

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 teknik *motion graphic novel* yang pewarnaannya menggunakan teknik *digital painting*. 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

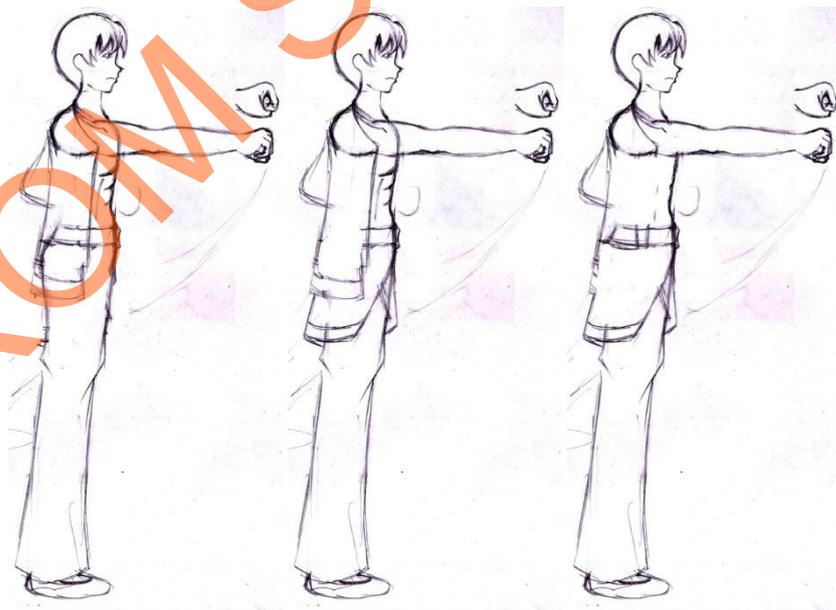


Gambar 4.1 Screenshot film animasi 2D *The History of Javanese Letters*

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.

a. Drawing Guidance

Langkah pertama yang dilakukan dalam proses produksi yaitu pembuatan *drawing guidance*. *Drawing guidance* yaitu panduan gambar yang dibuat secara manual. Pembuatan film animasi tidak akan lepas dari sebuah gambar. Walaupun pembuatannya sudah dapat menggunakan komputer namun tak lepas dari gambar manual. Gambaran manual digunakan sebagai panduan untuk membuat model gambar karakter dan *background*, sehingga dapat menciptakan kesan yang alami. Panduan gambar berguna untuk membantu dalam proses animasi.



Gambar 4.2 Contoh Panduan Gambar Karakter Ajisaka, Dora, dan Sembada dari samping

Pada gambar 4.2, merupakan gambar *drawing guidance* untuk mewarnai karakter Ajisaka, Dora, dan Sembada dari samping. *Drawing guidance* tersebut terlihat serupa, hal ini disebabkan karena pada dasarnya, postur tubuh Ajisaka, Dora, dan Sembada adalah sama. Pada ketiga tokoh tersebut, terdapat perbedaan yang mencolok, yaitu perbedaan kostum, rambut, dan mata. Namun selain hal tersebut, postur tubuh ketiga tokoh ini adalah sama, dengan demikian, *drawing guidance* ketiga tokoh ini dari samping dibuat sama, dengan dibedakan dari kostumnya saja. Sedangkan untuk membedakan mata dan rambutnya, akan dibedakan ketika proses coloring.

Selain *drawing guidance* karakter dari samping, terdapat juga *drawing guidance* karakter dari depan. Namun *drawing guidance* ini tergabung dengan sketsa *background*.



Gambar 4.3 *Drawing guidance* karakter Ajisaka, Dora, dan Sembada yang tergabung dengan *background*

Pada *drawing guidance* gambar 4.3, sketsa orangnya tidak tampak wajahnya. Hal ini sengaja dibuat demikian, sebab pembentukan wajah karakter dapat dilakukan ketika proses coloring.

Karakter lain yang dibuat *drawing guidancenya* yaitu karakter Prabu Dewata Cengkar. Karakter Prabu Dewata Cengkar ini hanya digambar dari sisi depan saja, karena berdasarkan script yang dibuat, karakter ini muncul hanya sedikit. Selain itu juga gambar yang diperlukan memang hanya dari depan saja.



