

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Laporan tugas akhir pada BAB IV akan dijelaskan mengenai beberapa proses atau jalan cerita dalam pembuatan film animasi 2,5D tentang berkurangnya populasi hewan akibat penebangan liar berjudul "*The Last One*".

4.1 Produksi

Setelah proses pra produksi selesai, tahap selanjutnya adalah proses produksi. Proses produksi dalam animasi 2,5D ini melalui beberapa tahapan yang dimulai dari desain karakter, desain *background*, *Importing* dan *Positioning* Objek, Dubbing, animasi objek dan *background sound*.

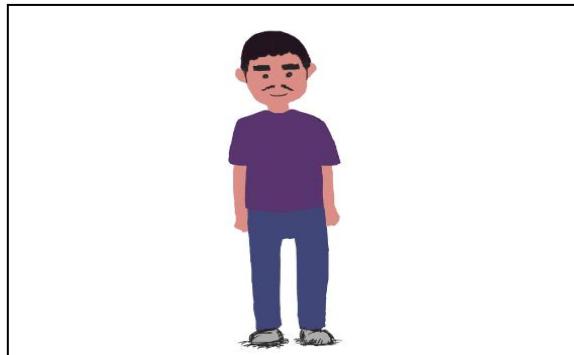
4.1.1 Desain Karakter

Pada tahap ini akan dibuat desain dari semua karakter beserta pewarnaan sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Berikut merupakan desain karakter

1. Desain Karakter Ayah Rian

Berikut ini merupakan konsep desain karakter ayah rian yang ditunjukan pada gambar 4.1:

Berikut merupakan desain dari bentuk konsep karakter ayah Rian yang ditunjukan pada gambar 4.1:



Gambar 4.1 Desain Ayah Rian
(Sumber: Olahan Peneliti)

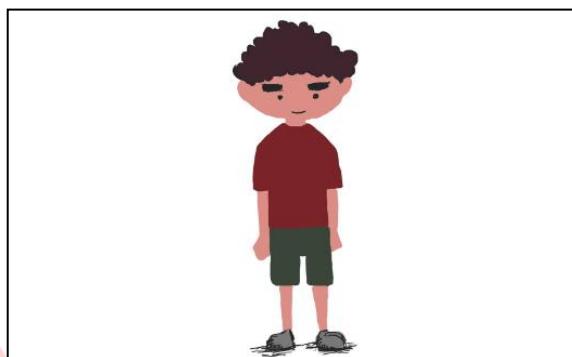
Berikut merupakan penjelasan karakter yang akan digunakan dalam film animasi ini:

a. Ayah Rian

Karakter yang pertama ini adalah ayah dari Rian, beliau berumur 37 tahun dengan tinggi 165cm dan berat badan 60kg. Ayah Rian memiliki hobi memancing, selain itu ayah Rian adalah orang yang sangat peduli dengan lingkungan. Ciri khas dari ayah Rian adalah rambut keriting dan kumisnya.

2. Desain Karakter Rian

Berikut merupakan desain dari bentuk konsep karakter Rian yang ditunjukan pada gambar 4.2:



Gambar 4.2 Desain Rian
(Sumber: Olahan Peneliti)

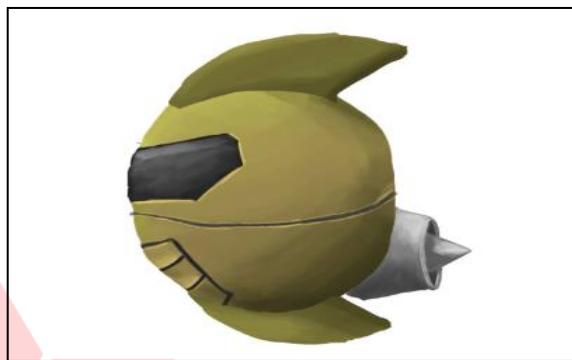
Berikut merupakan penjelasan karakter yang akan digunakan dalam film animasi ini:

a. Rian

Karakter yang pertama ini adalah ayah dari Rian, beliau berumur 37 tahun dengan tinggi 165cm dan berat badan 60kg. Ayah Rian memiliki hobi memancing, selain itu ayah Rian adalah orang yang sangat peduli dengan lingkungan. Ciri khas dari ayah Rian adalah rambut keriting dan kumisnya.

