

BAB IV

IMPLEMENTASI

Pada bab implementasi ini peneliti akan menjelaskan tentang penerapan semua rancangan yang telah dibuat dalam proses perancangan karya yang terdiri dari beberapa tahapan hingga menjadi sebuah karya film animasi 3 dimensi. Beberapa tahapan yang dilalui peneliti untuk menyelesaikan film animasi 3 dimensi tentang suasana desa Lomaer, Kecamatan Blega, Bangkalan Madura, antara lain:

4.1 Produksi

Pada tahap ini proses pembuatan karya dilakukan, dengan mengikuti skenario dan storyboard yang telah dibuat pada Pra Produksi. Pada tahap produksi ini meliputi Animasi 3D dan emosi ikon 2 dimensi.

4.1.1 Modelling dan Material

1. Karakter

Pada proses ini membuat karakter yang sesuai dengan cerita. Gambar sketsa kemudian dibuat dalam bentuk 3 dimensi. Dapat dilihat proses pembuatan *modeling* dan material pada gambar berikut:



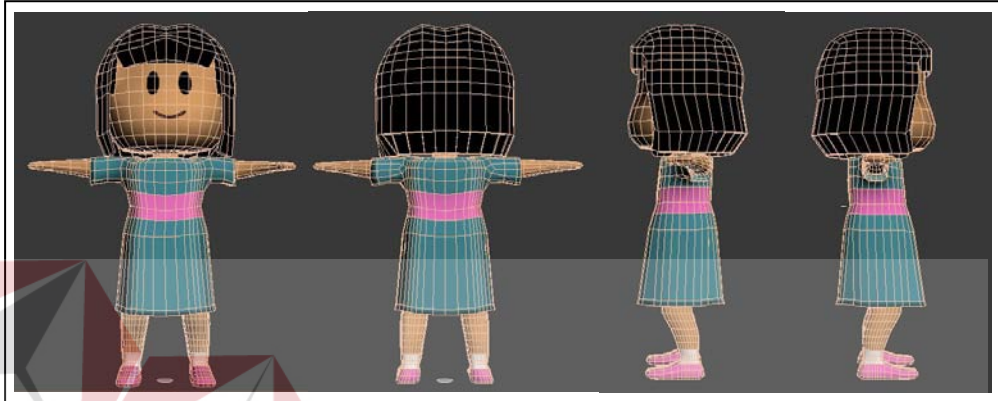
Gambar 4.1 *Modelling* karakter Icha
Sumber: Hasil olah peneliti

Modelling karakter dibuat dengan bentuk *box* kemudian diubah polanya sehingga berbentuk badan, setelah itu disamakan posisinya agar bentuk sebelah kanan dan kiri sama. Setelah tahap *modelling* selesai, maka proses selanjutnya adalah pemberian material. Dapat dilihat hasil setelah dimaterial pada gambar 4.2 sebagai berikut:



Gambar 4.2 Material karakter Icha
Sumber: Hasil olah peneliti

Pemberian material warna ini menggunakan Multi/Sub Object karena dalam satu object terdiri dari beberapa warna yang berbeda. Dengan memberikan ID yang sesuai dengan materialnya kemudian dihubungkan dengan object.



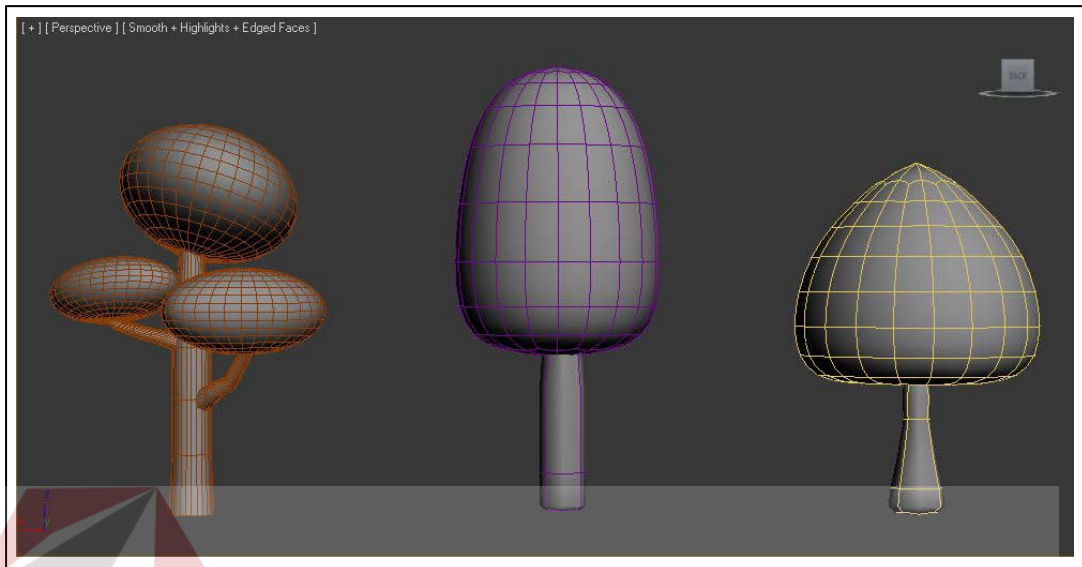
Gambar 4.3 Karakter Icha
Sumber: Hasil olah peneliti

Gambar 4.3 merupakan karakter Icha dari berbagai arah, yaitu depan, belakang, kanan dan kiri. Selain karakter Icha terdapat karakter Mita sebagai saudara Icha.



