengan menyelesaikan praktikum ini, mahasiswa akan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang berbagai aspek Blender. Ini bukan hanya tentang memahami antarmuka perangkat lunak, tetapi juga tentang menciptakan dunia 3D yang hidup dengan karakter, tekstur, dan animasi yang dinamis. Penerapan konsep ini melalui praktikum memberikan pemahaman yang lebih baik dan keterampilan praktis yang diperlukan untuk bergerak maju dalam dunia seni digital dan animasi.

2.6 Soal Latihan

1. Jelaskan perbedaan antara pemodelan objek 3D dan pembentukan karakter.
2. Apa fungsi dari pemetaan UV dalam tekstur 3D, dan bagaimana cara melakukannya di Blender?
3. Mengapa rigging diperlukan dalam animasi karakter 3D?
4. Bagaimana cara membuat keyframe dalam animasi Blender?
5. Apa kegunaan dari pengaturan render seperti resolusi dan frame rate?

2.7 Lembar Kerja Mahasiswa

Nama dan NIM Mahasiswa :

1. Modeling:
 - Objek dasar telah berhasil dibuat.
 - Modifikasi objek dilakukan dengan benar menggunakan alat transformasi.
2. Tekstur:
 - Pemetaan UV berhasil diterapkan pada objek.
 - Material dan tekstur diaplikasikan dengan baik.
3. Rigging:
 - Skeleton karakter dibuat dengan benar.
 - Tulang terikat dengan mesh karakter.
4. Animasi:
 - Keyframe digunakan untuk menentukan pergerakan objek.
 - Timeline digunakan dengan efisien untuk mengatur urutan animasi.

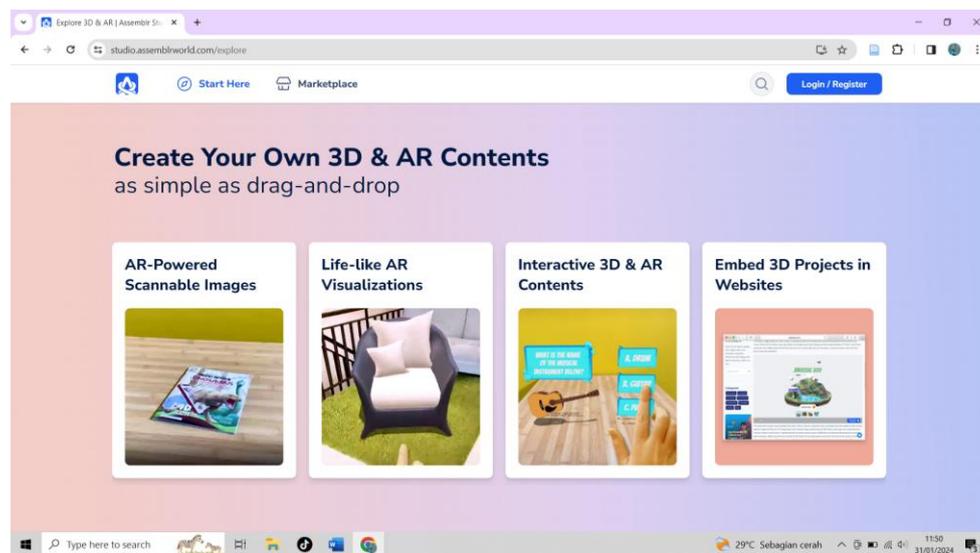
5. Render:

- Konfigurasi pengaturan render sudah benar.
- Efek visual diterapkan dengan baik

BAGIAN 3. EKSPLOKASI ANIMASI DENGAN AUGMENTED REALITY (AR)

3.1 Praktikum Animasi Eksperimental Augmented Reality dengan Assembler Edu

Konsep Augmented Reality (AR): Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen digital, menciptakan pengalaman interaktif dan imersif. Dalam dunia animasi, AR membuka pintu untuk eksplorasi yang menarik, di mana objek dan karakter virtual dapat diintegrasikan ke dalam lingkungan fisik secara real-time. Pembuatan AR (Augmented Reality) menggunakan platform Assembler Studio atau sering disebut Assembler Edu dapat diakses pada laman <https://studio.assemblrworld.com/>



Gambar 9 Assembler Studi atau Assmbler Edu

Praktikum Animasi Eksperimental dengan Assembler Edu:

- Langkah 1: Pengenalan Antarmuka Assembler Edu Praktikum dimulai dengan pemahaman dasar antarmuka Assembler Edu. Mahasiswa akan diperkenalkan dengan elemen-elemen antarmuka yang relevan untuk animasi Augmented Reality.
- Langkah 2: Pembuatan Objek dan Karakter Virtual Menggunakan alat yang disediakan oleh Assembler Edu, mahasiswa akan belajar membuat objek dan karakter virtual yang akan diintegrasikan ke dalam lingkungan real melalui AR.