3. Desain Karakter Pesawat Pemuda

Berikut merupakan desain dari bentuk karakter pesawat pemuda yang ditunjukan pada gambar 4.3:



Gambar 4.3 Desain Pesawat
(Sumber: Olahan Peneliti)

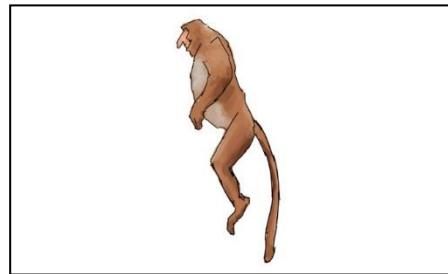
Berikut merupakan penjelasan karakter yang akan digunakan dalam film animasi ini:

a. Pesawat Pemuda

Pada karakter pemuda digambarkan dengan sebuah pesawat yang akan membawa setting pada cerita masa depan, berbentuk bulat yang akan melewati lorong waktu.

4. Desain Karakter Monyet

Berikut merupakan desain dari bentuk konsep karakter monyet yang ditunjukan pada gambar 4.4:



Gambar 4.4 Desain Monyet
(Sumber: Olahan Peneliti)

Berikut merupakan penjelasan karakter yang akan digunakan dalam film animasi ini:

a. Monyet

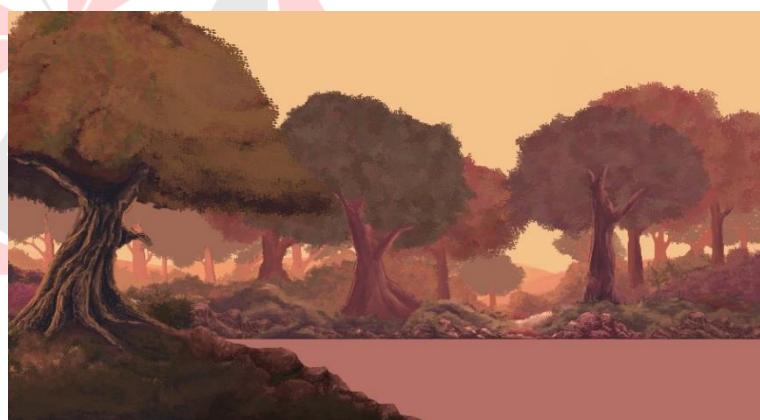
Karakter yang terakhir ini adalah seekor monyet yang berada di dalam sebuah tabung percobaan. monyet ini digambarkan dengan seekor monyet bekantan khas Kalimantan yang telah sekarat. monyet ini tidak bergerak sama sekali karena sudah tidak dapat melakukan apapun.

4.1.2 Desain *Background*

Pada tahap ini akan dibuat semua *background* dari setiap *scene* dari animasi sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Berikut desain *background* animasi 2,5D:

1. Pemancingan

Pada *background* tempat pemancingan yang berlokasi di pedalaman Kalimantan pada tahun 2010 digambarkan bahwa suasana dilokasi tersebut masih sangat alami dengan banyaknya tumbuh-tumbuhan dan hewan yang masih berada di dalam lingkungan tanpa rasa takut terhadap manusia. Dengan suasana lokasi sore hari dengan nuansa warna coklat-ungu. Hal tersebut dimaksudkan agar penonton merasa tenang dan agar sesuai dengan suasana yang diinginkan peneliti dengan setting tokoh yang sedang melakukan adegan memancing. Berikut merupakan desain *background* dari tempat pemancingan yang ditunjukkan pada gambar 4.5:



Gambar 4.5 Tempat Pemancingan
(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Rumah Pemuda

Pada *setting* kedua adalah penampakan rumah pemuda. Di rumah pemuda ini ditunjukkan dengan rumah-rumah yang semakin padat dengan bentuk rumah panggung yang sering digunakan oleh orang Kalimantan, namun dengan sentuhan sedikit mengikuti jaman agar tidak terjadi keterbalikan antara *background* dengan teknologi yang dipakai dalam pesawat pemuda. Berikut

merupakan desain *background* dari rumah pemuda yang ditunjukan pada gambar 4.6:



Gambar 4.6 Rumah Pemuda
(Sumber: Olahan Peneliti)