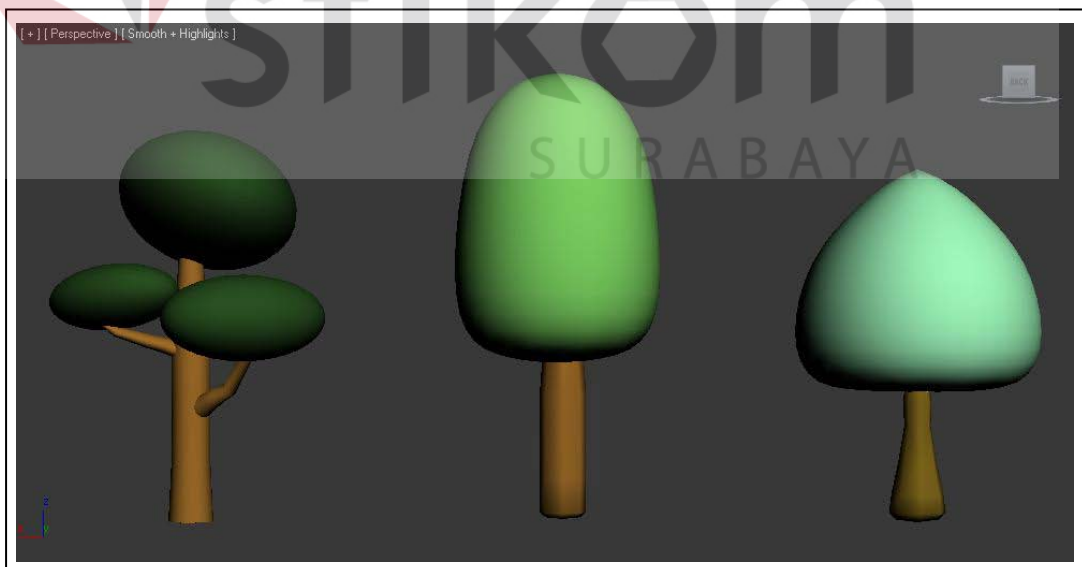
Gambar 4.4 Karakter Mita
Sumber: Hasil olah peneliti

2. Pohon



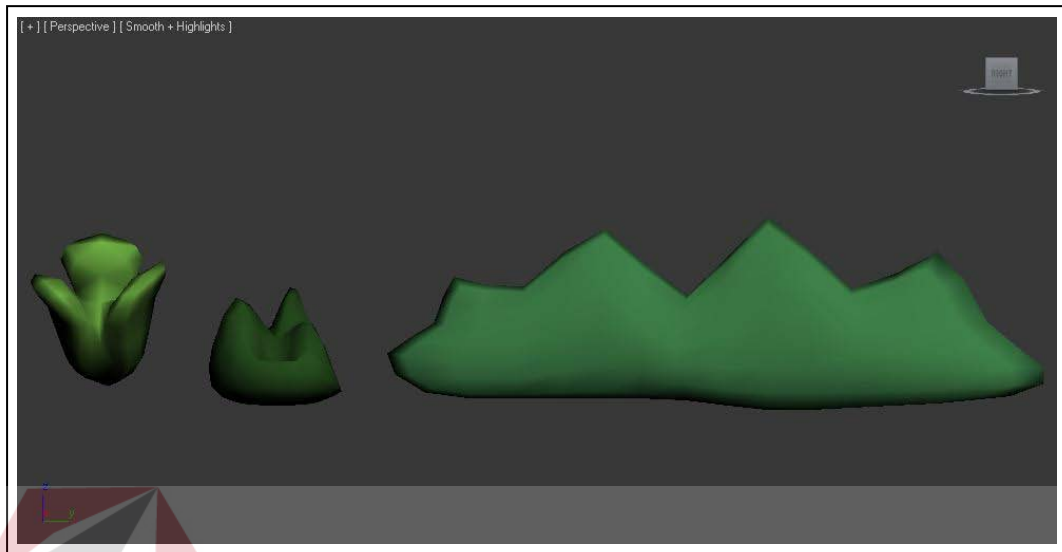
Gambar 4.5 *Modelling* Pohon
Sumber: Hasil olah peneliti

Setelah tahap *modelling* selesai, maka proses selanjutnya adalah pemberian material. Dapat dilihat hasil setelah dimaterial pada gambar 4.6 sebagai berikut:



Gambar 4.6 Material Pohon
Sumber: Hasil olah peneliti

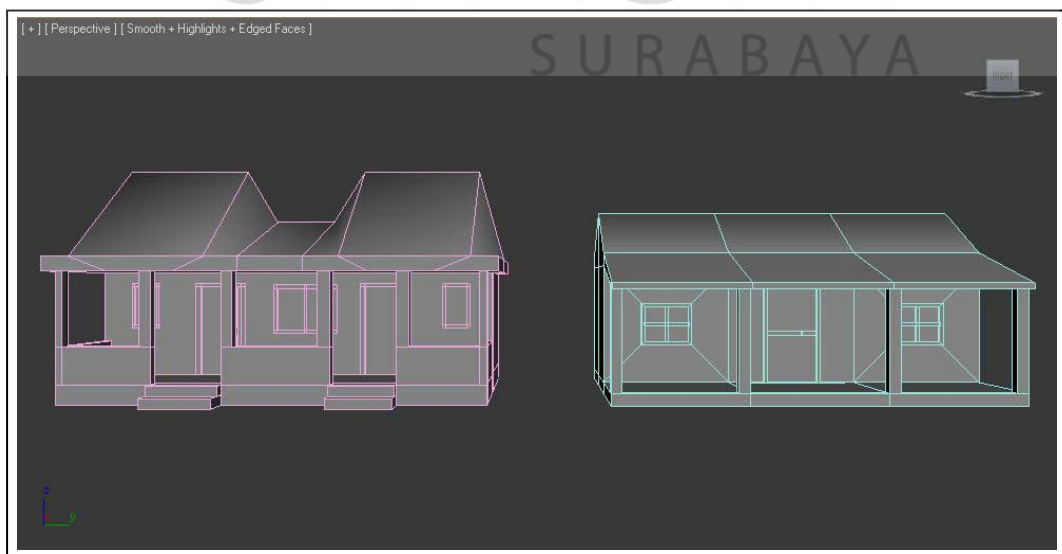
3. Tanaman



Gambar 4.7 *Modelling* dan material tanaman
Sumber: Hasil olah peneliti

4. Rumah

Rumah yang harus disediakan adalah rumah Icha, rumah yang dikunjungi Icha, yaitu rumah saudaranya, dan rumah warga sekitar. Pada gambar 4.8 dapat dilihat modeling rumah:



Gambar 4.8 *Modelling* Rumah
Sumber: Hasil olah peneliti

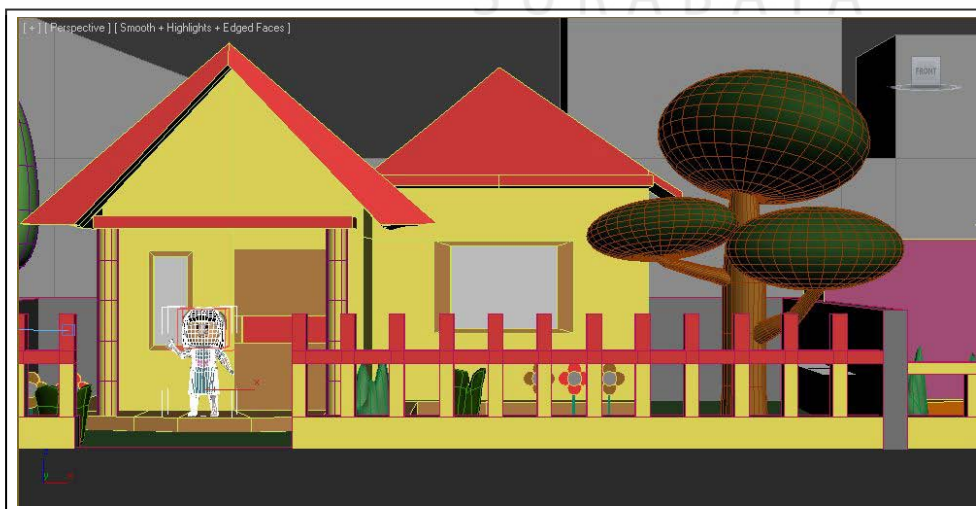
Setelah tahap *modelling* selesai, maka proses selanjutnya adalah pemberian material. Dapat dilihat hasil setelah dimaterial pada gambar 4.9 sebagai berikut:



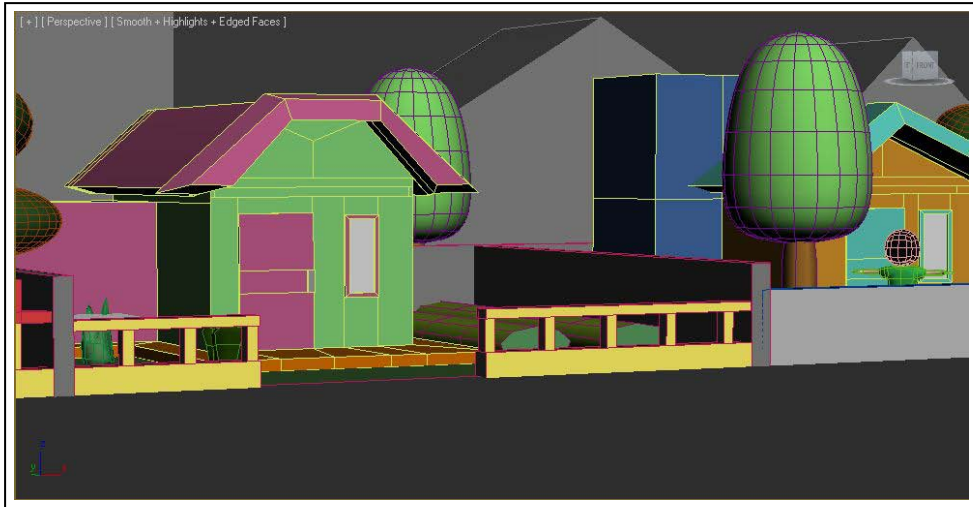
Gambar 4.9 Material Rumah
Sumber: Hasil olah peneliti

5. Kota

Kota ini merupakan tempat tinggal Icha. Suasana kota yang padat penduduk dengan bangunan tertata berjajar dan rapat. Dapat dilihat proses pembuatan *modeling* dan material pada gambar berikut:



Gambar 4.10 *Modelling* rumah Icha
Sumber: Hasil olah peneliti



Gambar 4.11 Material lingkungan rumah Icha
Sumber: Hasil olah peneliti

Lingkungan rumah Icha ini berdekatan dengan jalan, sehingga terdengar kebisingan suara kendaraan bermotor.