- Langkah 3: Pemetaan Objek ke Lingkungan Fisik Mahasiswa akan memahami konsep pemetaan objek ke dunia nyata. Ini melibatkan identifikasi dan penyesuaian objek virtual agar sesuai dengan elemen fisik dalam lingkungan.
- Langkah 4: Interaksi dengan Lingkungan Animasi eksperimental dalam AR melibatkan interaksi antara objek virtual dan elemen fisik di sekitarnya. Mahasiswa akan belajar cara membuat animasi yang merespons perubahan dalam lingkungan AR.
- Langkah 5: Integrasi Suara dan Gerakan Penggunaan elemen suara dan gerakan dalam animasi AR akan diperkenalkan. Ini membawa dimensi tambahan ke pengalaman pengguna, memungkinkan animasi merespons perintah suara atau gerakan fisik.
- Langkah 6: Pengaturan Kamera dan Pencahayaan Mahasiswa akan memahami pentingnya pengaturan kamera dan pencahayaan dalam menciptakan animasi AR yang realistis. Konfigurasi ini penting untuk memastikan bahwa objek virtual terlihat sejajar dengan lingkungan fisik.
- Langkah 7: Eksperimen dan Proyek Animasi Bagian praktikum ini mengundang mahasiswa untuk bereksperimen dengan berbagai efek visual, transisi, dan perilaku animasi dalam lingkungan AR. Ini mendorong kreativitas dan inovasi.

3.2 Soal Latihan

1. Apa itu Augmented Reality (AR) dan bagaimana AR berbeda dari Virtual Reality (VR)?
2. Jelaskan konsep pemetaan objek ke lingkungan fisik dalam konteks AR.
3. Apa peran interaksi dengan lingkungan dalam animasi eksperimental AR?
4. Mengapa integrasi suara dan gerakan menjadi penting dalam pengalaman animasi AR?
5. Bagaimana pengaturan kamera dan pencahayaan memengaruhi realisme animasi AR?

3.3 Lembar Kerja Mahasiswa

Nama dan NIM Mahasiswa : _____

Instruksi :

Isi lembar kerja ini selama dan setelah partisipasi dalam praktikum animasi eksperimental Augmented Reality (AR) dengan menggunakan Assembler Edu. Tuliskan jawaban atau catatan Anda sesuai dengan setiap kegiatan yang dijelaskan di bawah ini.

No	Kegiatan	Deskripsi
1.	Pemahaman Antarmuka	Tuliskan beberapa elemen antarmuka Assembler Edu. Bagaimana antarmuka tersebut membantu Anda dalam membuat animasi AR?
2.	Pembuatan Objek Virtual	Gambarkan langkah-langkah membuat objek virtual menggunakan Assembler Edu. Apa objek virtual yang Anda buat?
3.	Pemetaan ke Lingkungan	Jelaskan bagaimana Anda memetakan objek virtual ke lingkungan fisik. Apakah ada tantangan khusus yang Anda temui?
4.	Interaksi Lingkungan	Bagaimana interaksi dengan lingkungan berperan dalam animasi eksperimental AR yang Anda ciptakan? Adakah momen di mana interaksi ini memberikan dampak signifikan?
5.	Integrasi Suara dan Gerakan	Jelaskan penggunaan elemen suara dan gerakan dalam animasi AR Anda. Apakah ini meningkatkan pengalaman pengguna?
6.	Pengaturan Kamera dan Pencahayaan	Bagaimana Anda mengatur kamera dan pencahayaan agar objek virtual terlihat sejajar dengan lingkungan fisik? Apakah ada penyesuaian khusus yang Anda lakukan?