3. Jalanan Lorong Waktu

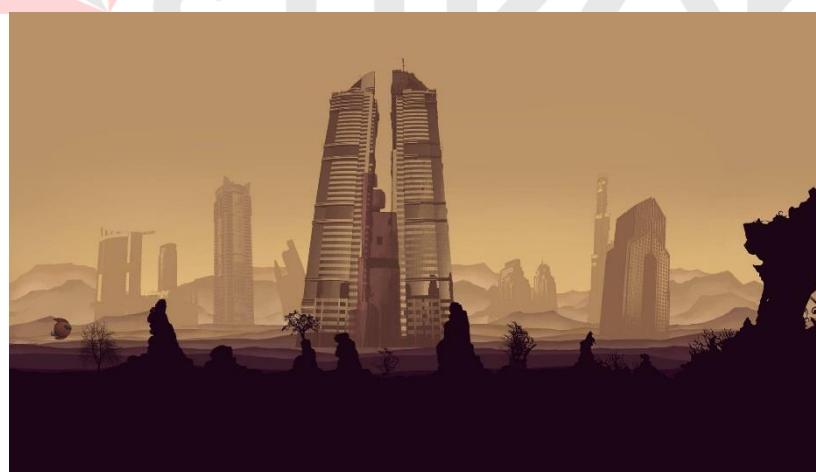
Pada *background* lorong waktu ini ditunjukan pesawat pemuda melewati dimensi waktu untuk menuju masa depan. Dengan menggambarkan lorong waktu menggunakan susunan awan gelap yang memiliki ujung bercahaya putih menunjukkan bahwa lorong waktu tersebut melalui tahap dari sisi gelap ke sisi masa depan yang terang. Berikut merupakan desain *background* dari lorong waktu yang ditunjukan pada gambar 4.7:



Gambar 4.7 Lorong Waktu
(Sumber: Olahan Peneliti)

4. Padang Pasir

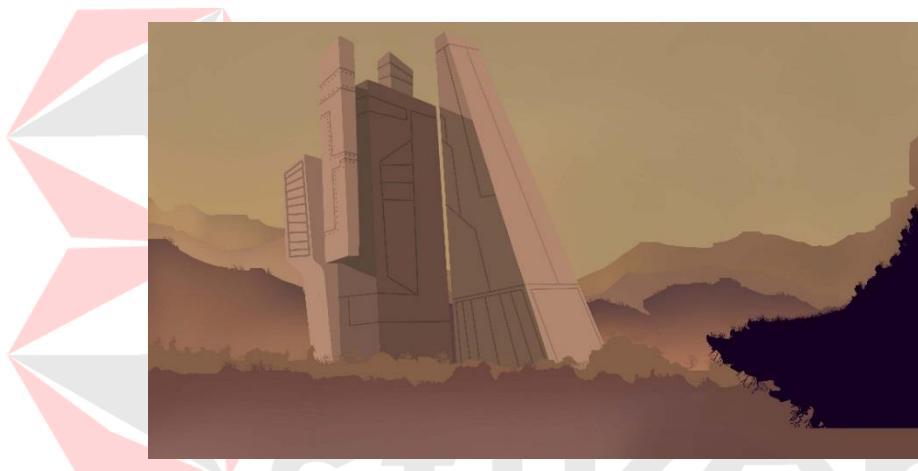
Pada *background* padang pasir ini ditampilkan banyaknya gedung yang telah usang dan tidak berpenghuni karena semakin berkurangnya sumber alam yang tersedia di lingkungan tersebut. Berikut merupakan desain *background* dari padang pasir yang ditunjukan pada gambar 4.8:



Gambar 4.8 Padang Pasir
(Sumber: Olahan Peneliti)

5. Gedung Masa Depan

Pada *setting* gedung masa depan ini digambarkan dengan sebuah gedung raksasa yang menjadi pusat perhatian dari pemuda. dengan susunan dari beberapa gedung memperlihatkan bahwa gedung tersebut merupakan gabungan dari beberapa gedung yang paling vital dalam *setting* tersebut. Berikut merupakan desain *background* dari gedung masa depan yang ditunjukan pada gambar 4.9:



Gambar 4.9 Gedung Masa Depan
(Sumber: Olahan Peneliti)

