

BAB IV

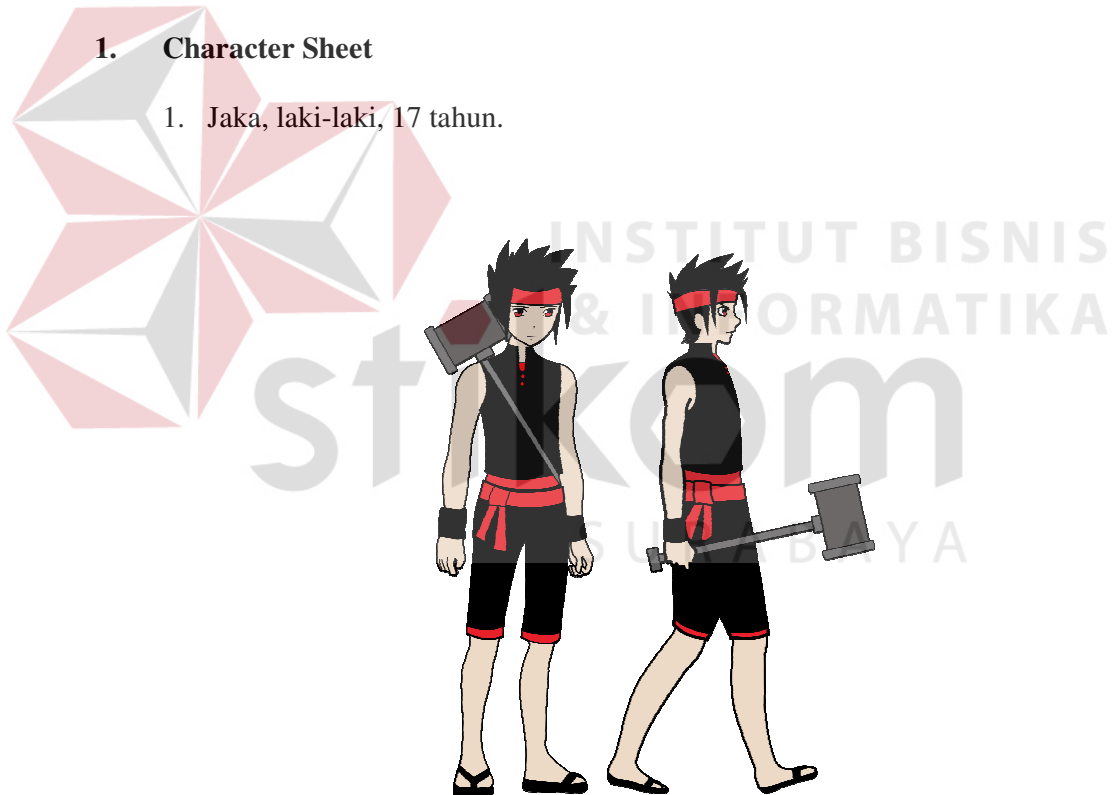
IMPLEMENTASI KARYA

Implementasi karya pada Bab IV ini mengacu pada Proses perancangan karya seperti yang telah dijelaskan pada BAB III.. Berikut ini adalah tahapan-tahapan proses Implementasi Karya penulis.