No	Kegiatan	Deskripsi
7.	Proyek Eksperimental	Jelaskan ide proyek eksperimental animasi AR yang Anda ciptakan. Apa yang membuatnya unik dan menarik? Sebutkan elemen utama dari proyek tersebut.

BAGIAN 4. EKSPLORASI ANIMASI DENGAN HOLOGRAM

4.1 Praktikum Animasi dengan Holobox

Penggabungan animasi eksperimental dengan hologram membuka pintu untuk pengalaman visual yang lebih mendalam dan menarik. Holobox, sebuah jenis hologram yang memanfaatkan empat sisi atau view, memberikan dimensi baru dalam merancang animasi eksperimental. Proses perancangannya melibatkan beberapa langkah yang kompleks, mulai dari pembuatan animasi hingga proyeksi menggunakan prisma kaca atau akrilik. Artikel ini akan membahas urutan langkah-langkah dalam merancang animasi eksperimental dengan menggunakan holobox.



Gambar 10 Konten Visual 4 Sisi Hologram Box Editing Blender dan Premiere, dan Proyeksi Hologram dengan Holobox

Langkah 1: Ide dan Konseptualisasi

Sebelum memasuki tahap produksi, animator perlu memiliki ide yang jelas tentang pesan atau cerita yang ingin disampaikan melalui animasi. Konseptualisasi adalah langkah awal di mana animator merancang kerangka cerita, karakter, dan suasana keseluruhan animasi. Dalam konteks animasi eksperimental, kebebasan artistik untuk berpikir di luar kotak sangat dianjurkan. Ide-ide yang unik, tak terduga, dan abstrak seringkali menjadi titik awal untuk animasi eksperimental dengan holobox.

Langkah 2: Pembuatan Animasi 3D atau 2D

Setelah ide dan konsep didefinisikan, animator dapat memulai proses pembuatan animasi. Pilihan antara animasi 3D atau 2D tergantung pada visi artistik dan jenis efek yang diinginkan. Dalam pembuatan animasi 3D, perangkat lunak seperti Blender, Maya, atau Cinema 4D sering digunakan. Animator akan merancang karakter, latar belakang, dan elemen visual lainnya yang akan diterapkan dalam holobox. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa animasi harus dirancang untuk dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, mengingat holobox menawarkan empat sisi view.

Langkah 3: Pengaturan Proyeksi Holobox

Holobox membutuhkan proyeksi dari semua sisi untuk menciptakan efek hologram yang optimal. Proses ini melibatkan pengaturan proyektor dan holobox itu sendiri. Animator perlu memastikan bahwa setiap sisi holobox dapat menerima proyeksi dengan jelas dan tanpa gangguan. Hal ini dapat melibatkan kalibrasi proyektor dan pengaturan optimal holobox dalam ruangan yang sesuai.

Langkah 4: Penggunaan Prisma Kaca atau Akrilik

Bagian krusial dari holobox adalah prisma kaca atau akrilik yang digunakan untuk memproyeksikan hologram. Sebuah prisma kaca yang transparan dan tahan terhadap

perubahan cahaya sangat penting untuk memastikan kualitas proyeksi. Animator perlu mempertimbangkan sejumlah faktor, seperti ketebalan dan kualitas kaca, untuk mencapai efek hologram yang jernih dan memukau.

Langkah 5: Pengaturan Pencahayaan

Pencahayaan memainkan peran penting dalam animasi eksperimental dengan holobox. Animator perlu memastikan bahwa pencahayaan ruangan mendukung efek hologram tanpa menciptakan bayangan yang mengganggu. Pemilihan pencahayaan yang tepat dapat meningkatkan ketajaman hologram dan memberikan efek visual yang lebih dramatis.

Langkah 6: Pengaturan Interaktivitas (Opsional)

Dalam beberapa kasus, animator dapat mempertimbangkan menambahkan elemen interaktivitas dalam animasi. Penggunaan sensor gerak atau teknologi pengenalan suara dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi pemirsa. Misalnya, karakter animasi dapat merespons gerakan atau perintah suara dari pemirsa, menambahkan dimensi interaktif yang unik.

Langkah 7: Uji Coba dan Pembaruan

Setelah seluruh sistem diatur, animator perlu melakukan uji coba. Pada tahap ini, mereka dapat menilai sejauh mana kualitas proyeksi, apakah efek hologram sesuai dengan visi awal, dan apakah semua elemen berfungsi dengan baik. Berdasarkan hasil uji coba, mungkin diperlukan pembaruan dalam hal pencahayaan, kalibrasi, atau elemen animasi tertentu.