6. Ruangan Penyimpanan

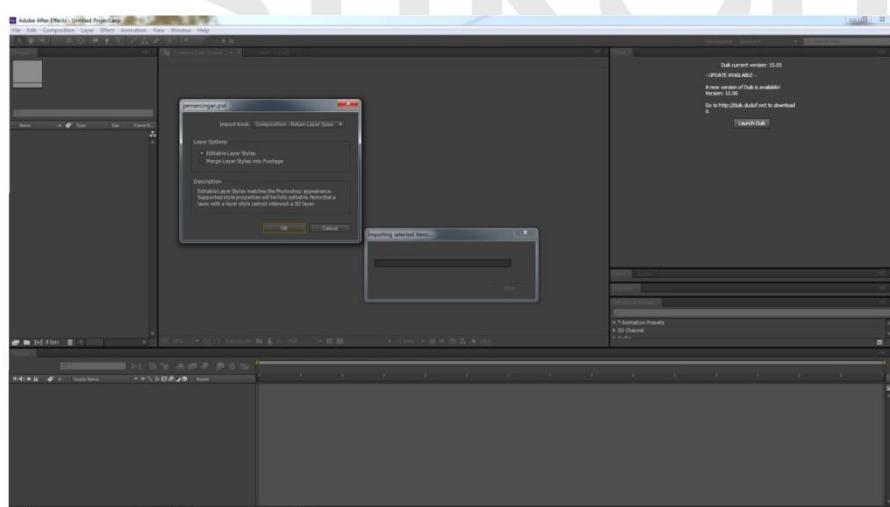
Pada *setting* terakhir ini menampilkan suasana dalam gedung utama yang ditampilkan oleh *scene* sebelumnya. Dengan suasana yang mencekam dan ditampilkan juga sebuah tabung besar yang berisi karakter monyet bekantan. Di tempat ini juga peneliti memberikan sebuah papan informasi yang berisi keterangan dari tabung tersebut. Berikut merupakan desain *background* dari ruangan penyimpanan yang ditunjukan pada gambar 4.10:



Gambar 4.10 Ruang Penyimpanan
(Sumber: Olahan Peneliti)

4.1.3 Importing

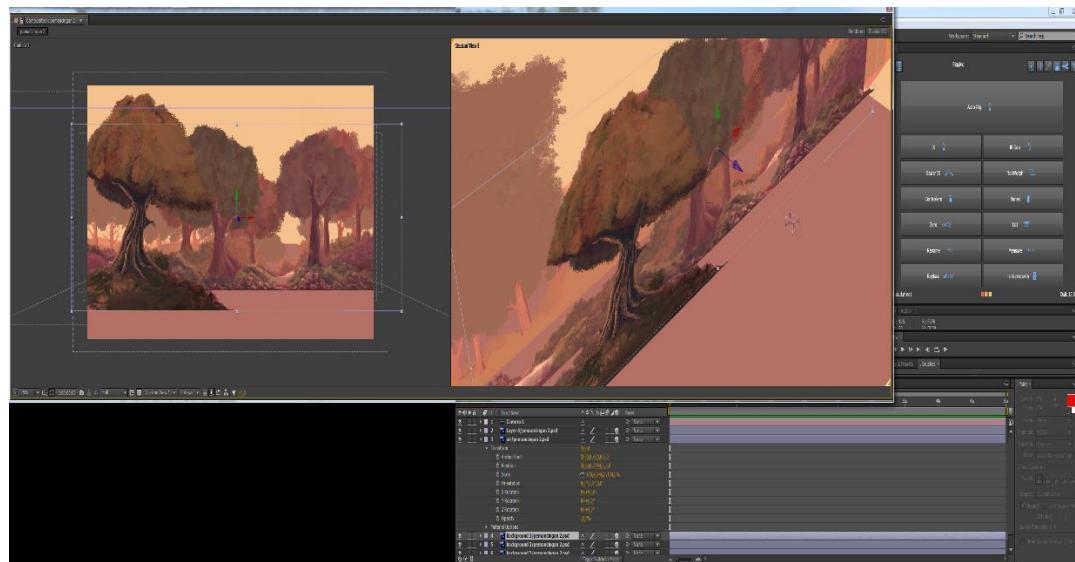
Jika gambar telah siap dan lengkap, maka langkah selanjutnya adalah mengimport gambar-gambar yang telah dibuat ke dalam *squence* di aplikasi *after effect*, dan diletakan di setiap layer dan frame yang berbeda. Gambar yang telah diimport akan otomatis tersimpan di dalam library dan dapat di drag jika sewaktu-waktu akan dipergunakan. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.11



Gambar 4.11 Importing
(Sumber: Olahan Peneliti)

