

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI KARYA**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai proses-proses dalam memproduksi film animasi 3D mulai dari proses dasar hingga menjadi sebuah karya film Tugas Akhir.

#### **4.1 Produksi**

Tahap produksi adalah tahap pembuatan karya. Dalam pembuatan karya film animasi 3D banyak tahap-tahap proses yang harus dilalui, tidak sesederhana proses produksi film *live shot*. Dalam produksi film animasi 3D memiliki kerumitan yang berbeda-beda dari tiap prosesnya mulai dari pemodelan karakter, *environment*, pemberian tekstur, pemasangan tulang (*rigging*), proses menggerakkan karakter, proses render, *matte painting*, dst. Proses-proses tersebut akan dijelaskan secara terinci sebagai berikut:

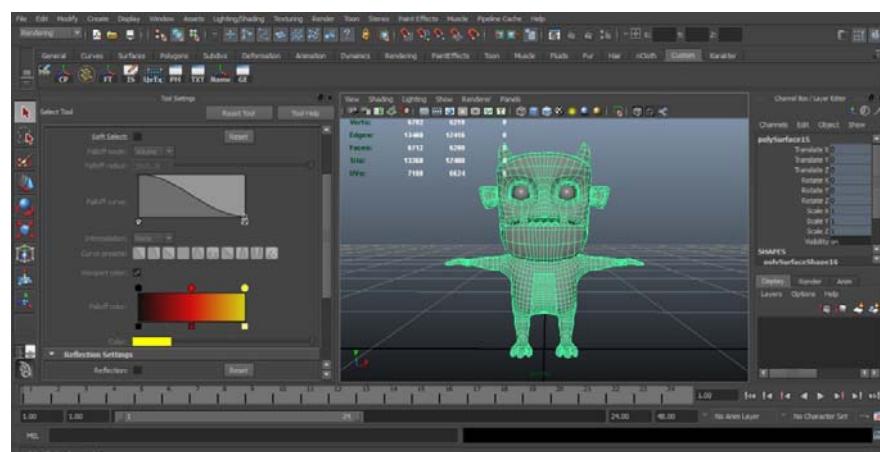
##### **1. Modeling Karakter**

Proses modeling karakter adalah proses pembentukan karakter dari gambar atau sketsa 2D kemudian diolah menjadi sebuah karakter yang berbentuk 3D dan bisa dilihat dari berbagai sudut pandang. karakter harus dibuat dengan detail yang baik dan dengan proporsi yang benar, karena jika struktur badan dan topologi tidak menyerupai manusia pada bentuk aslinya, maka akan mengganggu proses berikutnya sehingga hasil tidak akan sempurna. Proses pemodelan karakter dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2



Gambar 4.1 Proses Pemodelan Karakter Bayu  
(Sumber: Olahan Penulis)

Dalam film ini memiliki lumayan banyak tokoh, Bayu adalah tokoh utama dan ada Mome tokoh pendamping Bayu, selain itu juga ada Ibu dan monster lain dan juga beberapa karakter figurin, tentunya proses modeling bukanlah proses yang sekedar mengextrude sebuah *poly cube* menjadi sebuah bentuk seseorang, melainkan harus meninjau terlebih dahulu lekuk-lekuk tubuh manusia dan bentuk topologinya, agar saat proses rigging tidak terjadi kesalahan dan kerusakan bentuk karakter.



Gambar 4.2 Proses Pemodelan Karakter Mome  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 2. Teksturing Karakter

Teksturing karakter adalah proses pemberian warna ke permukaan kulit karakter sehingga kulit karakter terlihat berwarna dan lebih real wujudnya.

Karakter yang sudah diberikan tekstur akan terlihat menyerupai mahluk hidup sebenarnya. Sehingga film akan terlihat lebih realis dan indah. Proses teksturing karakter dapat dilihat pada gambar 4.3 dan 4.4



Gambar 4.3 Proses Teksturing Karakter Bayu  
(Sumber: Olahan Penulis)