Gambar 4.4 *Drawing guidance* Prabu Dewata Cengkar

Drawing guidance tidak hanya untuk karakter utama saja. Karakter yang berperan sebagai peran pembantu dalam film animasi 2D ini juga membutuhkan *drawing guidance*. Hanya saja, untuk mempercepat proses pengerjaan, beberapa *drawing guidance* dari karakter pemeran pembantu ini, beberapa dijadikan sama.



Gambar 4.5 *Drawing guidance* pemeran figuran

Sama seperti *drawing guidance* untuk karakter utama, *drawing guidance* untuk pemeran pembantu ini dibuat sama. Sedangkan untuk membedakan karakter, dilakukan nanti pada proses coloring.

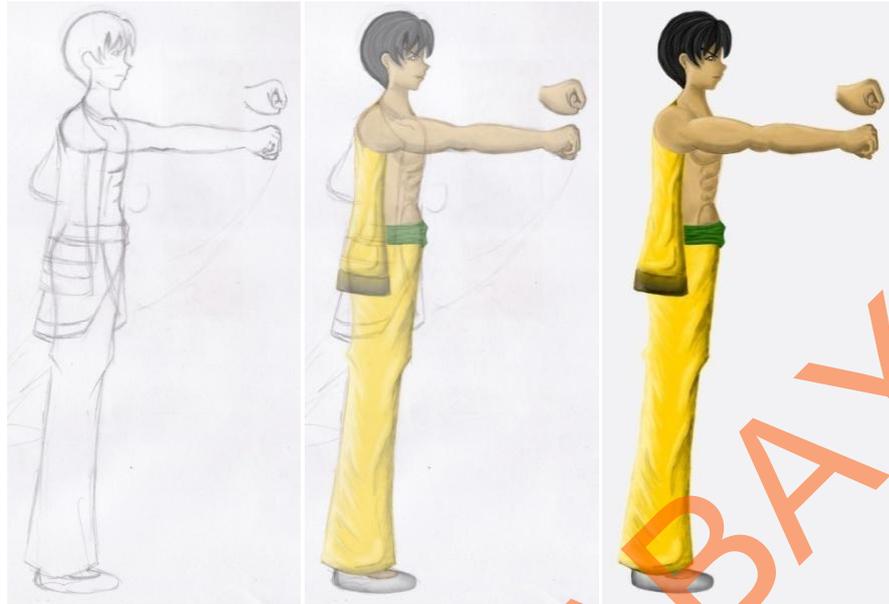
Drawing guidance tidak hanya dibutuhkan untuk menggambar karakter saja, namun untuk menggambar *background*, *drawing guidance* juga sangat dibutuhkan. *Drawing guidance* untuk *background* berguna untuk memudahkan proses pewarnaan.



Gambar 4.6 Contoh *drawing guidance* untuk *background*

b. Coloring

Setelah panduan gambar dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu gambar dimasukkan di komputer untuk diberi pewarnaan. Teknik pewarnaan dilakukan secara digital painting, sehingga warna yang dihasilkan bukan warna-warna blok dengan *shading* yang sederhana. Pada gambar 4.7, merupakan contoh dari proses coloring karakter Ajisaka dengan *drawing guidance* karakter dari samping.