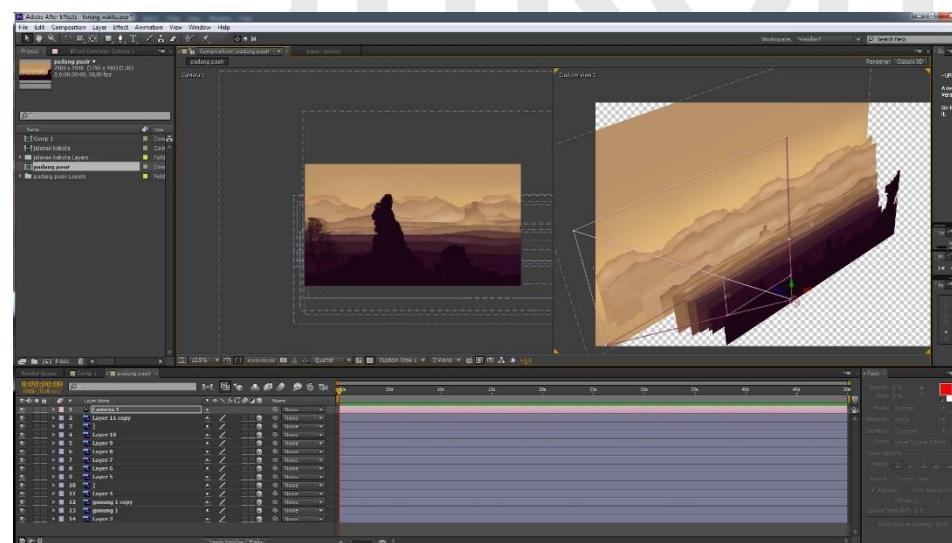
4.1.4 Positioning

Positioning merupakan tahap peletakan *layer* pada sumbu Z tertentu agar menghasilkan kedalaman yang diinginkan, seperti pada gambar 4.12 dan 4.13:



Gambar 4.12 *Positioning Object*
(Sumber: Olahan Peneliti)

Berikut juga merupakan dari tahap *positioning* yang ditunjukkan pada gambar 4.13:



Gambar 4.13 *Positioning Object*
(Sumber: Olahan Peneliti)

4.1.4 *Dubbing*

Dubbing atau dalam bahasa Indonesia disebut sulih suara adalah proses mengisi suara. Proses *dubbing* dalam film, khususnya film animasi, umumnya dilakukan rekaman suara.

Hasil dari rekaman suara tersebut kemudian dimasukkan ke dalam *frame* yang terdapat di setiap *layer*. *Layer-layer* tersebut memuat animasi gerakan background, karakter dan mulut karakter agar terlihat seakan-akan seperti sedang berbicara. Manfaat *dubbing* adalah sebagai narasi dan penjelas dari keterangan tertulis yang dimuat di setiap *scene* film animasi.



Gambar 4.14 *Alat Dubbing*
(Sumber: en.shisu.edu)

4.1.5 Animasi Objek

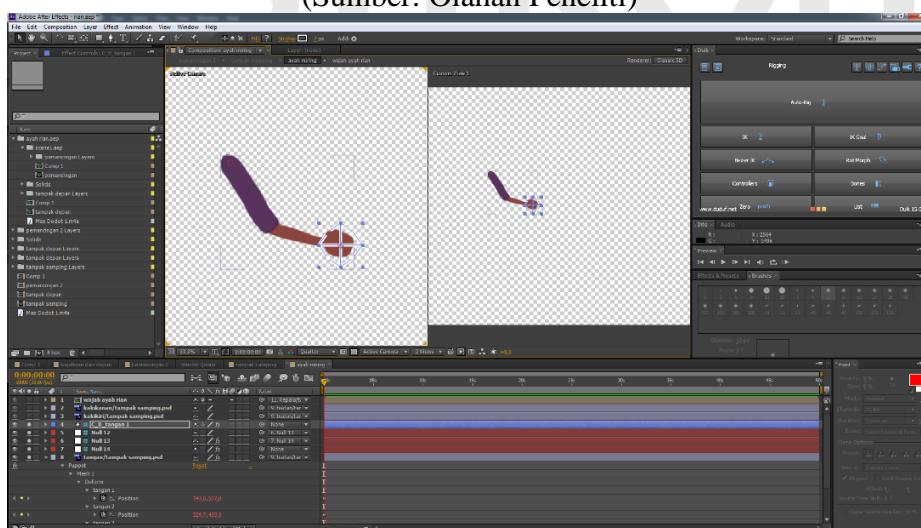
Pada tahap ini, objek akan dianimasikan dan digerakkan sesuai konsep yang sudah dibuat. Ada banyak langkah dan cara untuk menganimasikan suatu objek, baik melalui *manual* maupun menggunakan *Action Script*. Cara manual yang

dapat dilakukan adalah dengan menggunakan *keyframe to keyframe*, *guide* maupun *bone tool*.