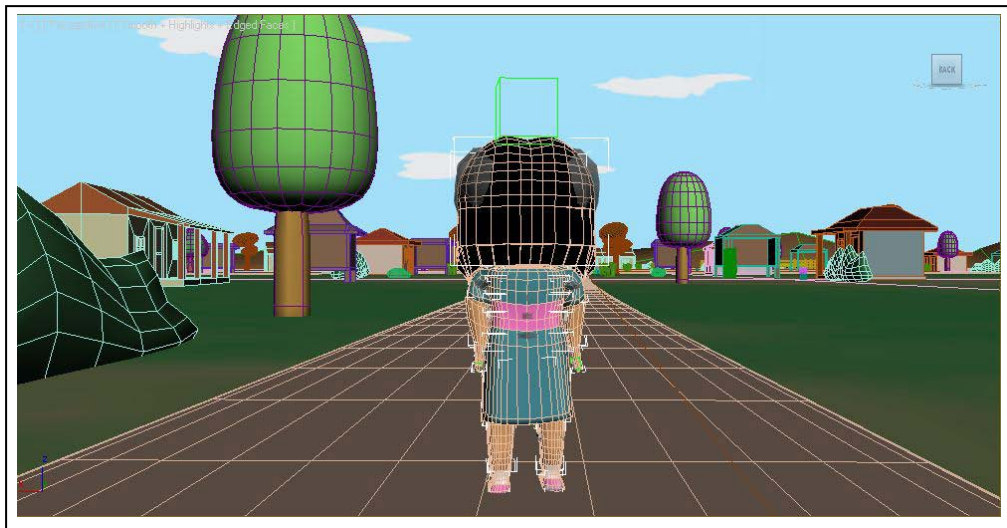
6. Desa

Desa Lomaer adalah desa yang dikunjungi Icha, tempat tinggal saudaranya.

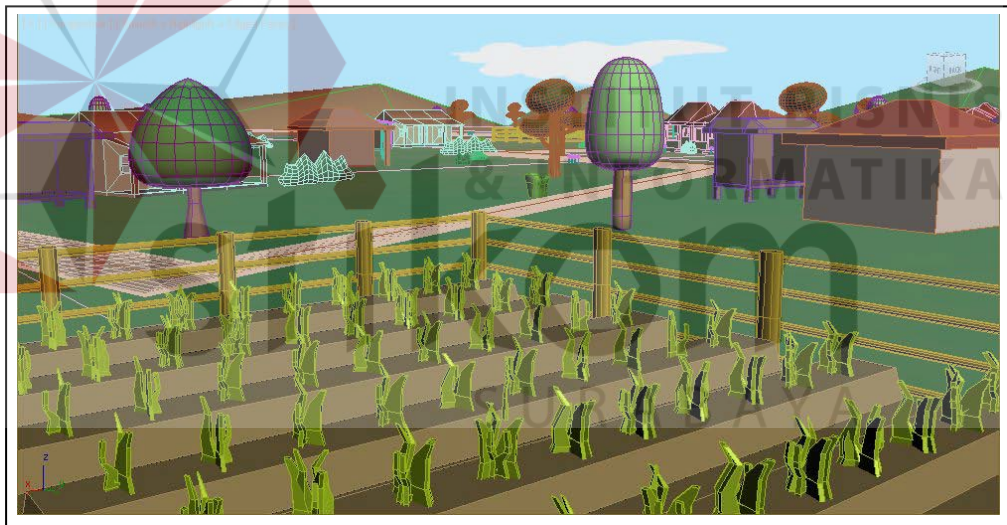
Dapat dilihat proses pembuatan *modelling*-nya pada gambar berikut:



Gambar 4.12 *Modelling* dan material desa
Sumber: Hasil olah peneliti



Gambar 4.13 *Modelling* dan material jalan desa
Sumber: Hasil olah peneliti



Gambar 4.14 *Modelling* dan material kebun
Sumber: Hasil olah peneliti

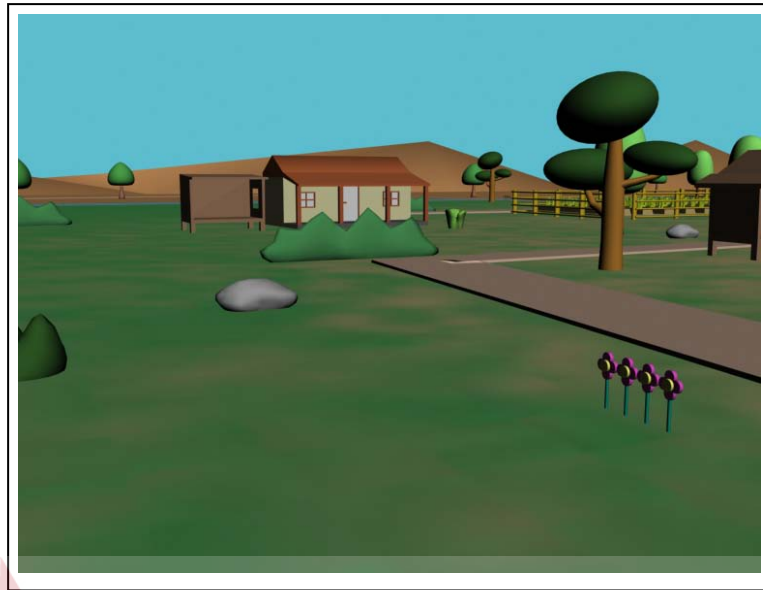


Gambar 4.15 *Modelling* dan material rumah Mita
Sumber: Hasil olah peneliti

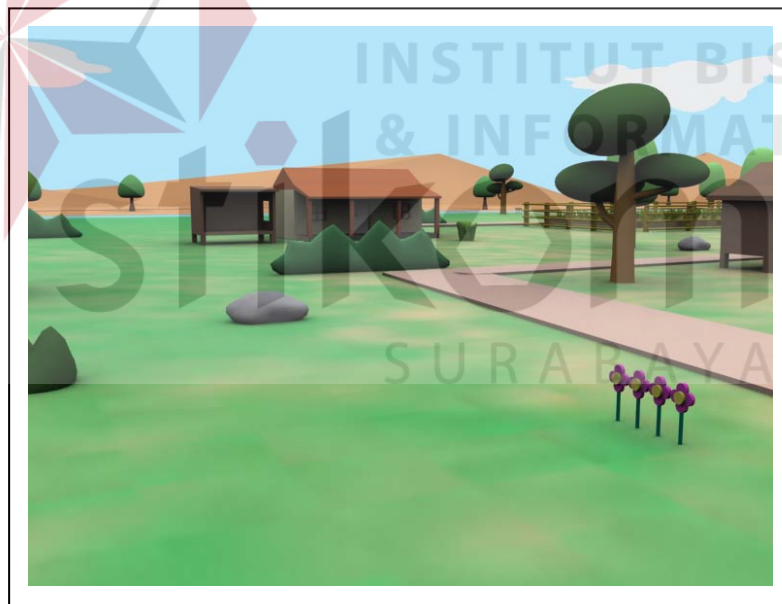
Di desa ini menggambarkan desa dengan tanah yang luas, pepohonan, tempat tinggal dan langgar. Di desa ini, letak rumah satu dengan lainnya berjauhan, dikelilingi oleh tanaman seperti pohon, bunga, dan rumput, serta setiap rumah memiliki tempat ibadah di depan rumah