4.1 Pra Produksi

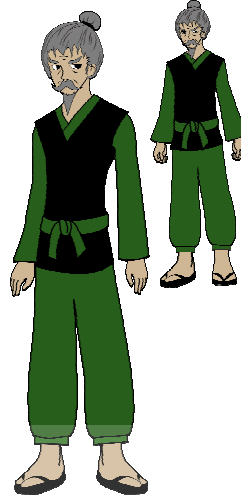
1. Character Sheet

1. Jaka, laki-laki, 17 tahun.



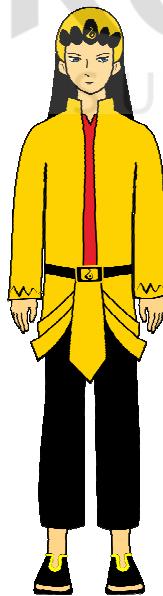
Gambar 4.1 Karakter Jaka

2. Kakek Jaka, laki-laki, 75 tahun



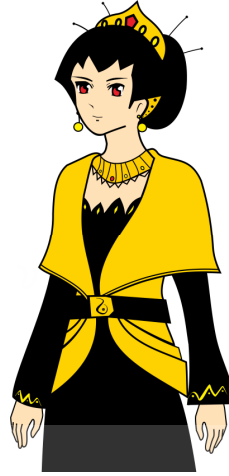
Gambar 4.2 Karakter Kakek Jaka

3. Raja, laki-laki, 30 tahun



Gambar 4.3 Karakter Raja

4. Ratu, perempuan, 26 tahun



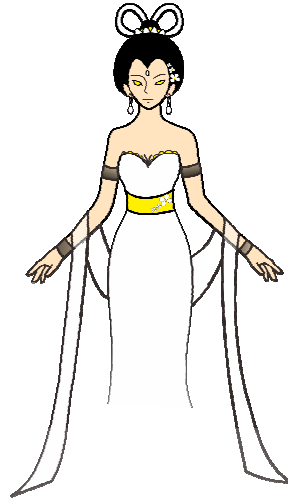
Gambar 4.4 Karakter Ratu

5. Kurcaci, laki-laki, Umur tidak diketahui



Gambar 4.5 Karakter Kurcaci

6. Peri Danau, perempuan, Umur tidak diketahui



Gambar 4.6 Karakter Peri Danau

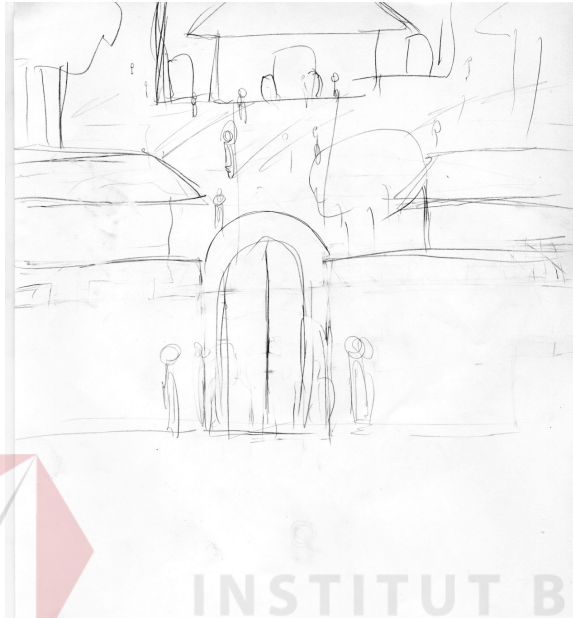
7. Raksasa, laki-laki, Umur tidak diketahui



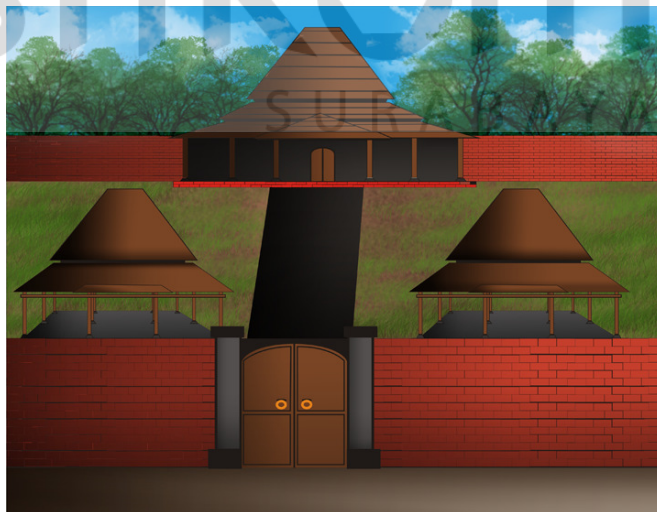
Gambar 4.7 Karakter Raksasa

2. Penggambaran background

Penggambaran background dilakukan pada kertas, kemudian di-tracing pada CorelDraw X5.