Langkah 8: Penyempurnaan dan Finalisasi

Setelah uji coba dan pembaruan dilakukan, animator dapat memasuki tahap penyempurnaan dan finalisasi. Ini mencakup fine-tuning setiap elemen animasi dan memastikan bahwa keseluruhan pengalaman visual sesuai dengan ekspektasi. Kesempurnaan dan ketelitian dalam tahap ini dapat membuat perbedaan besar dalam menciptakan karya seni yang luar biasa.

Merancang animasi eksperimental dengan holobox adalah perpaduan seni dan teknologi yang menuntut. Animator perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang animasi, proyeksi hologram, dan teknologi prisma kaca atau akrilik. Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, mereka dapat membawa karya seni mereka ke dimensi baru yang tidak hanya memukau secara visual tetapi juga memberikan pengalaman yang luar biasa bagi pemirsa. Holobox menjadi wadah yang unik untuk mengeksplorasi batas-batas animasi eksperimental dan menciptakan karya-karya yang menggabungkan dunia nyata dan maya dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya.

4.2 Soal Latihan

1. Pertanyaan Konseptual:

- Apa yang membedakan animasi eksperimental dengan animasi konvensional?
- Mengapa ide-ide abstrak sering diutamakan dalam animasi eksperimental?

2. Pertanyaan Teknis Animasi:

- Bagaimana Anda memilih antara animasi 2D dan 3D untuk proyek holobox?
- Apa langkah-langkah yang perlu diambil untuk memastikan animasi dapat dilihat dari empat sisi holobox?

3. Pertanyaan tentang Pengaturan Proyeksi:

- Mengapa kalibrasi proyektor penting dalam proyek holobox?
- Apa faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam mengatur proyeksi holobox dalam ruangan?

4. Pertanyaan tentang Prisma Kaca atau Akrilik:

- Mengapa pemilihan prisma kaca atau akrilik memainkan peran penting dalam proyek holobox?

- Apa yang harus diperhatikan dalam memilih prisma kaca agar mencapai efek hologram yang optimal?

5. Pertanyaan tentang Pencahayaan:

- Mengapa pencahayaan menjadi aspek penting dalam animasi eksperimental dengan holobox?
- Bagaimana memastikan pencahayaan yang tepat untuk mendukung efek hologram?

6. Pertanyaan tentang Interaktivitas (Opsional):

- Mengapa beberapa animator memilih untuk menambahkan elemen interaktivitas dalam animasi holobox?
- Apa teknologi yang dapat digunakan untuk mencapai elemen interaktivitas?

4.3 Lembar Kerja Mahasiswa

Nama dan NIM Mahasiswa : _____

Judul atau Instruksi :

Proyek Animasi Eksperimental Menggunakan Holobox

Langkah 1: Ide dan Konseptualisasi

- Jelaskan ide utama dari proyek animasi eksperimental Anda.
- Bagaimana Anda berencana untuk menyampaikan pesan atau cerita melalui animasi?

Langkah 2: Pembuatan Animasi

- Pilih antara animasi 2D atau 3D. Berikan alasan untuk pilihan Anda.
- Deskripsikan karakter dan latar belakang animasi Anda.

Langkah 3: Pengaturan Proyeksi Holobox

- Bagaimana Anda akan mengatur proyeksi holobox untuk memastikan proyeksi yang optimal?

- Apa yang harus diperhatikan dalam kalibrasi proyektor?

Langkah 4: Penggunaan Prisma Kaca atau Akrilik

- Pilih jenis prisma kaca atau akrilik yang akan Anda gunakan. Jelaskan alasannya.
- Bagaimana Anda memastikan kualitas proyeksi dengan menggunakan prisma tersebut?

Langkah 5: Pengaturan Pencahayaan

- Bagaimana Anda merencanakan pencahayaan untuk mendukung efek hologram?
- Apa yang harus diperhatikan agar pencahayaan tidak mengganggu proyeksi?

Langkah 6: Pengaturan Interaktivitas (Opsional)

- Apakah Anda berencana untuk menambahkan elemen interaktivitas? Jelaskan.
- Jika ya, bagaimana Anda akan menerapkan elemen interaktivitas tersebut?

