

## BAB IV

### IMPLEMENTASI KARYA

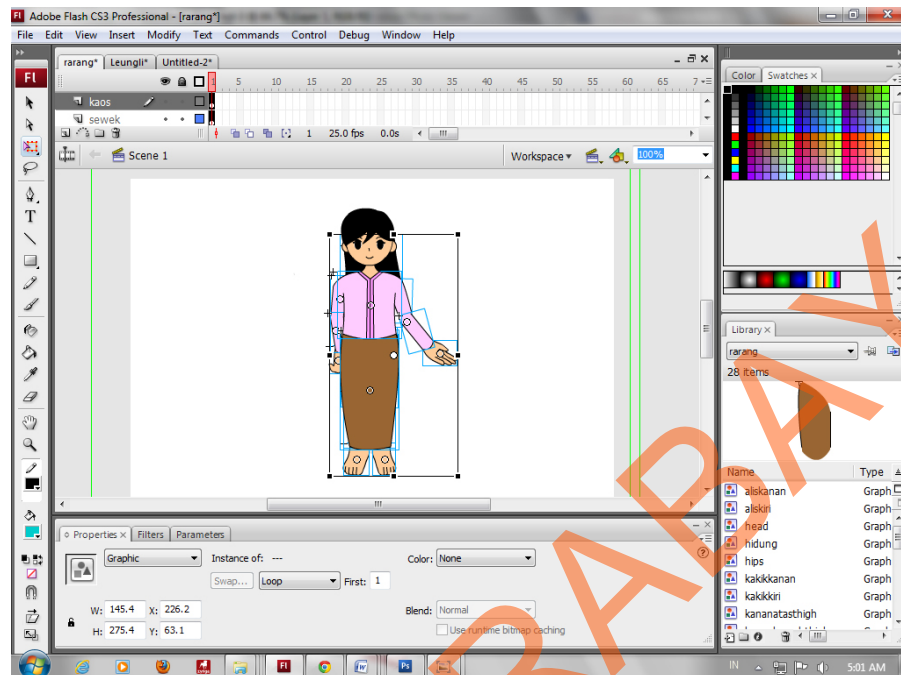
Seperti yang telah dijelaskan pada bagian rumusan masalah pada Bab I, tugas akhir ini akan membuat sebuah film animasi 2D dengan gaya komik strip. Pada Bab III telah dijelaskan tentang metodologi penelitian serta proses perancangan karya secara detail, maka pada Bab IV ini akan dibahas tentang langkah-langkah dalam proses pembuatan film animasi 2D tugas akhir ini, mulai dari produksi hingga pasca produksi.

#### 4.1 Produksi

Setelah tahap pra produksi selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya dalam pembuatan animasi ini yaitu tahap produksi. Pada tahap produksi ini, dilakukan beberapa proses. Proses yang dilakukan di antaranya yaitu proses pembuatan *drawing guidance*, proses *coloring*, dan proses animasi.