Sebelum menganimasikan objek gambar akan dilakukan tahap *rigging* setiap objek terlebih dahulu yang ditunjukkan pada gambar 4.15 dan gambar 4.16. Proses *rigging* sendiri adalah proses dimana objek akan diberikan *bone* dengan menggunakan *plugin* agar animator lebih mudah menggerakkan animasinya.

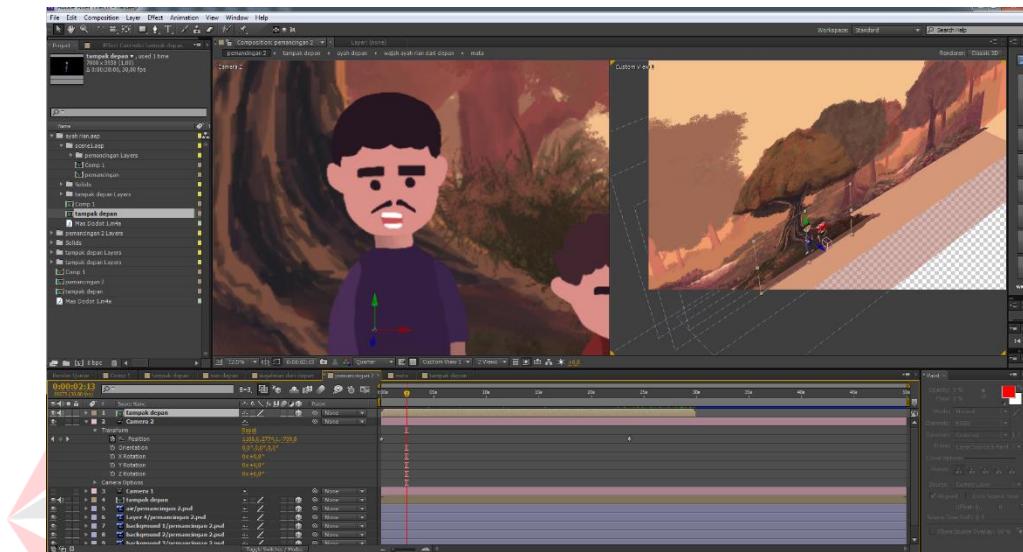


Gambar 4.15 *Rigging* Wajah
(Sumber: Olahan Peneliti)



Gambar 4.16 *Rigging* Tangan
(Sumber: Olahan Peneliti)

Setelah proses dari tahap rigging selanjutnya akan masuk pada tahap animasi objek yang ditunjukan pada gambar 4.17:



Gambar 4.17 Animasi Objek
(Sumber: Olahan Peneliti)

4.1.6 *Background Sound*

Backsound atau disebut juga suara latar dan pengiring yang dimasukkan pada film animasi bertujuan untuk memberikan kesan menyenangkan dan menambah semangat. Karena film animasi mencakup dari segala aspek baik *audio* maupun *visual*, maka penggunaan *backsound* amatlah penting untuk menjadi pengiring dari desain dan animasi yang telah dibuat. *Backsound* yang dipergunakan dalam multimedia interaktif ini adalah *instrument* dengan tempo sedang dan pelan.