Langkah 7: Uji Coba dan Pembaruan

- Bagaimana Anda akan menguji kualitas proyeksi dan keseluruhan animasi?
- Jika ada perubahan atau pembaruan yang diperlukan, jelaskan langkah-langkahnya.

Langkah 8: Penyempurnaan dan Finalisasi

- Apa langkah terakhir yang akan Anda ambil untuk memastikan kesempurnaan animasi holobox Anda?
- Bagaimana Anda akan mengukur keberhasilan proyek ini?

BAGIAN 5. PROYEK AKHIR ANIMASI EKSPERIMENTAL

5.1 Pemilihan Media Animasi Eksperimental

Penting untuk memahami bagaimana pemilihan media animasi eksperimental dapat diarahkan oleh kebutuhan spesifik dalam berbagai bidang, seperti edukasi dan promosi.



Gambar 11 Contoh Proyeksi Animasi Eksperimental dalam Promosi dan Edukasi

1. Kontekstualisasi Kebutuhan:

Dalam merancang animasi eksperimental, langkah awal yang kritis adalah memahami konteks dan kebutuhan yang akan dijawab oleh animasi tersebut. Apakah itu untuk keperluan edukasi, promosi, atau tujuan lainnya, merinci kebutuhan ini menjadi panduan utama dalam seluruh proses kreatif.

1.1. Edukasi: Dalam konteks edukasi, animasi eksperimental dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Sebagai contoh, pada proyek hologram box untuk Museum Geologi Bandung, animasi digunakan untuk membantu pengunjung memahami pengetahuan tentang dinosaurus. Detail anatomi, perilaku, dan sejarah dinosaurus dapat diilustrasikan dengan cara yang interaktif, meningkatkan daya serap pengunjung terhadap materi edukatif.

1.2. Promosi: Di dunia bisnis, animasi eksperimental dapat menjadi alat promosi yang kuat. Dalam era di mana visualisasi sangat berpengaruh, menggunakan media animasi

eksperimental, seperti Augmented Reality atau Hologram Box, dapat memperkenalkan produk atau layanan secara unik dan mencolok. Misalnya, sebuah perusahaan dapat memanfaatkan teknologi Augmented Reality untuk memungkinkan konsumen melihat produk mereka dalam konteks nyata sebelum membeli, menciptakan pengalaman yang meyakinkan dan meningkatkan daya tarik.

2. Studi Kasus: Hologram Box untuk Museum Geologi Bandung

Sebagai ilustrasi konsep, kita dapat membahas lebih lanjut proyek hologram box untuk Museum Geologi Bandung yang telah saya rancang sebelumnya. Pada kasus ini, penggunaan hologram box dipilih untuk memenuhi kebutuhan khusus edukasi pengunjung museum terkait dinosaurus.

2.1. Rancangan dan Konsep: Dalam fase perencanaan, identifikasi topik atau subyek yang akan disampaikan. Dalam hal ini, kita memilih dinosaurus sebagai fokus utama. Rancanglah konsep animasi yang sesuai dengan kurikulum atau informasi yang ingin disampaikan kepada pengunjung.

2.2. Implementasi Teknologi Hologram Box: Pilihlah teknologi hologram box yang sesuai dengan kebutuhan proyek. Pemilihan prisma kaca atau akrilik, pemetaan UV untuk animasi, dan pengaturan pencahayaan yang optimal merupakan langkah-langkah kunci dalam penggunaan teknologi hologram.

2.3. Pengalaman Pengunjung: Animasi eksperimental dalam hologram box harus dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman pengunjung. Bagaimana pengunjung akan berinteraksi dengan hologram? Apakah animasi memberikan pemahaman yang mendalam tentang materi edukatif?

3. Pemilihan Media untuk Promosi: Augmented Reality vs. Hologram Box

Ketika berhadapan dengan kebutuhan promosi suatu produk, pemilihan media animasi eksperimental dapat memainkan peran besar dalam keberhasilan kampanye. Apakah lebih baik menggunakan Augmented Reality atau Hologram Box?