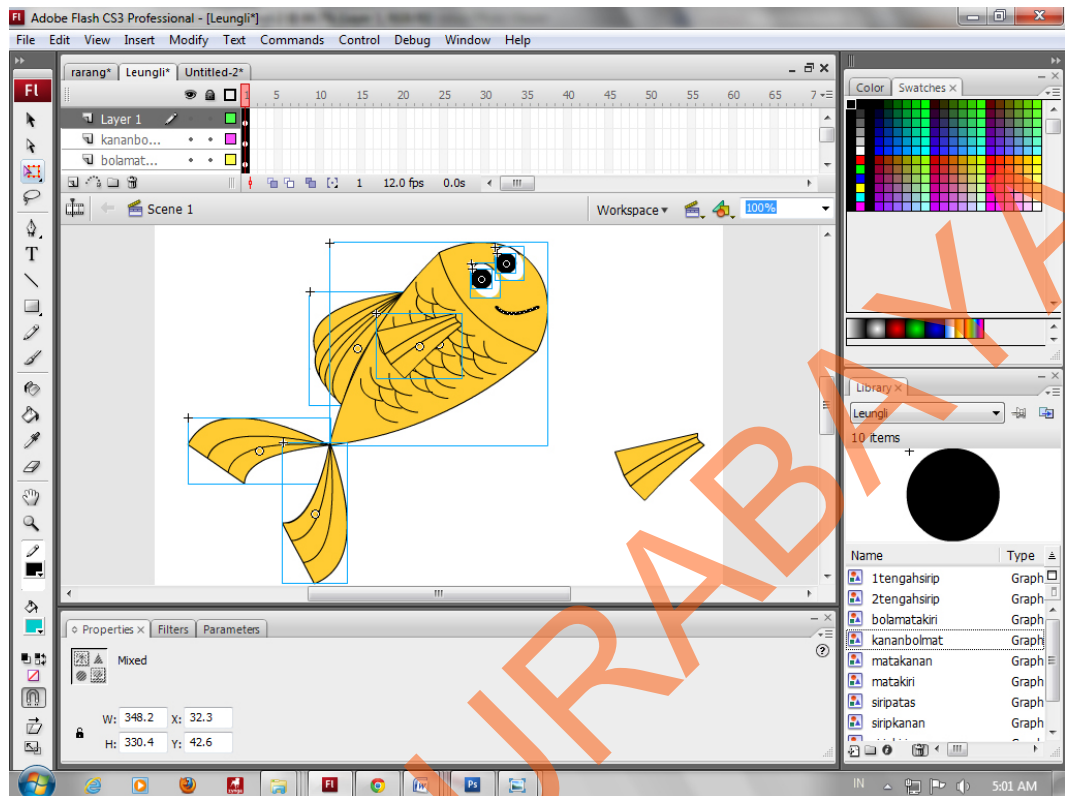
##### 1. *Drawing Guidance*

Langkah pertama yang dilakukan dalam proses produksi yaitu pembuatan *drawing guidance*. Pembuatan film animasi tidak akan lepas dari sebuah gambar. Penggambaran dilakukan dengan proses komputer, karena menggunakan *tablet* (alat bantu yang digunakan agar langsung bisa menggambar dalam komputer) gambar agar lebih praktis. Panduan gambar berguna untuk membantu dalam proses animasi.



Gambar 4.1 Contoh Proses Pembuatan Karakter Rarang

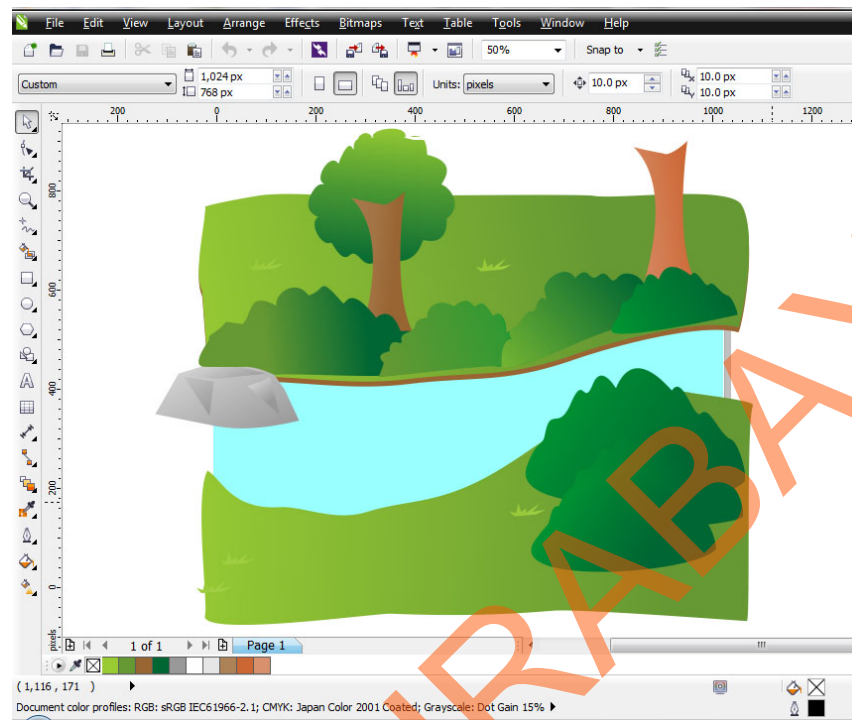
Meskipun penggambaran tidak manual atau langsung dengan komputer, namun keseimbangan anatomi tubuh tetap harus diperhatikan. Agar animasi tetap terkesan alami dan terarah. Sesuai dengan prinsip-prinsip animasi.