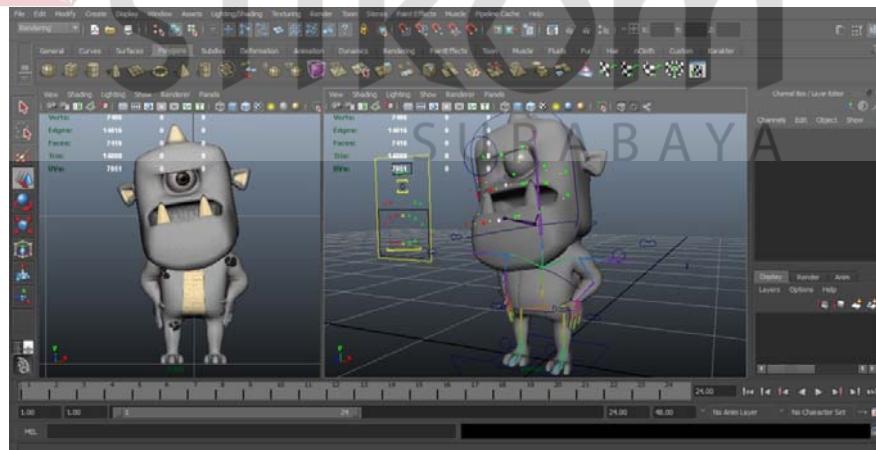
Pemberian tekstur kepada karakter bukan sekedar mengimport gambar kemudian menempelkannya begitu saja ke atas kulit karakter, melainkan ada proses *UV Mapping* terlebih dahulu. *UV Mapping* adalah proses pemetaan dimana kulit karakter dipotong-potong menjadi beberapa bagian kemudian diolah dalam *software* pengolah foto dan setelah itu barulah peta-peta tersebut disatukan dengan tekstur yang diinginkan. Maka nantinya tekstur yang diimport dan ditempelkan ke kulit karakter akan langsung menempel mengikuti pola peta yang sudah dibuat secara otomatis.



Gambar 4.4 Proses Teksturing Karakter Ibu  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 3. *Rigging*

Proses *rigging* adalah proses pemberian tulang pada karakter sehingga karakter bisa bergerak sedemikian rupa. Pemberian tulang kepada karakter merupakan proses yang cukup rumit dan dibutuhkan ketelitian dalam penggerjaannya. Proses *rigging* karakter dapat dilihat pada gambar 4.5 dan 4.6



Gambar 4.5 Proses *Rigging* Karakter Mobu  
(Sumber: Olahan Penulis)

Rigging dikatakan rumit karena jika ingin membuat karakter yang bisa bergerak secara leluasa dan menyerupai manusia, tulang-tulang pada bagian

terkecilpun harus diperhatikan dan dibuat, contohnya seperti tulang-tulang pada ruas-ruas jari, wajah, dll. Penentuan sumbu koordinat juga sangatlah penting karena tulang manusia memiliki jalur-jalur pergerakan tertentu, seperti siku dan lutut agar karakter tidak salah siku dan terlihat seperti patah tulang.



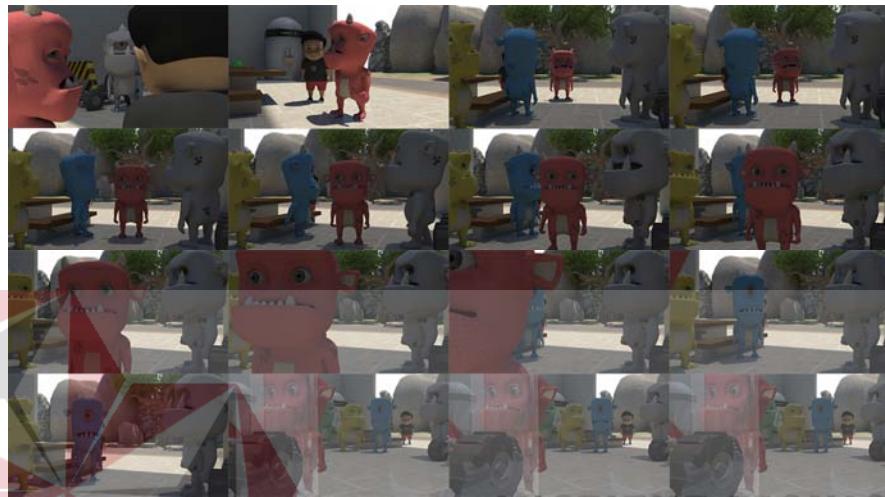
Gambar 4.6 Proses *Rigging* Karakter Moku  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4. *Animating*

Proses *animating* adalah proses menggerakkan karakter agar karakter bisa memainkan perannya sebagai aktor dalam film. Proses ini merupakan proses yang butuh kesabaran dan pengalaman, kesulitan dari proses *animating* adalah bagaimana membuat karakter memiliki perasaan, emosi dan bergerak layaknya manusia yang sedang beraktifitas. Salah satu kunci agar cepat mahir dalam proses *animating* adalah harus sering memperhatikan orang-orang yang sedang melakukan suatu hal, dan juga harus diperhatikan *timmingnya*, dan bagian tubuh apa saja yang bergerak. Karena proses ini tidaklah semudah seperti yang orang-orang awam pikirkan. Proses menggerakkan suatu benda

mati agar terlihat memiliki nyawa dan perasaan merupakan seni tingkat tinggi dan hanya animator saja yang mengerti betapa menantangnya proses tersebut.