4.1.2 Lighting

Lighting merupakan proses pemberian lampu atau cahaya, agar tampilan lebih tampak nyata dan menarik. Pemberian cahaya ini menggunakan Skylight kemudian pada Render Setup pilih Advanced Lighting Light tracer, agar hasilnya lebih dinamis.



Gambar 4.16 Tanpa *Lighting*
Sumber: Hasil olah peneliti

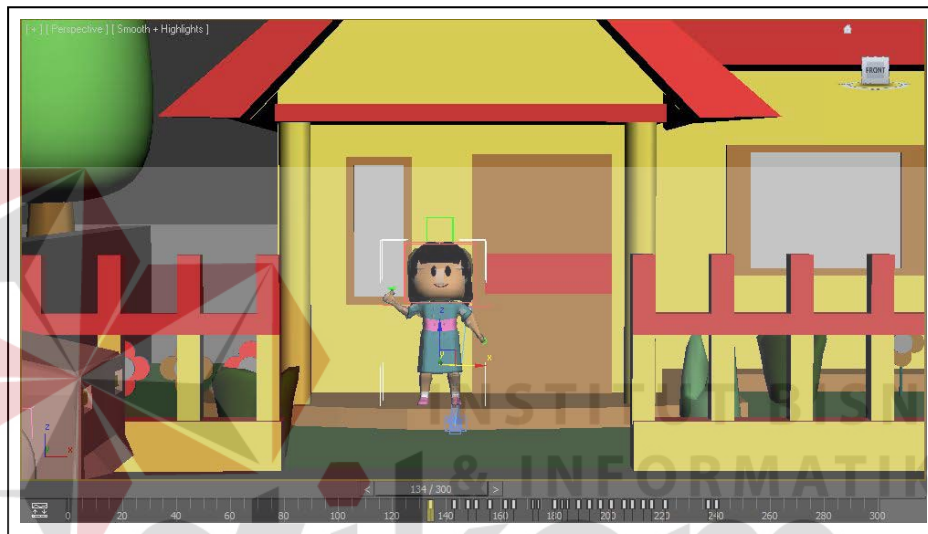


Gambar 4.17 Dengan *Lighting*
Sumber: Hasil olah peneliti

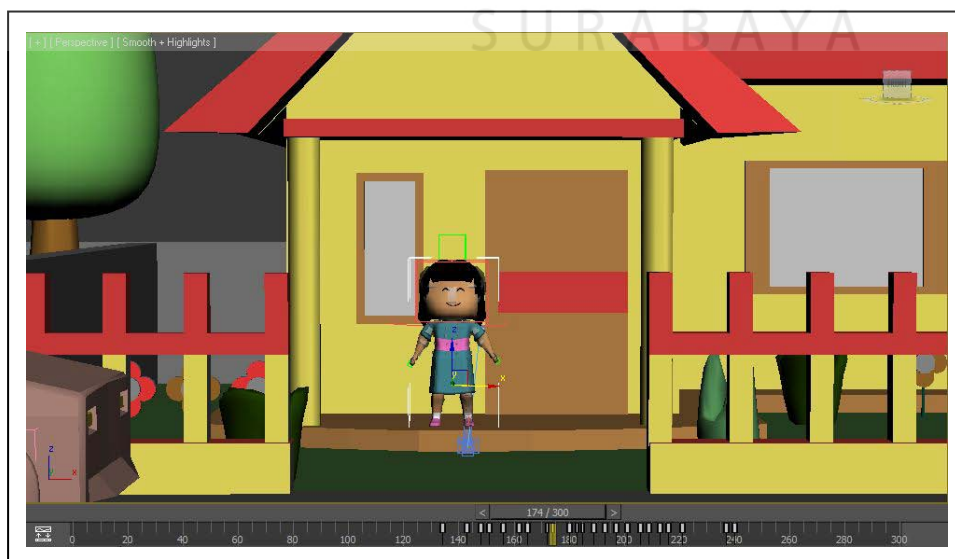
Dari gambar di atas adanya perbedaan antara gambar 4.16 tanpa lighting dan gambar 4.17 dengan menggunakan lighting, nampak suasana lebih hidup jika menggunakan lighting.

4.1.3 Animasi

Proses penganimasian adalah tahapan yang paling memakan banyak waktu dalam pengerjaannya. Dari karakter yang telah dibuat kemudian diberi rangka agar mudah digerakkan, selain itu penganimasian juga dengan kamera. Perpindahan kamera memberikan perbedaan sudut pandang.



Gambar 4.18 Animasi frame 134
Sumber: Hasil olah peneliti



Gambar 4.19 Animasi frame 174
Sumber: Hasil olah peneliti

Pada gambar 4.18 berada pada frame 134, menggambarkan Icha sedang melambatkan tangannya lalu Icha memperkenalkan diri kepada penonton, Pada gambar 4.19 berada pada frame 174, Icha telah memperkenalkan diri kemudian tersenyum.