Gambar 4.2 Contoh Proses Pembuatan Karakter Leungli

## 2. Coloring

Setelah panduan gambar dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu pemberian warna. Perwarnaan dilakukan biasa dan tidak muluk-muluk, karena audiensnya sendiri pun anak-anak. Tetapi tetap dengan warna-warna yang menarik. Pewarnaan dilakukan langsung dengan software tanpa melalui sketsa manual, namun penggambaran disini disesuaikan dengan panel yang telah digambar dalam *storyboard* sebelumnya.



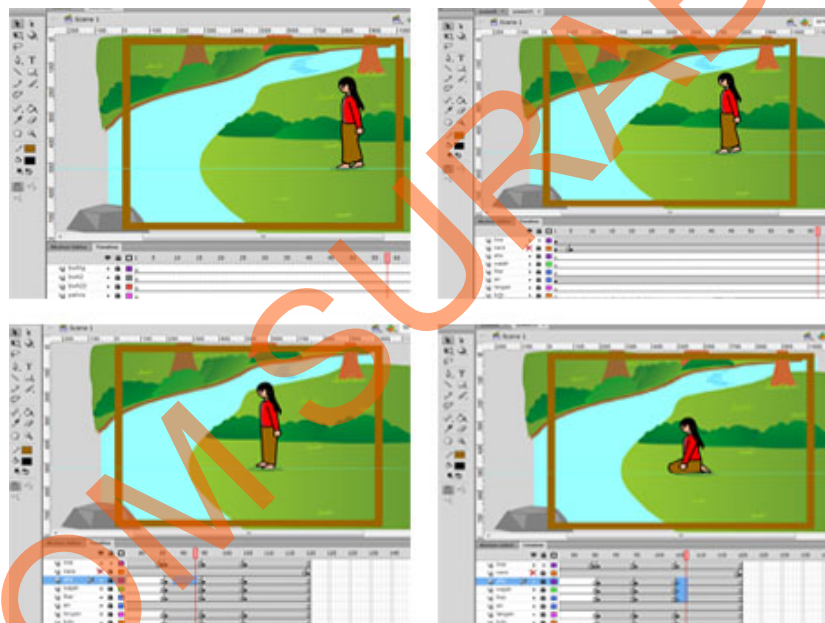
Gambar 4.3 Hasil Coloring Salah Satu Background

*Coloring background* menggunakan warna gradasi sehingga background terlihat lebih *soft* dan tidak terlalu menonjol bila nanti digabungkan dengan karakter animasinya. Warna-warna yang dipilih pun sesuai dengan warna *keyword* tanpa meninggalkan warna-warna natural yang asli (contoh: warna dominan pada daun adalah hijau, meskipun ada juga yang orang atau kuning)

### 3. Animasi

Langkah selanjutnya setelah proses *coloring* yaitu proses animasi. Dalam proses animasi, gambar karakter yang sudah dibuat dan diberi pewarnaan, digerakkan sesuai dengan cerita.

Langkah pertama dalam proses animasi ini yaitu dengan menggambar *frame by frame*. Kemudian mencocokkan gerakan sebelumnya dengan gerakan yang akan dilakukan (yang akan datang) seperti tangan dan kaki, berguna untuk menggerakkan anggota gerak tersebut. Gerakan animasi juga digerakan dengan *pose by pose*, agar gerakan terlihat lebih alami dan mulus selain itu agar *timing* dalam pergerakannya bisa lebih mudah.



