

Sekolah Pascasarjana IKJ

## **Konstruksi Bahasa Python**

---

Membangun Hegemoni Perangkat Lunak Animasi Blender  
dalam Konteks Industri

**Fajar Nuswantoro**

1 Agustus 2017

Thesis ini dibuat sebagai syarat kelulusan pendidikan di Sekolah Pascasarjana IKJ.

PERNYATAAN HAK CIPTA

Thesis ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan, dengan bimbingan dan masukan dari para pembimbing dan penguji. Semua sumber yang dirujuk telah saya tulis dengan benar.

Jakarta, 8 September 2017



Fajar Nuswantoro

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG THESIS

Thesis ini sudah dipertahankan di hadapan sidang penguji Program Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta pada hari Jumat, 18 Agustus 2017 dan telah dinyatakan LULUS.

Tim Penguji

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Prof. Dr. Sapardi Djoko Damono	Ketua Sidang	
Dr. Seno Gumira Ajidarma, S.Sn, M. Hum.	Pembimbing 1	
Johan Tri Handoyo, S.Sn	Pembimbing 2	
Yudi Amboro, M.Sn	Penguji 1	
Prof. Dr. Sapardi Djoko Damono	Penguji 2	



INSTITUT KESENIAN JAKARTA  
SEKOLAH PASCASARJANA  
Jl. Cikini Raya No. 73, Jakarta Pusat 10330

LEMBAR PENGESAHAN THESIS

Konstruksi Bahasa Python:

Membangun Hegemoni Perangkat Lunak Animasi Blender dalam Konteks Industri

Oleh: Fajar Nuswantoro

Disetujui dan Disahkan oleh:

Pembimbing 1

Dr. Seno Gumira Ajidarma, S.Sn, M. Hum.

Pembimbing 2

Judha Priyandana, S.Pd

Mangrove

Ketua Program Studi

Nyak Ina Raseuki, Ph.D

Jakarta, 8 September 2017

Disahkan oleh:

Direktur Sekolah Pascasarjana

Institut Kesenian Jakarta

Dr. Iwan Gunawan

## ABSTRAK

Konstruksi Bahasa Python: Membangun Hegemoni Perangkat Lunak Blender dalam Konteks Industri

Blender datang sebagai solusi yang tepat guna bagi industri animasi Indonesia yang dirasa mahal dan tidak menemui kecocokan dengan pasar di Indonesia. Konsep Blender yang membebaskan pengguna dari kewajiban pembayaran lisensi menjadi solusi bagi tingginya ongkos produksi animasi. Sementara itu, Python sebagai bahasa pemrograman dari Blender mampu membuat beragam otomatisasi pekerjaan. Hal ini berujung pada efisiensi sumber daya manusia dan tentunya efisiensi pada organisasi produksi sebuah animasi.

Kata Kunci: Blender, Python, Otomatisasi, Sumber Terbuka, Penurunan Biaya Produksi, Industri Animasi.

## ABSTRACT

*Python Construction Language: Building Hegemony of Blender Software in an Industrial Context*

*Blender came as the right solution for the Indonesian animation industry, which was considered expensive and did not meet the market requirements in Indonesia. The Blender concept that frees users from licensing payment obligations becomes the solution for the high cost of animation production. Meanwhile, Python as the programming language of Blender is able to make a wide variety of work automation. This leads to the efficiency of human resources and of course, efficiency in the animation production organization.*

*Keywords: Blender, Python, Automation, Open Source, Decrease Production Cost, Animation Industry.*

## Daftar Isi

<b>Bab 1: Usaha Menemukan Celah Di Kebuntuan Industri Animasi Indonesia: Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
Asal Muasal Kegundahan .....	1
<i>Pemikiran Sosialis</i> .....	4
<i>Hegemoni Autodesk</i> .....	6
<i>Menguntungkan Kaum Kapitalis</i> .....	9
Titik Awal Usaha .....	11
Akhir Tujuan .....	11
Metode Dan Rencana Penelitian .....	12
Tinjauan Pustaka .....	12
Intisari Pemikiran: Ikhtisar, Evaluasi, Simpulan .....	12
<b>Bab 2: Modal Pengetahuan Demi Mencapai Tujuan: Teori .....</b>	<b>13</b>
Bahasa Python .....	14
Teori Hegemoni Antonio Gramsci .....	31
<i>Konsep tentang Kelas Sosial</i> .....	33
<i>Konsep tentang Ideologi</i> .....	35
<i>Konsep tentang Intelektual Organik</i> .....	37
<i>Metode Penelitian Dan Ilustrasi Hipotesa</i> .....	41
Mudahnya Bahasa Python Dan Hegemoni Yang Tidak Mustahil: Iktisar, Evaluasi, Simpulan ...	42
<b>Bab 3: Mengamati Cara Python Bekerja Dalam Blender Dan Pergerakan Komunitas Dalam Mencapai Hegemoni: Kajian .....</b>	<b>43</b>
Bagan Perkembangan Python Dan Blender .....	43
Tranformasi Blender .....	45
Python Mempercepat Waktu Produksi .....	74
Blender Membangun Hegemoni .....	82
Asal Mula Nama Python Dan Blender .....	86
<i>Mencoba Menembus Hegemoni Pemaknaan</i> .....	87
<i>Kegagalan Python Menembus Hegemoni Ular Python</i> .....	88
<i>Asal Mula Nama Blender</i> .....	89
<i>Melawan Hegemoni Sejak Penamaan</i> .....	90
Perbandingan Blender Dengan Autodesk Maya .....	92
Fungsi .....	92
Kemudahan .....	94
Mode Edit .....	95
Seleksi .....	95
Kesederhanaan .....	96
Bahasa Program .....	96
Kepopuleran .....	97
Harga .....	98
Hegemoni Sistem Operasi Visual Windows Sebagai Kasus Perbandingan .....	99
Terbuktnya Kemampuan Blender Python Dan Pola Pikir Yang Tidak Lazim Dari Para Pemikir Blender: Ikhtisar, Evaluasi, Simpulan .....	104
<b>Bab 4: Menuju Animasi Indonesia Yang Lebih Baik: Kesimpulan .....</b>	<b>106</b>

Awal Mula Semua Berasal .....	106
Perkenalan Dengan Blender Dan Python.....	109
Kontribusi Python Terhadap Bahasa Pemrograman.....	111
Kontribusi Python Dalam Blender.....	112
Kontribusi Python Dan Blender Di Bidang Sosial, Ekonomi, Dan Politik.....	113
Kontribusi Blender Di Hollywood.....	115
Aplikasi Python Dan Blender Oleh Penulis.....	118
Terbukti Bahwa Blender Lebih Unggul Dari Pesaing Nomer Satu .....	119
Proyeksi Jika Mencoba Melebarkan Dominasi Blender Di Indonesia .....	119
<i>Perlawanan Kaum Mapan</i> .....	119
<i>Keragu-Raguan</i> .....	120
<i>Ketidaktahuan</i> .....	120
Proyeksi Jika Mencoba Melebarkan Dominasi Blender Di Indonesia .....	123
Blender Terbukti Ampuh Sebagai Alternatif: Simpulan Akhir .....	122
Daftar Pustaka .....	123