Gambar 4.7 Contoh Proses *Coloring* Karakter Ajsaka

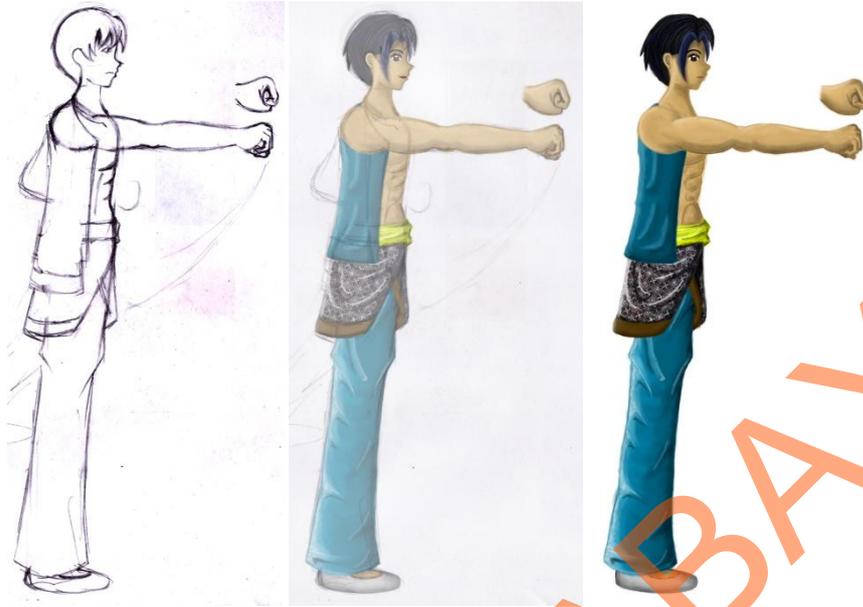
Pada proses coloring karakter Ajsaka seperti pada gambar 4.7, yang pertama dilakukan yaitu memberi warna dasar pada tiap bagian. Dalam hal ini, warna dasar yang dimaksud yaitu warna dasar untuk kulit, rambut, dan pakaian. Setelah memberi warna dasar, maka langkah selanjutnya yaitu memberi bayangan atau biasa disebut dengan *shadow*. Pemberian shadow ini dilakukan dengan memberi warna yang senada dengan warna dasar, hanya saja warnanya dibuat jauh lebih gelap. Setelah pemberian warna untuk shadow, selanjutnya adalah memberikan pewarnaan untuk datangnya cahaya yang mengenai bagian dari karakter. Warna bagian dari karakter yang terkena cahaya ini biasa disebut *highlight*. Dalam hal ini, pemberian highlight dilakukan dengan memberikan warna yang senada dengan warna dasar, namun dibuat jauh lebih terang, mendekati putih.



Gambar 4.8 Contoh Proses *Coloring* Karakter Sembada

Pada gambar 4.8, tampak contoh proses coloring pada karakter Sembada. Proses coloring karakter Sembada tersebut menggunakan *drawing guidance* karakter dari samping. Langkah-langkah pewarnaan karakter Sembada tidak jauh berbeda dari langkah-langkah pewarnaan pada karakter Ajisaka, seperti telah dijelaskan sebelumnya.

Pada gambar 4.9, tampak contoh proses coloring pada karakter Dora. Proses coloring karakter Dora tersebut menggunakan *drawing guidance* karakter dari samping. Langkah-langkah pewarnaan karakter Dora tidak jauh berbeda dari langkah-langkah pewarnaan pada karakter Ajisaka dan Sembada, seperti telah dijelaskan sebelumnya.



Gambar 4.9 Contoh Proses *Coloring* Karakter Dora

Proses coloring tidak hanya untuk karakter Ajisaka, Sembada, dan Dora saja. Pada gambar 4.10 terdapat proses coloring pada karakter Prabu Dewata Cengkar. Proses coloring Prabu Dewata Cengkar menggunakan drawing guidance karakter Prabu Dewata Cengkar yang digambar dari arah depan.



Gambar 4.10 Hasil Coloring Prabu Dewata Cengkar

Proses coloring Prabu Dewata Cengkar sedikit berbeda dari proses coloring Ajisaka, Dora, dan Sembada. Proses hingga pemberian warna untuk shadow dan highlight sama, namun setelah itu, warna karakter Prabu Dewata Cengkar diberi tambahan *light*, *contrast*, serta *color deepen*. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan warna yang tegas, karena karakter Prabu Dewata Cengkar bersifat kejam dan sadis, sehingga dibutuhkan warna yang tegas.



Gambar 4.11 Hasil Coloring Pemeran Figuran

Setelah proses coloring karakter selesai, maka langkah selanjutnya yaitu proses coloring background. Pada proses coloring background, dasarnya adalah sama dengan mewarnai karakter. Hanya yang perlu diperhatikan ketika mewarnai background yaitu, bagaimana agar warna background tersebut tidak mengganggu perhatian audience terhadap karakter animasi. Dalam hal ini, setelah diberi pewarnaan, background dibuat lebih soft dengan memberikan sedikit pengaturan blur.