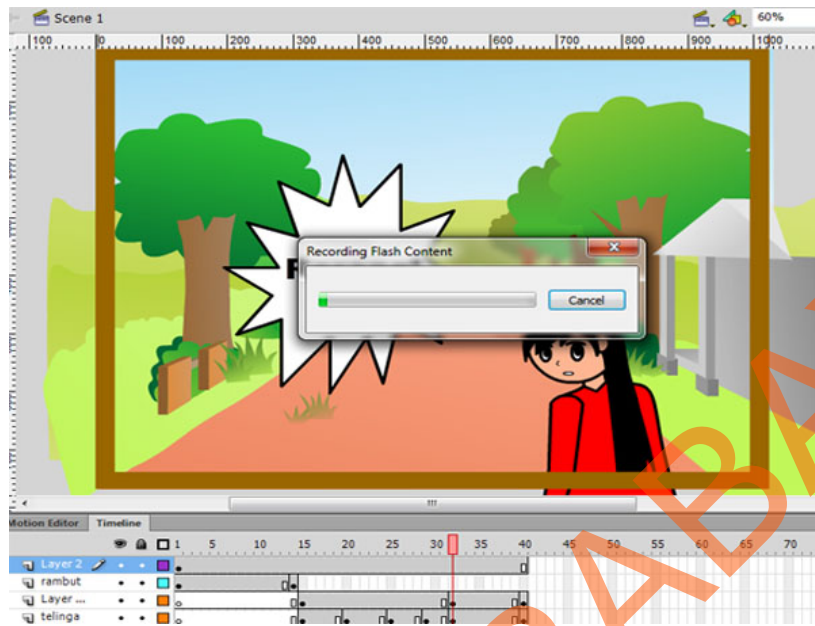
Gambar 4.4 Contoh Gerakan *Frame by Frame*

Langkah selanjutnya dalam pembuatan animasi ini yaitu menempatkan karakter pada *background* yang sesuai dengan cerita. Proses ini disebut juga dengan istilah *staging*. *Staging* dilakukan dengan memperhitungkan perbandingan ukuran antara karakter dengan *background*, sehingga terlihat sesuai dengan proporsi yang seharusnya.



Gambar 4.5 Contoh Penempatan Karakter pada *Background*

Setelah proses menggerakkan karakter dan penempatan karakter pada *background*, maka langkah selanjutnya adalah proses *rendering*. *Rendering* dilakukan untuk menghasilkan animasi dalam bentuk video. *Rendering* pada tahap produksi ini menghasilkan potongan-potongan video yang disesuaikan dengan tiap *scene* dalam skenario maupun *storyboard*. Potongan-potongan video ini nantinya akan digabungkan menjadi sebuah kesatuan film yang utuh dalam proses pasca produksi.



Gambar 4.6 Proses *Rendering* Pada Tahap Produksi



Gambar 4.7 Screenshot film animasi 2D "Rarang dan Leungli"

## 4.2 Pasca Produksi

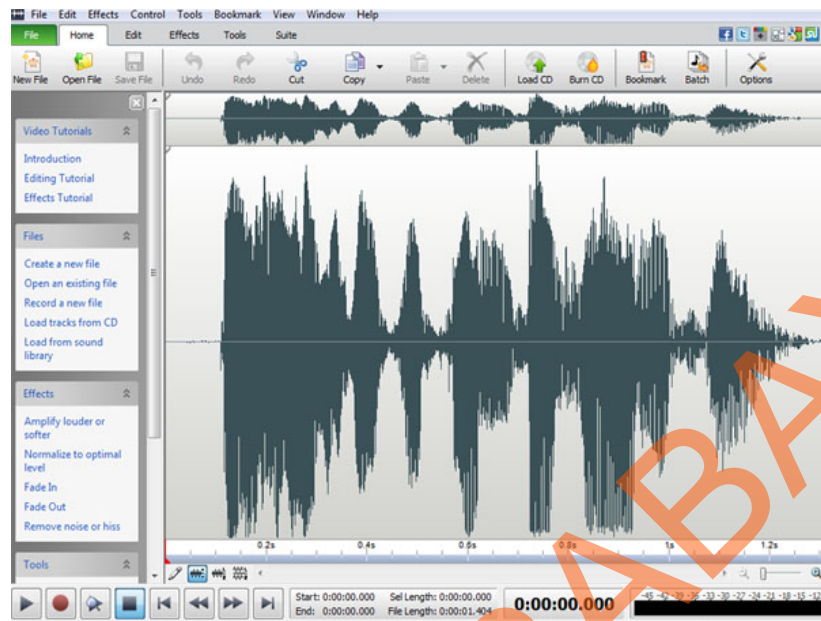
Tahap pasca produksi merupakan tahap yang terakhir dalam pembuatan film animasi ini. Pada tahap pasca produksi ini proses yang dilakukan yaitu proses *dubbing*, proses *editing* serta proses *rendering*.