Gambar 4.8 Sketsa background



Gambar 4.9 Background hasil olahan Corel Draw X5 dan Adobe

Photoshop CS5

4.2 Produksi

1. Penganimasian

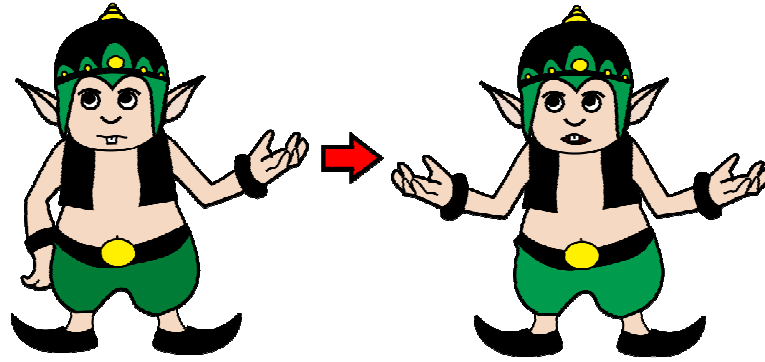
Proses penganimasian yang penulis lakukan adalah menggunakan software Adobe Photoshop CS5. Proses ini meliputi penggabungan potongan gambar yang dibuat di Corel Draw X5 menjadi suatu bentuk animasi frame per frame.

Yaitu dengan menentukan pose-pose dan ekspresi wajah yang akan dilakukan oleh karakter tersebut.

Seperti pada Gambar 4.11, Kita tinggal menentukan pose yang digunakan tiap framennya, sesuai dengan gerakan yang ingin dibuat.



Gambar 4.10 Potongan bagian tubuh untuk penggunaan sesuai kebutuhan pose yang diinginkan.

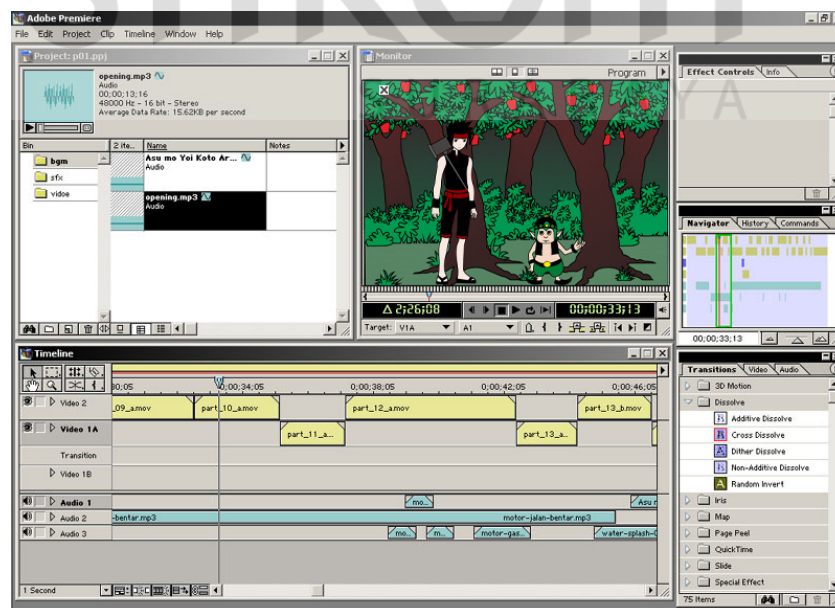


Gambar 4.11 Hanya perlu mengganti bagian tubuh yang dianimasikan.

4.3 Pasca Produksi

1. Editing

Setelah semua animasi selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah proses editing. Proses ini berupa pemotongan, penggabungan dan pemberian transisi pada animasi yang telah dibuat. Selain itu, pemberian efek suara juga dilakukan pada proses ini. Proses editing dilakukan menggunakan software Adobe Premiere 6.5.



Gambar 4.12 Editing pada Adobe Premiere 6.5

2. Publikasi

1. Poster



Gambar 4.13 Sketsa Poster



Gambar 4.14 Desain Poster

2. Label CD



Gambar 4.15 Sketsa Label CD



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SUBANGAYA



Gambar 4.16 Desain Label CD

3. Cover CD



Gambar 4.17 Desain Cover CD



Gambar 4.18 Desain Cover CD