3.1. Augmented Reality untuk Promosi: Augmented Reality memungkinkan integrasi konten digital ke dalam dunia nyata. Dalam konteks promosi produk, aplikasi AR dapat memberikan konsumen pengalaman yang mendalam, seperti melihat produk di tengah-tengah ruang mereka atau mencoba pakaian virtual. Kelebihan lainnya adalah kemampuan untuk memperoleh data interaksi konsumen, memberikan wawasan berharga untuk strategi pemasaran.

3.2. Hologram Box untuk Promosi: Sementara itu, Hologram Box menciptakan efek hologram yang nyata dan dapat dilihat dari semua sisi. Ini bisa menjadi solusi yang sangat mencolok untuk menampilkan produk atau karya seni. Dengan kemampuannya untuk memberikan tampilan tiga dimensi dari semua sudut, Hologram Box menciptakan daya tarik visual yang tinggi.

5.2 Laporan akhir animasi eksperimental

Laporan akhir animasi eksperimental tidak hanya mencerminkan hasil karya yang dihasilkan, tetapi juga memerlukan format yang sistematis dan profesional agar dapat dipahami dan dievaluasi dengan baik. Dalam konteks ini, kita akan membahas format jurnal yang umum digunakan, termasuk abstrak, pendahuluan, metode perancangan, pembahasan, kesimpulan, dan referensi.

1. Abstrak: Menggambarkan Esensi Karya

Abstrak berfungsi sebagai ringkasan singkat yang merangkum esensi dari animasi eksperimental yang telah dibuat. Dalam beberapa kalimat, abstrak harus mencakup tujuan proyek, metodologi yang digunakan, hasil yang dicapai, dan implikasi potensial dari hasil karya.

Kehandalan abstrak seringkali menentukan ketertarikan pembaca dan relevansi laporan.

2. Pendahuluan: Konteks dan Tujuan

Bagian pendahuluan memberikan konteks yang diperlukan untuk memahami animasi eksperimental. Ini mencakup latar belakang, tujuan proyek, dan pertanyaan penelitian atau eksplorasi yang ingin dijawab. Pendahuluan juga dapat memperkenalkan teknik atau media khusus yang digunakan dalam animasi, seperti hologram box atau Augmented Reality.

3. Metode atau Cara Perancangan: Langkah-Langkah Kreatif yang Diambil

Metode atau cara perancangan adalah bagian di mana penulis menjelaskan langkah-langkah kreatif yang diambil untuk merancang dan mengembangkan animasi eksperimental. Ini mencakup pemilihan media, proses perancangan animasi, pemilihan teknologi atau perangkat lunak, serta aspek-aspek teknis lainnya yang berkontribusi pada pembuatan karya. Penggambaran yang rinci dan jelas tentang metodologi membantu pembaca memahami proses kreatif yang terlibat.

4. Pembahasan: Analisis dan Pemahaman Mendalam

Pembahasan membahas hasil animasi eksperimental dengan lebih mendalam. Penulis harus menganalisis aspek-aspek seperti efek visual, interaksi pengguna, dan dampak keseluruhan dari karya tersebut. Dalam konteks hologram box atau Augmented Reality, ini mungkin melibatkan diskusi tentang pengalaman pengguna, keefektifan media yang digunakan, dan potensi pengembangan lebih lanjut.

5. Kesimpulan: Merangkum Temuan dan Implikasi

Kesimpulan merangkum temuan utama dari animasi eksperimental dan memberikan kesimpulan yang menyeluruh. Ini juga merupakan tempat yang tepat untuk mengevaluasi pencapaian terhadap tujuan awal dan memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut. Kesimpulan harus memberikan pemahaman yang kuat tentang dampak dan nilai dari animasi eksperimental.

6. Daftar Pustaka atau Daftar Referensi: Mengakui Sumber dan Inspirasi

Daftar pustaka atau daftar referensi adalah bagian yang memberikan kredit kepada sumber-sumber yang digunakan atau dikutip dalam proses pembuatan animasi eksperimental. Ini mencakup buku, artikel, panduan, dan sumber-sumber lain yang memberikan dasar pengetahuan dan inspirasi bagi penulis. Referensi yang akurat dan komprehensif menambahkan kedalaman dan otoritas pada laporan akhir.