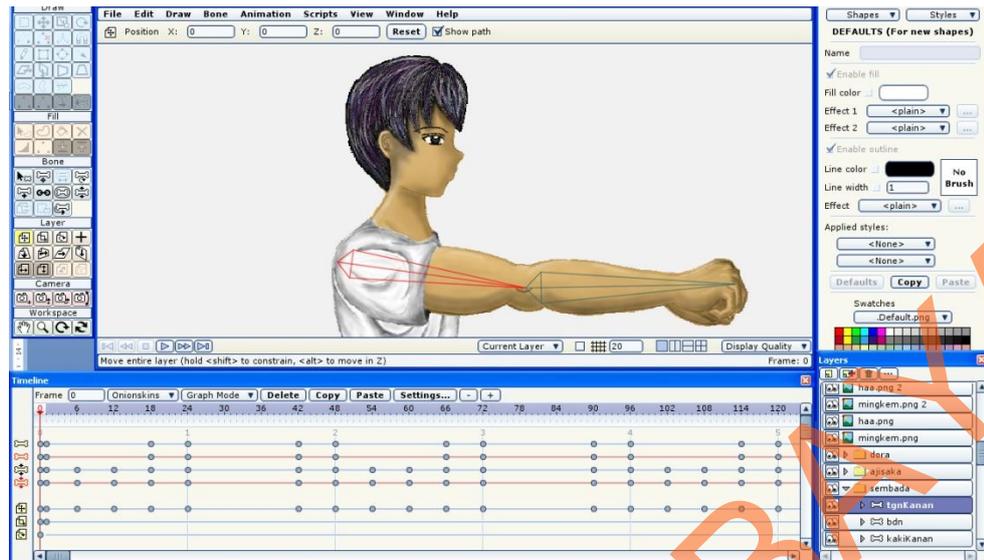


Gambar 4.12 Hasil Coloring Salah Satu Background

c. Animasi

Langkah selanjutnya setelah proses *coloring* yaitu proses animasi. Dalam proses animasi, gambar karakter yang sudah dibuat dan diberi pewarnaan, digerakkan sesuai dengan cerita. Seperti telah dijelaskan pada Bab 1, pada film animasi ini pergerakan karakternya terbatas, sebab lebih ditekankan pada sisi pewarnaannya.

Langkah pertama dalam proses animasi ini yaitu dengan memberikan *bone* pada anggota gerak karakter. Pemberian *bone* pada anggota gerak karakter, seperti tangan dan kaki, berguna untuk menggerakkan anggota gerak tersebut.



Gambar 4.13 Contoh pemberian *bone* pada anggota gerak karakter

Setelah pemberian *bone* pada anggota gerak karakter, 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.



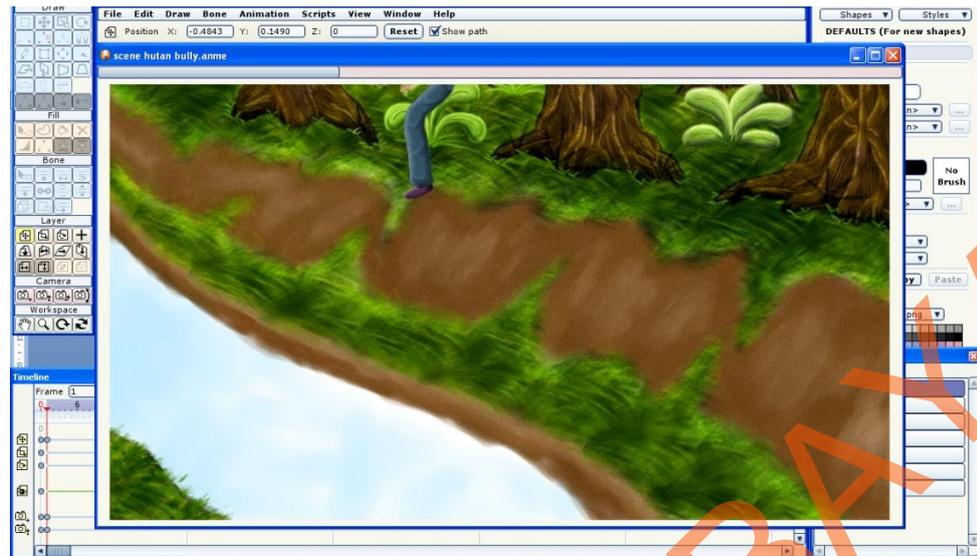
Gambar 4.14 Contoh penempatan karakter pada *background*