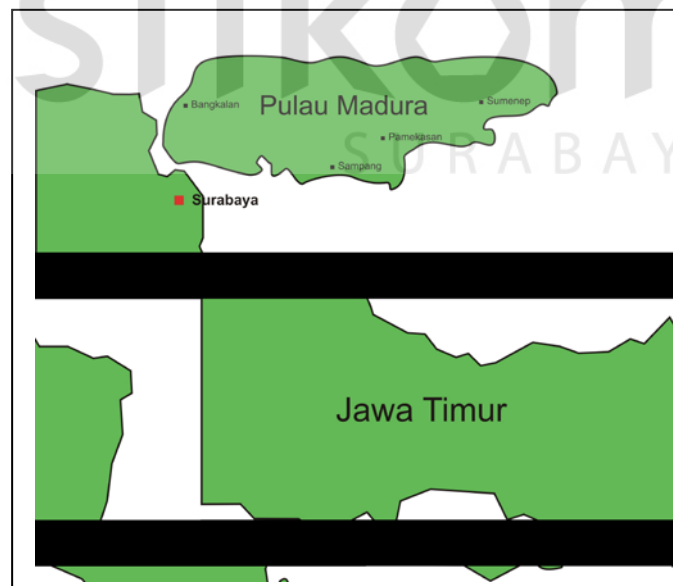
4.1.4 Graphic

1. Emosi ikon 2 dimensi

Emosi ikon adalah penggambaran emosi karakter, untuk memberikan emoticon ini menggunakan graphic 2 dimensi yaitu yang memiliki panjang dan lebar.

2. Peta

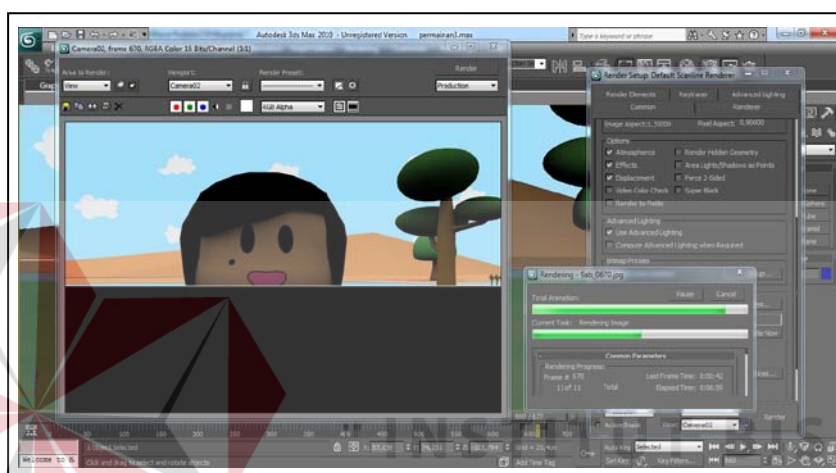
Peta ini menampilkan bentuk Pulau Madura, dibuat agar penonton mengerti bentuk dan letak Pulau Madura.



Gambar 4.20 Peta Madura
Sumber: Hasil olah peneliti

4.1.5 Render 3D

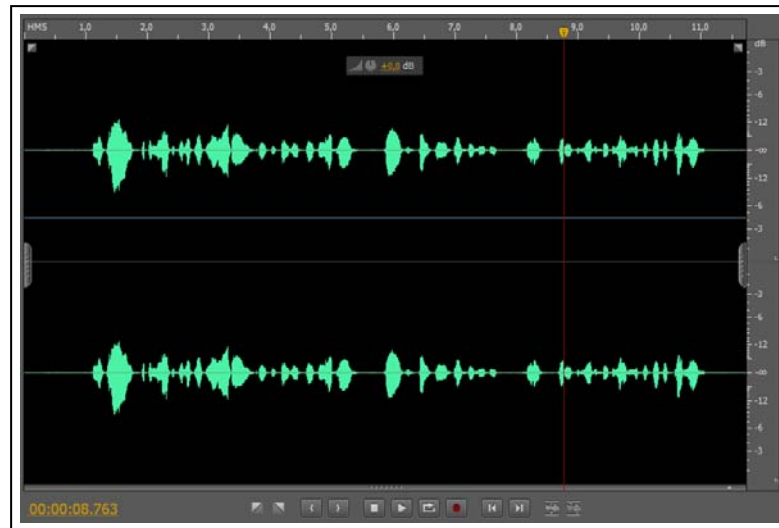
Tahap ini merupakan tahap terakhir setelah modeling, materialing, lighting dan animasi. Tahap rendering dari penggabungan semuanya ini outputnya berupa *sequence image*. Hasil renderan tersebut masih berupa adegan per-take, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.21 Render 3D
Sumber: Hasil olah peneliti

4.1.6 Dubbing

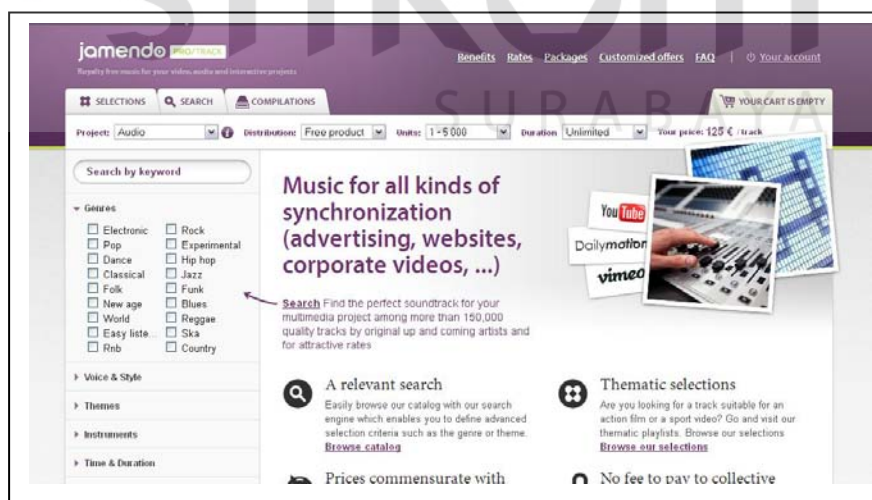
Dubbing merupakan proses perekaman suara untuk mengisi suara masing-masing karakter. Proses dalam perekaman suara ini, pengisi suara menyampaikan kata-kata sesuai dengan karakter yang diisi, kemudian suara tersebut diolah untuk menghilangkan kebisingan dan mengatur volume.