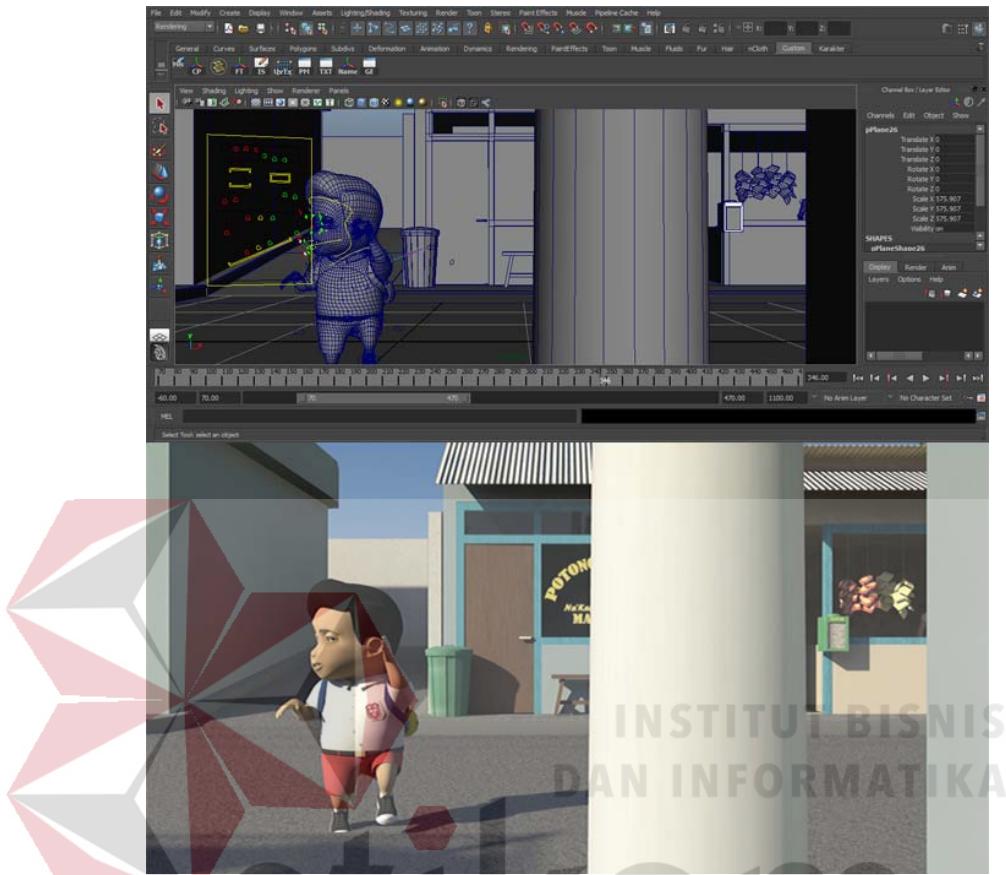
*Screenshot* proses *animating* dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4.7 Proses *animating*  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 5. *Rendering*

Proses *rendering* adalah proses merubah *file software* mentahan menjadi *file gambar*, sehingga file yang sudah menjadi gambar bisa diolah lagi menjadi sebuah film dan sudah memiliki warna yang menarik. Proses ini membutuhkan kemampuan komputer yang baik dan jumlah komputer yang banyak, karena *processor* komputer sangat berperan penting dalam proses *rendering*, jika komputer tidak kuat maka proses *render* akan memakan waktu yang sangat lama. Berikut adalah contoh animasi yang sudah di *render* maupun belum dapat di lihat pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Proses *Rendering*  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 6. *Matte Painting*