Setelah proses penempatan karakter pada *background*, maka langkah selanjutnya yaitu menggerakkan karakter sesuai dengan panduan script dan storyboard. Pada gambar 4.14 terlihat proses menggerakkan karakter dengan bone.



Gambar 4.15 Contoh menggerakkan karakter dengan bone

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 *script* maupun *storyboard*. Potongan-potongan video ini nantinya akan digabungkan menjadi sebuah kesatuan film yang utuh dalam proses pasca produksi.



Gambar 4.16 Proses *rendering* pada tahap produksi

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* dan *special effect*, serta proses *rendering*.

a. *Dubbing*

Pada proses *dubbing* ini, dilakukan perekaman suara untuk narasi, serta perekaman suara untuk mengisi suara tiap karakter utama. Karakter pemeran pembantu tidak *didubbing* karena film animasi ini menggunakan teknik *motion graphic novel*, seperti yang telah dijelaskan pada Bab I. Pemeran pembantu tidak *didubbing* dengan tujuan agar kesan *graphic novelnya* masih terasa ketika *audience* menyaksikan film animasi ini. Pemeran utama dalam film animasi ini *didubbing* agar *audience* tidak bosan dengan pembacaan narasi saja, selain itu juga untuk memperkuat konsep *graphic novel*, yang tetap terdapat sedikit dialog percakapan antar tokoh.



Gambar 4.17 Proses recording narasi

b. *Editing dan Special Effect*

Pada proses *editing*, dilakukan penggabungan potongan-potongan video hasil dari proses *rendering* pada tahap produksi. Setelah potongan-potongan video ini digabungkan, maka langkah selanjutnya yaitu penambahan efek transisi antar *scene*. Efek transisi antar *scene* ini disesuaikan dengan *script*.

Setelah potongan-potongan video tersebut telah digabungkan dan diberi efek transisi antar *scene*, maka langkah selanjutnya yaitu penambahan *special effect*. *Special effect* diperlukan untuk membuat sebuah *scene* semakin hidup. Dengan adanya *special effect*, kesan adegan pertarungan dalam animasi ini menjadi lebih seru walaupun dengan gerak animasi yang terbatas.

Langkah terakhir dalam proses editing ini yaitu dengan menambahkan suara yang telah direkam sebelumnya. Selain itu juga menambahkan suara *background music* dan suara efek pendukung lainnya, agar suasana tiap *scene* lebih berasa.