### 1. *Dubbing*

Pada proses *dubbing* ini, dilakukan perekaman suara untuk narasi, serta perekaman suara untuk mengisi suara tiap karakter utama dan karakter pembantu. Pemeran utama dalam film animasi ini *didubbing* agar *audience* tidak bosan dengan pembacaan narasi saja. Pengambilan suara *Dubbing* menggunakan recorder khusus untuk merekam suara. Recorder ini juga biasa digunakan dalam proses pengambilan suara dalam *shooting live shot*, karena hasil suaranya jernih.

Para pengisi suara membacakan percakapan yang telah dipersiapkan dalam skenario, sementara sutradara akan mengarahkan mereka satu persatu apabila ada *vocal* suara yang kurang mendekati sasaran, namun karena para pengisi suara masih tergolong amatir (karena belum terbiasa menjadi pengisi suara) maka hasil yang diterima sudah bisa dibilang cukup. Setelah suara terekam, maka akan tercipta beberapa potongan-potongan clip suara berupa mp3. Potongan-potongan suara tersebut juga harus dipilih lagi dan di cek apakah ada suara-suara yang tidak diinginkan atau hasil *dubbing* yang terlampaui panjang sehingga dibutuhkan untuk dipisahkan menjadi beberapa bagian.





Gambar 4.8 Proses Pengecekan dan Pemilihan Suara

Seperti yang terlihat dalam gambar diatas, potongan-potongan suara akan ditranfer kedalam software khusus yang berfungsi untuk memotong (*cut*) suara-suara mana saja yang tidak diinginkan sehingga tercipta suara yang nantinya mempermudah pengerjaan.

## 2. *Editing*

Pada proses *editing*, dilakukan penggabungan potongan-potongan video hasil dari proses *rendering* pada tahap produksi. Pada proses *rendering* pada tahap produksi, hasil animasi tersebut akan terbagai menjadi beberapa potongan-potongan video sesuai dengan scene-scene yang digerakkan. Potongan-potongan video ini kemudian digabungkan dengan *dubbing* dan juga musik yang telah disiapkan sebelumnya. Pada proses ini juga dapat diatur ulang

*timing* antara video dengan suara, seperti men-cocok-kan ketepatan bibir dalam animasi dengan suara dubbing agar gerakan bibir karakter animasi menjadi serupa dengan pengucapannya.

Kemudian langkah selanjutnya adalah penggabungan latar musik (*background*). Latar musik yang digabungkan juga harus sesuai dengan keadaan yang sedang terjadi dalam animasi tersebut, misalkan ketika sang karakter utama sedang dalam keadaan yang sedih, maka musik latar yang pas untuk digabungkan adalah musik yang terdengar sedih, sampai keadaan kembali normal. Agar hasilnya dapat lebih maksimal atau sesuai dengan keinginan.