*Matte painting* dalam film *Tugas Akhir* ini digunakan sebagai *background* film. *Matte painting* berfungsi untuk memberikan kesan fantasi yang lebih riil karena dengan *matte painting* segala set yang mustahil untuk didapatkan di dunia nyata bisa diwujudkan sesuai keinginan. Berikut ini contoh *screenshot* film yang belum di berikan *matte painting* dan setelah diberikan *background matte painting*. Dapat dilihat pada gambar 4.9 dan 4.10



Gambar 4.9 Tanpa *Background Matte Painting*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.10 Dengan *Background Matte Painting*  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 4.2 Pasca Produksi

Pasca produksi dibagi menjadi 2 kegiatan yaitu pembuatan kemasan sebagai media alternatif dan juga publikasi atau mengenalkan karya film ini kepada masyarakat luas.

### 1. Kemasan

Film yang sudah jadi kemudian *diburn* dalam kepingan CD. Setelah *diburn*, kepingan CD dimasukkan ke dalam *cover* DVD. Agar kepingan CD dan

cover DVD lebih menarik, maka inilah hasil dari desainnya, dapat dilihat pada gambar 4.11 dan 4.12



Gambar 4.11 Desain Label CD  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.12 Desain Cover DVD  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 2. Publikasi

Kegiatan publikasi meliputi pembuatan poster dan beberapa *merchandise* unik berupa stiker dan pin serta melakukan pameran karya guna menarik simpati masyarakat luas. Desain poster dan merchandise dapat dilihat pada gambar 4.13 – 4.15 sebagai berikut:



Gambar 4.13 Desain Poster  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.14 Desain Pin  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.15 Desain Stiker  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 4.3 Screenshot Film

Berikut ini *screenshot* dari film yang sudah jadi, dan diberi sedikit penjelasan pada setiap *scenanya*. Film ini kurang lebih berdurasi 12 menit, dan *screenshot* akan dibagi setiap *scenanya*

#### 1. Scene 1

Pada *scene 1* diperlihatkan Bayu yang sedang berpamitan pada ibunya untuk pergi ke sekolah, sambil berlari. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.16



Gambar 4.16 Screenshot Scene 1  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### 2. Scene 2

Pada *scene 2*, Bayu berlari kencang melewati pasar pagi di tengah kota, dengan wajah yang penuh semangat. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.17



Gambar 4.17 Screenshot Scene 2  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 3. *Scene 3*

Scene 3 memperlihatkan Bayu yang sampai pada persimpangan jalan, dan kemudian menyebrang ke sebuah gang kecil kemudian mengintip kearah sekolahnya dari balik tembok. Bayu tidak pergi ke sekolah, namun berlari masuk ke dalam gang tersebut. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.18



Gambar 4.18 *Screenshot Scene 3*  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 4. *Scene 4*

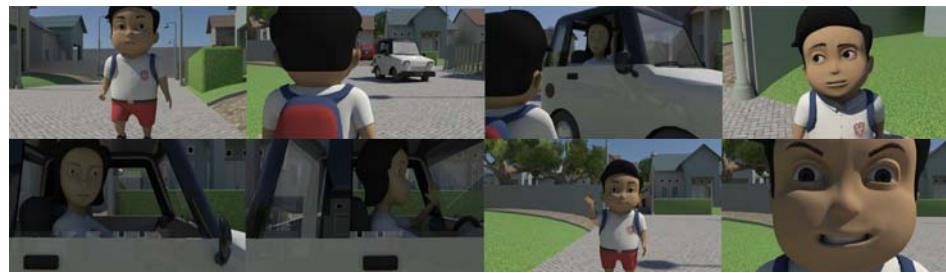
Pada *scene 4*, terlihat Bayu yang sedang membolos di sebuah rental *video game* dekat sekolahnya. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.19



Gambar 4.19 *Screenshot Scene 4*  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 5. *Scene 5*

Pada *scene 5*, Bayu pulang ke rumah dan berpapasan dengan ibunya di depan rumah. Ibu bertanya kenapa Bayu pulang cepat hari itu, namun bayu berbohong kepada ibunya. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.20



Gambar 4.20 Screenshot Scene 5  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### 6. *Scene 6*

Pada *scene 6* Bayu melanjutkan bermain *video game* di ruang tamunya. Tiba-tiba terjadi kejadian aneh, tubuh Bayu tertarik masuk ke dalam dunia *game*.

*Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.21



Gambar 4.21 Screenshot Scene 6  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### 7. *Scene 7*

Bayu terjatuh kedalam dunia game dan terjebak disana. Bayu bertemu dengan monster-monster game tersebut. Bayu mencari jalan keluar dari game tersebut, dan dibantu oleh salah satu monster bernama Mome. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.22



Gambar 4.22 Screenshot Scene 7  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 8. Scene 8

Pada *scene 8*, Ibu bertemu dengan guru Bayu di depan sekolah. Guru tersebut memberitahu bahwa Bayu tidak masuk sekolah hari itu. Ibu yang marah kemudian pulang mencari Bayu. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.23



Gambar 4.23 Screenshot Scene 8  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 9. Scene 9

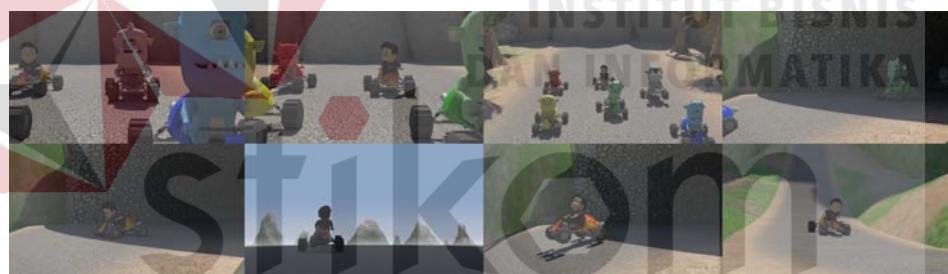
Pada *scene 9* Mome membawa Bayu ke markasnya dan mengajak teman-temannya untuk membantu Bayu dengan ikut balapan. Namun teman-temannya kurang antusias. Kemudian Mome menawarkan sebuah kunci untuk membuka mobil *level 2* dengan syarat harus bisa memenangkan perlombaan. Akhirnya para monster mau ikut balapan. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.24



Gambar 4.24 Screenshot Scene 9  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### 10. *Scene 10*

Pada *scene 10* Bayu dan para Monster memulai perlombaan. Bayu yang kaget sempat terhenti karena melihat lintasan yang sangat ekstrim. Namun kemudian Bayu meneruskan perlombaan tersebut. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.25



Gambar 4.25 Screenshot Scene 10  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### 11. *Scene 11*

Pada *scene 11* Bayu berusaha mengejar para Monster yang ada di depannya. Salah satu monster bernama Mobi mendapat turbo dan melaju sangat kencang. Mobi sementara memimpin balapan. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.26



Gambar 4.26 Screenshot Scene 11  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 12. Scene 12

Pada *scene 12* Mobu mendapatkan 3 bom. Mobu melemparkan bom pertama kepada Mobi. Mobi terkena dan keluar dari lintasan. Mobu sementara memimpin perlombaan. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.27



Gambar 4.27 Screenshot Scene 12  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 13. Scene 13

Pada *scene 13* Mobu melemparkan bom kedua dan ketiga namun bom kedua tidak tepat sasaran. Mohi yang tidak melihat kedepan terkena bom ketiga dan tidak bisa melanjutkan perlombaan. Posisi sementara Mobu memimpin diikuti Mome dan Bayu. *Screenshot* dapat di lihat pada gambar 4.28



Gambar 4.28 Screenshot Scene 13

(Sumber: Olahan Penulis)

#### 14. Scene 14

*Scene 14*, garis *finish* sudah terlihat. Mobu yang memimpin tidak mau kalah, maka Mobu menabrak mobil Bayu hingga terjatuh. Mome yang melihat kejadian tersebut mengambil sebuah hadiah dan berbalik arah untuk menolong Bayu. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.29



Gambar 4.29 Screenshot Scene 14

(Sumber: Olahan Penulis)

#### 15. Scene 15

Mome yang mendapat turbo akhirnya mendorong mobil Bayu dari belakang. Akhirnya Bayu bisa memenangkan perlombaan. Kemudian sistem *game* melempar tubuh Bayu keluar dari dunia *game*. Namun saat Bayu hampir berhasil, Ibu datang dan mematikan TV. Saat Bayu mengira dirinya akan terjebak selamanya, terdengar suara Ibu yang memanggil namanya. Ternyata semua petualangan tersebut hanyalah mimpi, Bayu terbangun dari mimpinya.

*Screenshot* dapat dilihat pada gambar 4.30



Gambar 4.30 Screenshot Scene 15  
(Sumber: Olahan Penulis)