Gambar 4.18 Contoh pemberian spesial efek saat pertarungan

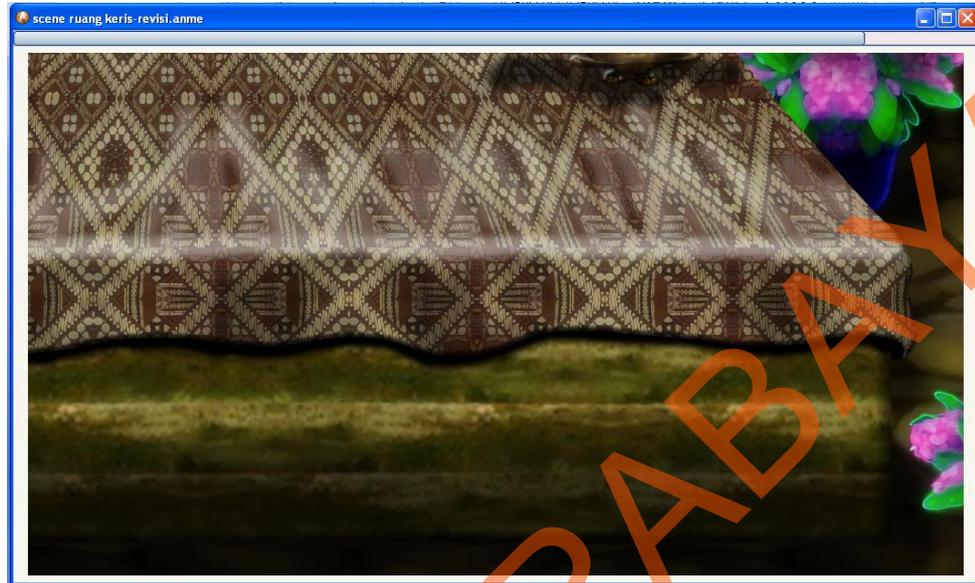


Gambar 4.19 Contoh pemberian spesial efek saat Ajsaka membuat Carakan

c. *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 ini. Pada proses

rendering ini, dihasilkan satu kesatuan video yang utuh, beserta dengan suara, sehingga menjadi sebuah film animasi.