Dalam merancang laporan akhir animasi eksperimental, mematuhi format jurnal adalah kunci untuk menyajikan karya secara sistematis dan mudah dipahami. Setiap bagian memiliki peran khususnya, mulai dari memberikan gambaran umum hingga merinci langkah-langkah kreatif yang diambil. Dengan memahami dan mengikuti format ini, laporan akhir menjadi alat yang kuat untuk menyampaikan konsep, metodologi, dan dampak dari animasi eksperimental yang telah dibuat.

5.3 Soal Latihan

Bagian 1: Pemilihan Media Animasi Eksperimental (1-5)

- Apa tujuan dari pemilihan media animasi eksperimental? Jelaskan dengan contoh kasus penggunaan media animasi untuk kebutuhan edukasi atau promosi.
- Bagaimana Anda menentukan media animasi yang paling sesuai dengan kebutuhan proyek eksperimental Anda? Diskusikan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan.
- Sebutkan dan jelaskan satu contoh proyek animasi eksperimental menggunakan hologram box untuk keperluan edukasi atau promosi.
- Apa perbedaan antara menggunakan Augmented Reality dan Hologram Box dalam konteks animasi eksperimental? Diskusikan kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- Bagaimana pemilihan media animasi dapat memengaruhi cara pesan atau informasi disampaikan kepada audiens? Berikan contoh konkret.

Bagian 2: Laporan Akhir Animasi Eksperimental (6-10)

- Mengapa abstrak menjadi bagian penting dalam laporan akhir animasi eksperimental?
- Jelaskan peran dari bagian pendahuluan dalam laporan akhir dan bagaimana bagian ini memberikan konteks yang diperlukan.
- Apa fungsi dari metode atau cara perancangan dalam laporan akhir? Bagaimana langkah-langkah kreatif dapat membantu pemahaman pembaca?
- Mengapa pembahasan diperlukan dalam laporan akhir animasi eksperimental? Berikan dua hal yang dapat diungkapkan melalui pembahasan.
- Bagaimana kesimpulan dapat memberikan nilai tambah pada laporan akhir? Apa yang seharusnya termasuk di dalamnya?

Catatan: Silakan jelaskan jawaban Anda dengan sejelas mungkin.

5.4 Lembar Kerja Mahasiswa

Nama dan NIM Mahasiswa :

A. Pemilihan Media Animasi Eksperimental:

1. Identifikasi Tujuan Proyek:

- Tuliskan tujuan dari proyek animasi eksperimental yang akan Anda rancang.
- Jelaskan apakah proyek ini lebih cocok untuk kebutuhan edukasi atau promosi.

2. Evaluasi Kebutuhan Proyek:

- Tentukan kebutuhan animasi eksperimental untuk mencapai tujuan proyek.
- Diskusikan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media animasi.

3. Studi Kasus Hologram Box:

- Pilih satu studi kasus penggunaan hologram box dalam proyek animasi eksperimental.
- Jelaskan bagaimana hologram box digunakan untuk tujuan edukasi atau promosi.

4. Perbandingan Media Animasi:

- Bandingkan penggunaan Augmented Reality dan Hologram Box dalam konteks animasi eksperimental.
- Diskusikan kelebihan dan kekurangan masing-masing media.

5. Pengaruh Pemilihan Media:

- Jelaskan bagaimana pemilihan media animasi dapat memengaruhi cara pesan atau informasi disampaikan kepada audiens.
- Berikan contoh konkret terkait pengaruh tersebut.

B. Laporan Akhir Animasi Eksperimental:

6. Arti Penting Abstrak:

- Jelaskan mengapa abstrak menjadi bagian penting dalam laporan akhir animasi eksperimental.

7. Peran Pendahuluan:

- Gambarkan peran dari bagian pendahuluan dalam laporan akhir.
- Bagaimana bagian ini memberikan konteks yang diperlukan?

8. Metode atau Cara Perancangan:

- Jelaskan fungsi metode atau cara perancangan dalam laporan akhir.
- Bagaimana langkah-langkah kreatif dapat membantu pemahaman pembaca?

9. Pentingnya Pembahasan:

- Mengapa pembahasan diperlukan dalam laporan akhir animasi eksperimental?
- Sebutkan dua hal yang dapat diungkapkan melalui pembahasan.

10. Peran Kesimpulan:

- Jelaskan bagaimana kesimpulan dapat memberikan nilai tambah pada laporan akhir.
- Apa yang seharusnya termasuk di dalamnya?