Gambar 4.22 Dubbing
Sumber: Hasil olah peneliti

4.1.7 Backsound

Backsound lagu sangat penting dalam sebuah film, karena sound mampu mengubah sebuah film lebih berwarna. Sound juga mendukung tatanan visual yang ada. Backsound yang digunakan diambil dari web *free loyalty*.



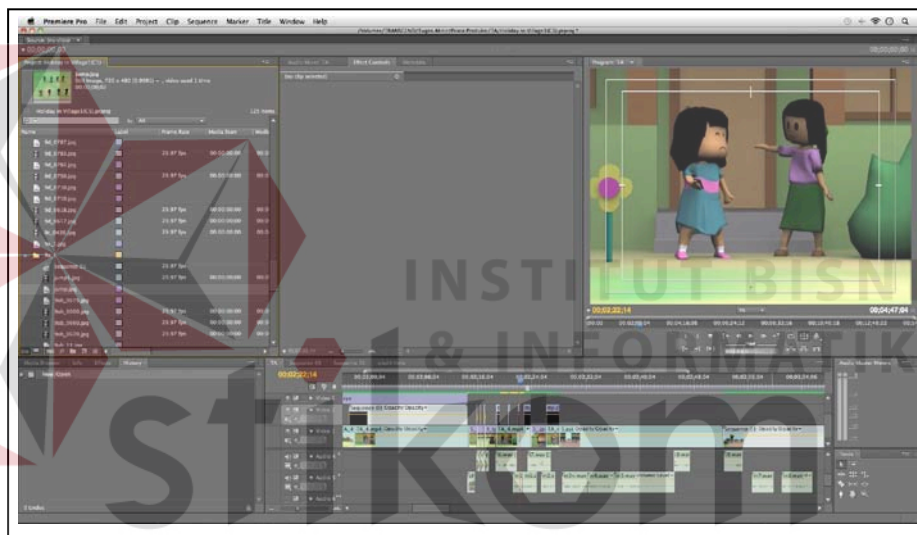
Gambar 4.23 Backsound
Sumber: www.jamendo.com

4.2 Pasca Produksi

Pada tahap ini merupakan proses setelah produksi pembuatan karya 3D dilakukan. Pada tahap pasca produksi ini meliputi:

4.2.1 Editing

Editing adalah proses penggabungan dan sinkronisasi antara animasi, *emoticon* 2 dimensi, *dubbing*, dan *background sound* yang telah dibuat/disiapkan, nantinya akan di render dalam format AVI.

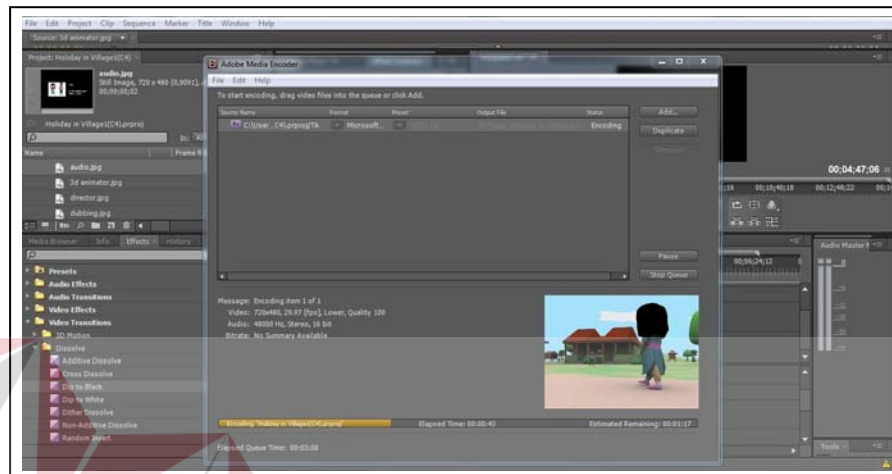


Gambar 4.24 Editing
Sumber: Hasil olah peneliti

Pada proses editing penggunaan *dubbing* dan *background sound* disesuaikan dengan letak image, agar hasilnya tepat.

4.2.2 Rendering

Setelah proses editing telah selesai, kemudian dirender menjadi *movie* dengan format AVI. Maka film animasi 3 Dimensi ini telah jadi dan bisa ditonton.



Gambar 4.25 Rendering
Sumber: Hasil olah peneliti

4.2.3 Finishing

Setelah film animasi 3 dimensi tentang suasana desa Lomaer, Kecamatan Blega, Bangkalan Madura ini telah selesai lalu *diburn* dalam keping DVD.

4.2.4 Hasil Akhir

Berikut merupakan cuplikan scene-scene hasil akhir film Animasi 3D tentang Suasana Desa Lomaer, Kecamatan Blega, Bangkalan Madura yang telah dibuat.



Gambar 4.26 Scene 01
Sumber: Hasil olah peneliti

Pada gambar 4.26 ini terdapat suasana lingkungan rumah Icha, kemudian Icha melambaikan tangan dan menyapa para penonton.