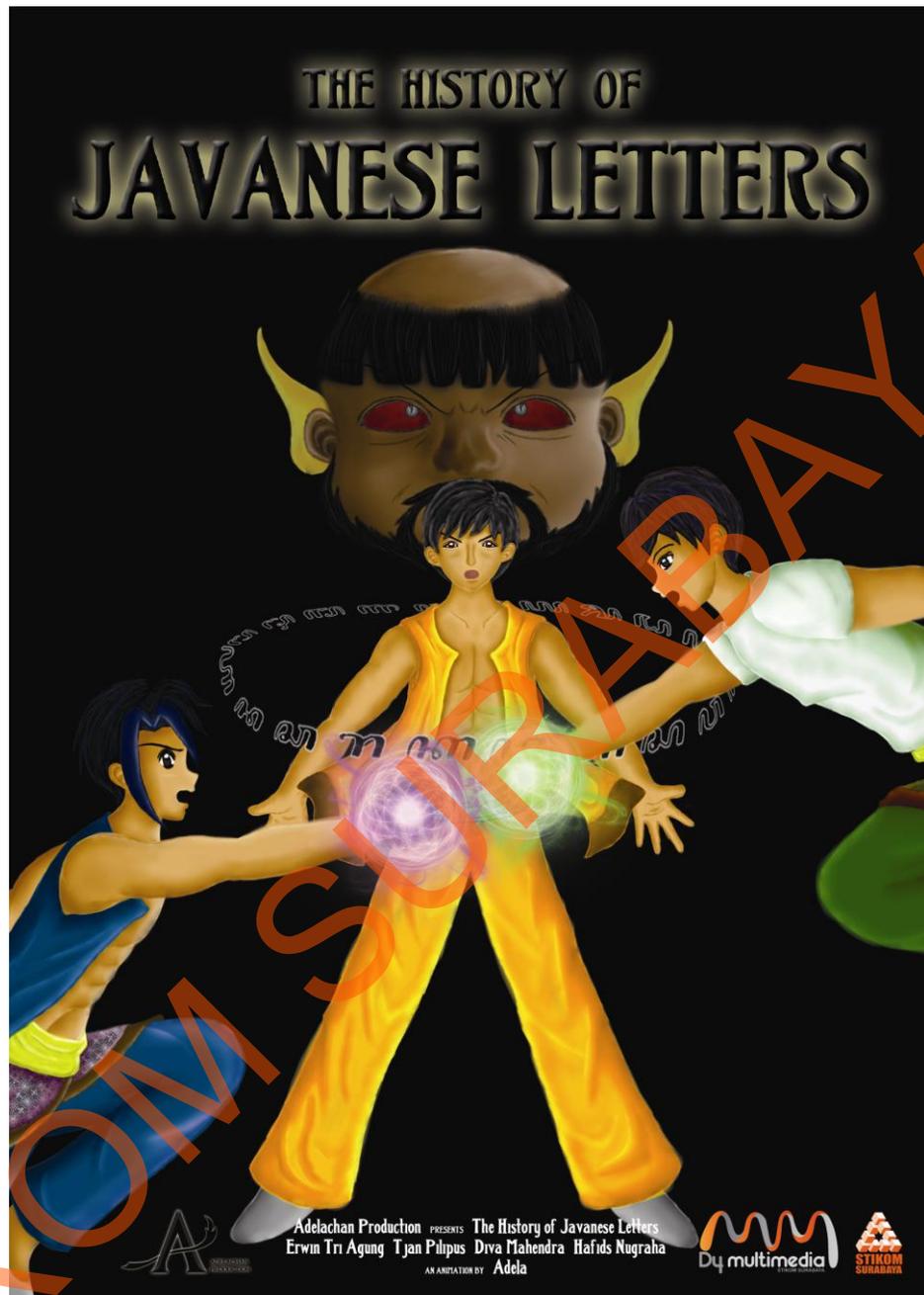


Gambar 4.20 Contoh Proses Rendering Akhir

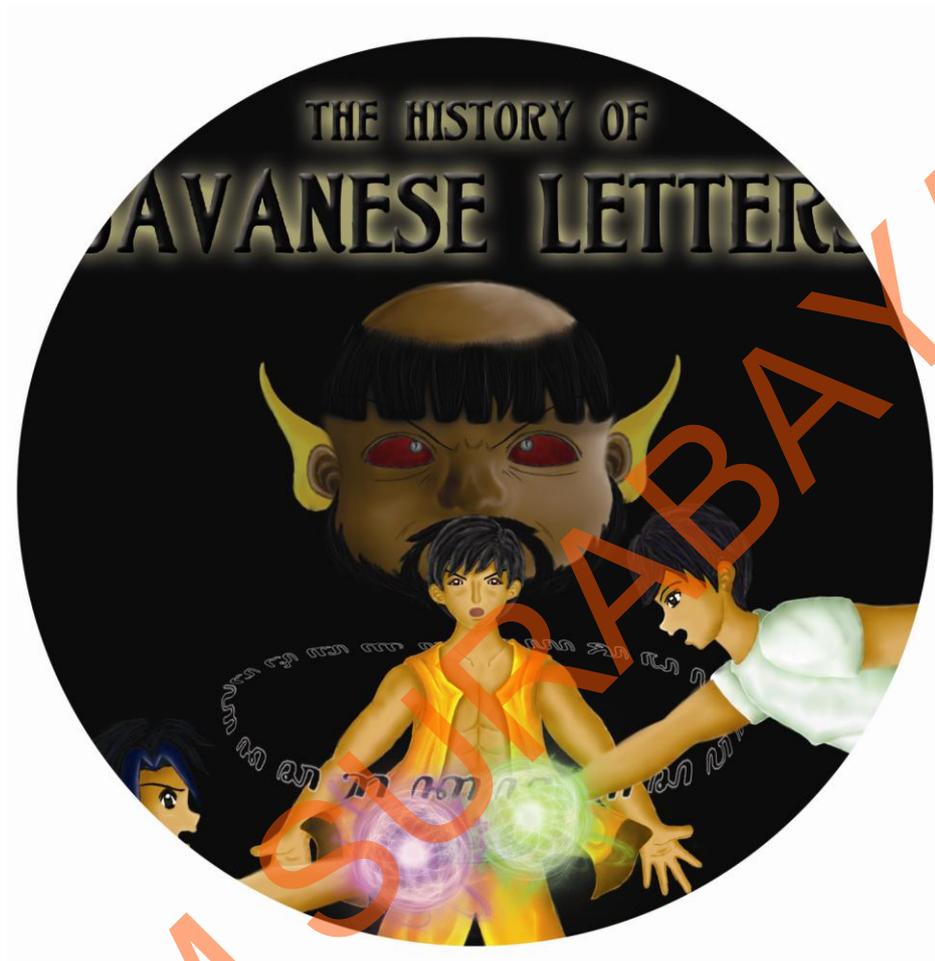
4.3 Publikasi

a. Poster

Hasil poster pada gambar 4.21 merupakan penerapan dari konsep desain poster yang telah dijelaskan pada Bab III pada bagian Publikasi. Pada penerapan desainnya, terdapat sedikit penambahan, seperti penambahan efek glowing pada tulisan judulnya. Penambahan efek glowing ini dengan tujuan agar tulisan judul terlihat, sebab warna tulisan dengan warna *background* sama, yaitu hitam.