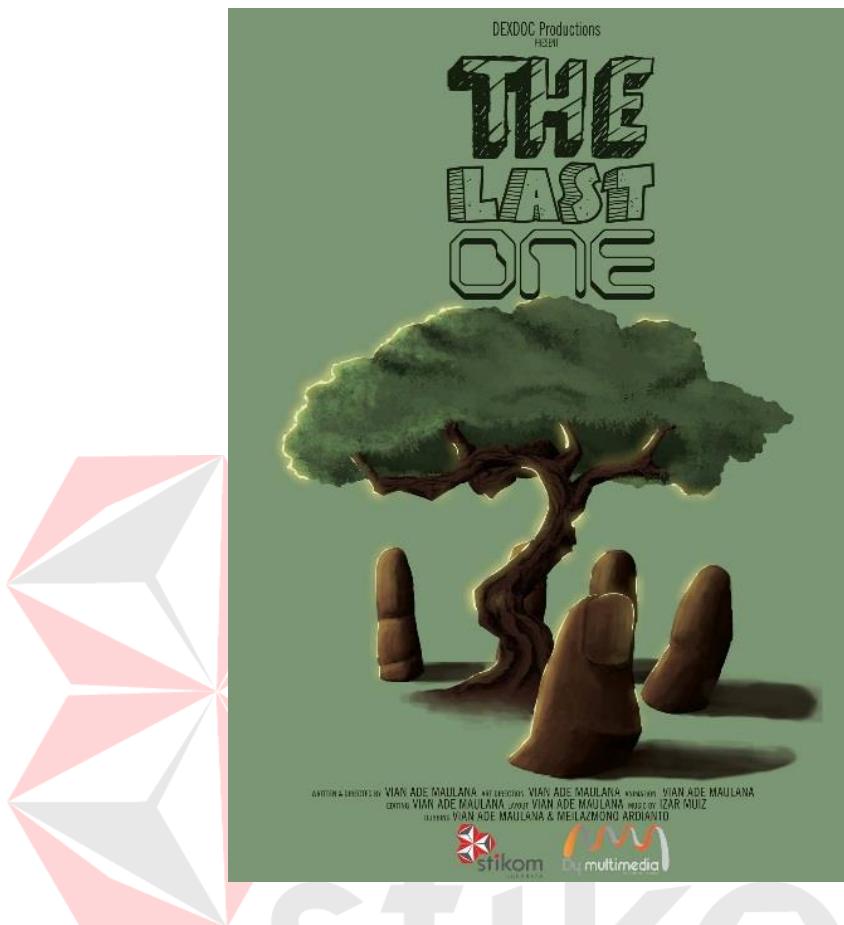
Gambar 4.18 *Background Sound*
(Sumber: Olahan Peneliti)

4.2 Publikasi

Pada tahap publikasi, perlu diperhatikan pada perancangan dan mendesain kemasan yang nantinya akan dijadikan sebagai media promosi. Mendesain kemasan diusahakan dibuat dengan seunik dan semenarik mungkin agar dapat menarik minat konsumen. Jika segmentasi yang akan dibidik adalah konsumen yang berusia anak-anak, maka desain baik dari pemilihan warna maupun jenis font disesuaikan dengan karakter anak-anak. Pemberian keterangan singkat namun jelas dengan pemberian font yang berkarakter ceria sesuai dengan materi atau tema yang diangkat. Tahap publikasi adalah tahap terakhir dari proses produksi film animasi yang meliputi poster, stiker dan CD.

Berikut merupakan hasil foto/gambar publikasi pada tahap akhir proses produksi:

a. Poster



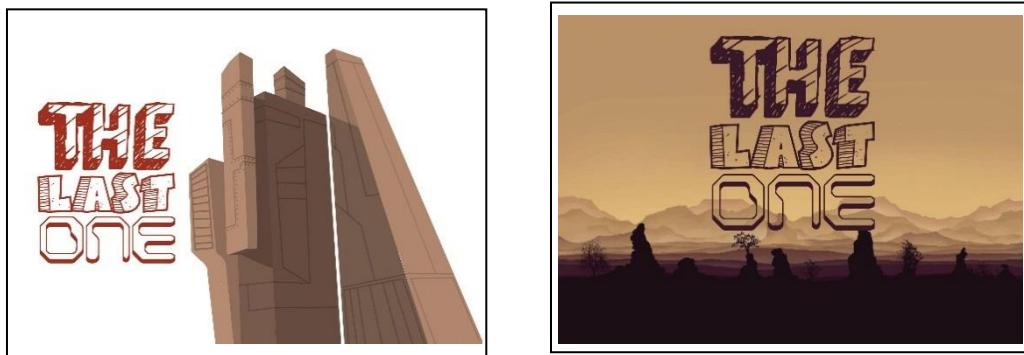
Gambar 4.19 Desain Poster
(Sumber: Olahan Peneliti)

b. Mug



Gambar 4.20 Desain Mug
(Sumber: Olahan Peneliti)

c. Stiker



Gambar 4.21 Desain Stiker
(Sumber: Olahan Peneliti)

