

## BAB V

### IMPLEMENTASI KARYA

#### 5.1 Hasil Karya

Selama proses kerja praktek dengan kurun waktu satu bulan, memperoleh hasil sebagai berikut:

##### 1. *Object modeling*



*Gambar 5.1 : kitchen table modeling*



*Gambar 5.2 :objects modeling*

Pada *object modeling* ini merupakan suatu langkah setelah menentukan konsep desain. Membuat beberapa model objek yang akan di perlukan di suatu environment pada film Lalito ini.

## 2. Penataan objek



*Gambar 5.3: Kumpulan objek 3 dimensi*

Setelah objek yang di tentukan di buat, lalu objek di kumpulkan dan di tata dan di beri space (ruang) untuk karakter utama agar dapat bergerak bebas serta *view* lebih terasa nyata.

### 3. Environment design



*Gambar 5.5 : hasil akhir pembuatan model*

Setelah model di buat kemudian di beri tekstur, diberi pencahayaan yang cukup, lalu di render. Tekstur pada tembokdi beri aksen sedikit kotor karena mencerminkan satu tempat dimana tempat yang sering di kerumuni lalat.

#### 4. Font modeling



*Gambar 5.4 : Font Lalito*

Penulis juga membuat font untuk judul film Lalito dengan tema yang *colourful* sesuai segmentasi yang di tujukan kepada anak-anak umur 5 tahun keatas. Dengan bentuk yang fleksibel sehingga dapat di animasikan juga.

## 5. Preview pemain film Lalito



*Gambar 5.6 : Pemain film lalito*

Gambar di atas menampilkan dua pemain pada film lalito yaitu karakter Lali (kiri) dan Lito (kanan), yang menceritakan tentang karakter mereka yang tidak mau kalah dan suka bertengkar, dengan gerakan animasi yang bisa membuat anak-anak tertawa,