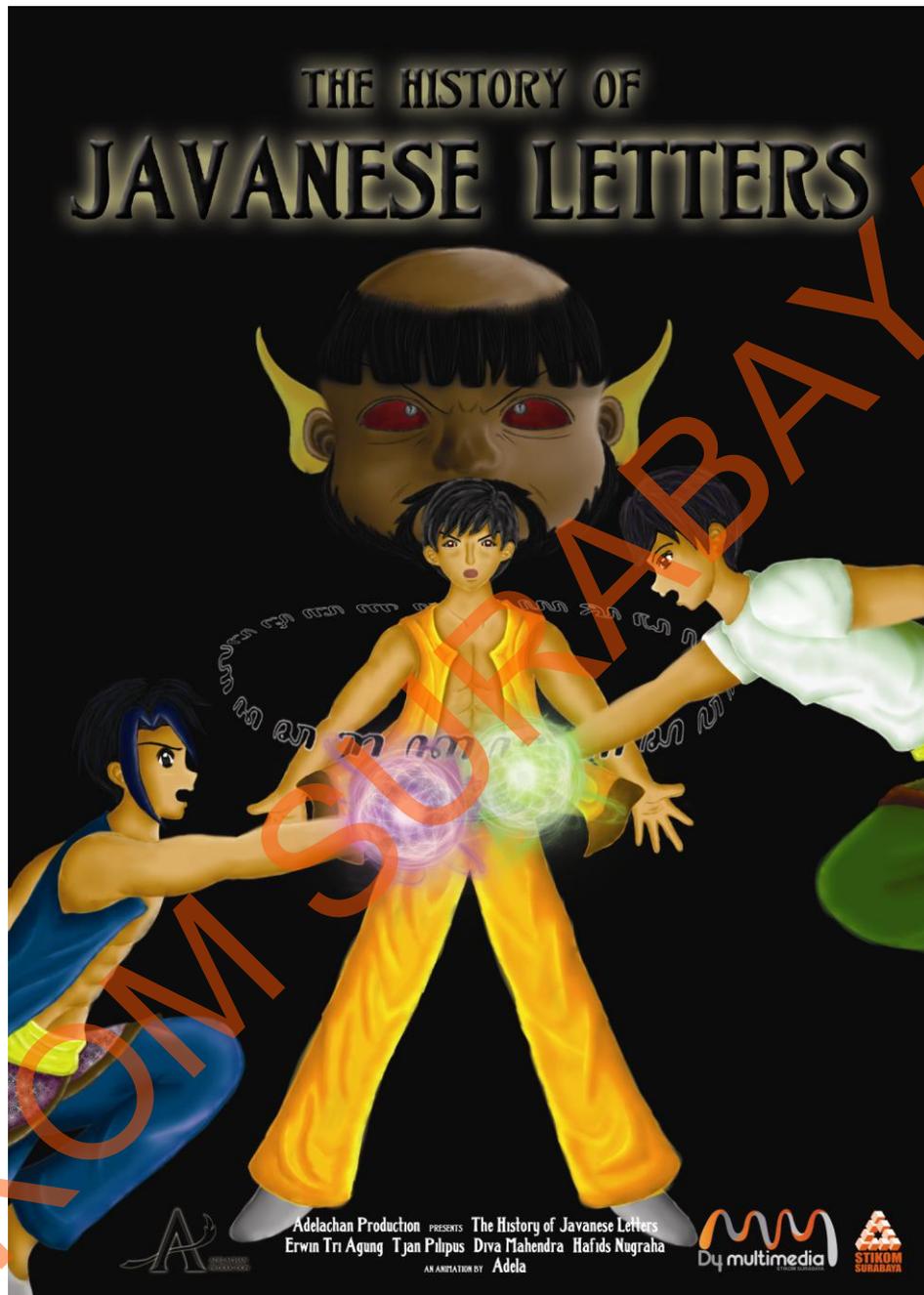


Gambar 4.21 Hasil Akhir Poster

b. Cover DVD

Gambar 4.22 Hasil Akhir Cover DVD

c. Sampul Cover DVD



Gambar 4.23 Hasil Akhir Sampul Cover DVD