Catatan: Silakan isi jawaban Anda dengan sejelas mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Winda. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA BERBASIS TEKNOLOGI HOLOBOX PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Elementaria Edukasia* 3, no. 1 (April 30, 2020). <https://doi.org/10.31949/jee.v3i1.2118>.
- "AssemblrEDU Tutorial#11 Membuat Project Sendiri Dengan Assemblr Studio – BPMP Riau." <https://bpmpriau.kemdikbud.go.id/2022/01/18/assemblredu-tutorial11-membuat-project-sendiri-dengan-assemblr-studio/>.
- "Explore 3D & AR | Assemblr Studio." <https://studio.assemblrworld.com/>"<https://studio.assemblrworld.com/explore>".
- "Pengembangan Modul Digital Praktikum Komputer Grafis 1 Dalam Format Elektronik Publication (EPUB) Untuk Meningkatkan Pemahaman Teknik Grafis Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (Topik: Digital Imaging) | Rustaman | JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)." <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/647>.
- "PERANCANGAN FOSIL DIGITAL DINOSAURUS DENGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI HOLOBOX DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG | Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan." <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/1211>.

BIOGRAFI



Abdul Haris Rustaman atau biasa disapa Bung Haris adalah pengajar pada Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Trilogi Jakarta. Lahir di Rabangodu Bima, Nusa Tenggara Barat 31 Desember 1988. Tertarik dengan Bidang Desain sejak tahun 2011 dengan mengambil konsentrasi Animasi program Studi Desain Komunikasi Visual. Menyelesaikan Program Sarjana Sains Terapan di Institut Teknologi Bandung sejak (2013). Menyelesaikan Magister Desain Konsentrasi Media Digital, Institut Teknologi Bandung (2015). Bung Haris bergabung dalam tim *Ganesha Clean Water* sebagai Kreatif Konten IT dan Desain dan meraih penghargaan pada program *Mandiri Young Technopreneur 2012* : Kategori Teknologi Penjernih Air Limbah Logam dengan *Project Capital* senilai 1,5 M.

Sejak 2013 sampai dengan 2015 Bung Haris aktif sebagai Trainer/Instruktur Desain dan Pengembangan Bahan Ajar Digital di *Seameo Seamolec*, sebuah organisasi perkumpulan menteri-menteri pendidikan di ASEAN di Bawah Sekjen Kementerian Pendidikan RI, yang berfokus pada media pengembangan PJJ (Pendidikan Jarak Jauh).

Bung Haris juga berpartisipasi aktif sebagai Panitia Pekan Olah Raga Nasional (PON) Jawa Barat 2016 sebagai perancang Kostum Wasit cabang Olah Raga JUDO.

Dalam beberapa kegiatan Himpunan Mahasiswa dan Organisasi Bung Haris berperan aktif sebagai Narasumber & Juri Lomba Foto & Video.

Karya penelitiannya berupa pengembangan media pembelajaran digital dan animasi yang sudah dihasilkan telah terpublikasi pada jurnal dan prosiding, serta mendapat HAKI.

Bung Haris juga menjadi tim penyusun buku yang berjudul "*Seamolec Blender Ganesha : Teori Dasar Animasi Tutorial Blender Modeling Karakter*" (2011)



UNIVERSITAS TRILOGI

Teknososiopreneur | Kolaborasi | Kemandirian

Administrasi Akademik
FR-TRILOGI-ADAK-055/R0
EDISI 01

SURAT TUGAS

No. 14/DKV/STG/VIII/2023

Kepada Yth.
Abdul Haris Rustaman, M.Ds
Di tempat

Dengan hormat

Sehubungan dengan akan diselenggarakannya Perkuliahan Semester Gasal Tahun Akademik 2023/2024, maka kami menugaskan kepada Bapak/Ibu untuk menyusun :

**MODUL PRAKTIKUM
MATA KULIAH ANIMASI EKSPERIMENTAL
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Trilogi**

Kami berharap Bapak/Ibu dapat melaksanakan tugas tersebut dengan sebaik-baiknya dengan ketentuan yang berlaku di Universitas TRILOGI. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, diucapkan terima kasih.

Jakarta, 14 Agustus 2023



Damar Rangga Putra, M.Ds
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual

Tembusan:
Wakil Rektor Bidang Akademik
Kepala Bagian SDM