Gambar 4.27 Scene 02
Sumber: Hasil olah peneliti

Pada gambar 4.27 ini terdapat gambar Pulau Madura, yang merupakan tempat tinggal saudara Icha.



Gambar 4.28 Scene 03
Sumber: Hasil olah peneliti

Pada gambar 4.28 ini Icha bertemu dengan saudaranya, Mita.



Gambar 4.29 Scene 04
Sumber: Hasil olah peneliti

Pada gambar 4.29 ini Icha dan Mita mendengarkan lagu dari handphone Icha.



Gambar 4.30 Scene 05
Sumber: Hasil olah peneliti

Pada gambar 4.30 ini Icha dan Mita berjalan-jalan melihat suasana desa. Kemudian Mita menjelaskan tentang suasana desa.



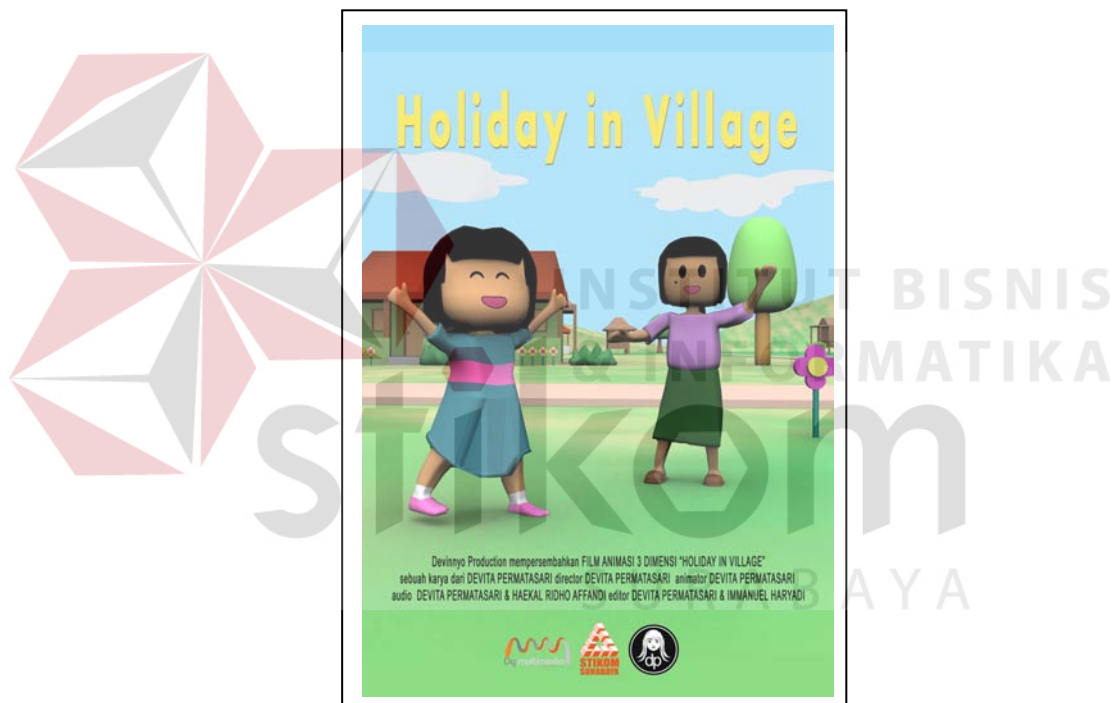
Gambar 4.31 Scene 06
Sumber: Hasil olah peneliti

Pada gambar 4.31 ini Icha dan Mita bertemu dengan anak-anak yang sedang bermain bersama di tanah lapang.

4.3 Publikasi

1. Poster

Gambar 4.32 merupakan hasil akhir poster dari konsep desain poster yang telah dijelaskan pada bab III.



Gambar 4.32 Poster
Sumber: Hasil olah peneliti

2. Cakram DVD

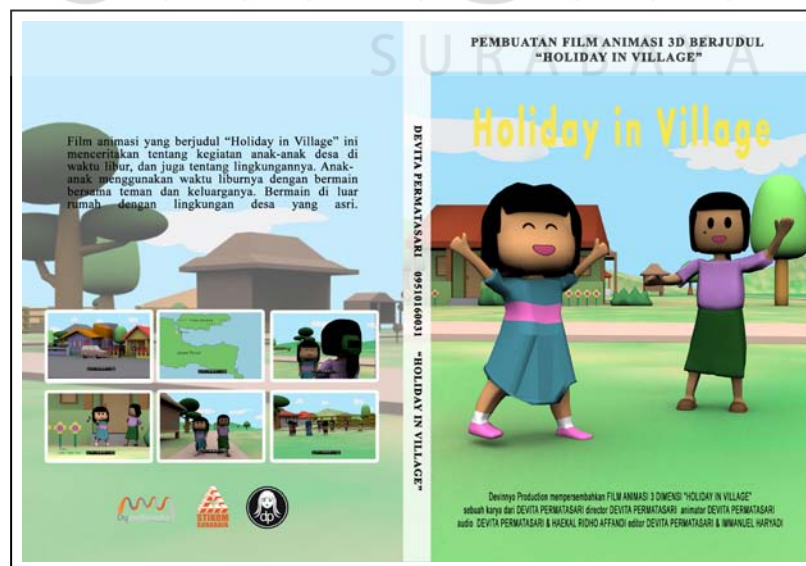
Gambar 4.33 merupakan hasil akhir cakram DVD dari konsep desain poster yang telah dijelaskan pada bab III.



Gambar 4.33 Cakram DVD
Sumber: Hasil olah peneliti

3. Cover DVD

Gambar 4.34 merupakan hasil akhir cover DVD dari konsep desain poster yang telah dijelaskan pada bab III.



Gambar 4.34 Cover DVD
Sumber: Hasil olah peneliti