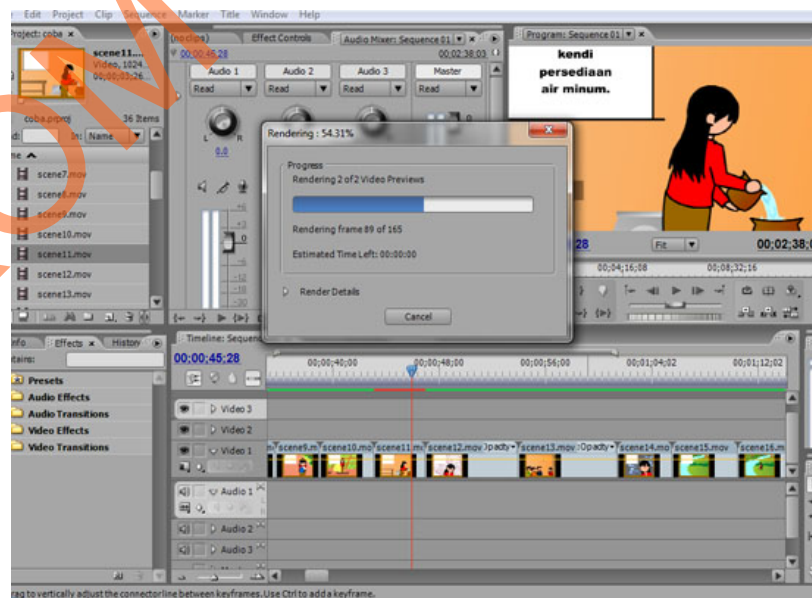


Gambar 4.9 Contoh Proses Penggabungan

### 3. *Rendering*

Rendering pada tahap pasca produksi ini berbeda dengan rendering pada tahap produksi. Rendering pada tahap pasca produksi ini merupakan proses paling akhir dalam pembuatan film animasi dan merupakan proses yang memakan waktu lama. Setelah melalui proses *editing* dan pengecekan terakhir maka yang harus dilakukan selanjutnya adalah penyatuan dari keseluruhan, atau proses *rendering*.

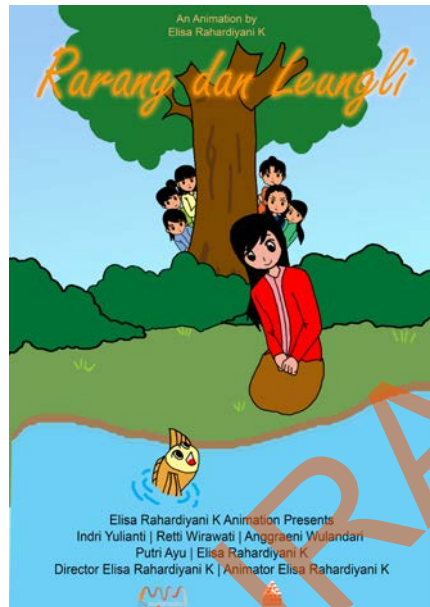
Pada proses rendering ini, potongan-potongan video yang ada akan disatukan dengan suara dan musik yang telah disiapkan sebelumnya, dengan cara *eksport*-nya kedalam *movie*. Sehingga film yang dihasilkan menjadi satu kesatuan video yang utuh, beserta dengan suara dan musik latar. Setelah semua proses itu selesai dilakukan maka sebuah film animasi telah siap.



Gambar 4.10 Contoh Proses *Rendering* Tahap Akhir

### 4.3 Publikasi

#### 1. Poster



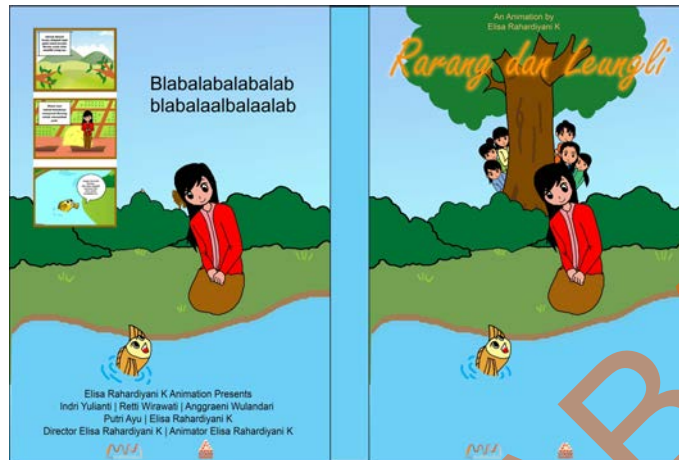
Gambar 4.11 Poster film

#### 2. Cover CD/DVD



Gambar 4.12 Cover CD/DVD

## 3. Sampul Cover CD/DVD



Gambar 4.13 Sampul Cover CD/DVD