

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Seperti yang telah dijelaskan pada Bab I bagian rumusan masalah, bahwa Tugas Akhir ini akan membuat sebuah film animasi 2D dengan menggabungkan rigging 3D dengan gambar 2D dalam satu frame. Selanjutnya proses metode dan proses perancangannya yang sudah dijelaskan secara detail pada Bab III. Maka pada Bab IV menjelaskan tentang produksi Film Animasi 2D dengan menggabungkan rigging 3D sebagai berikut:

4.1 Pra-produksi

Tahap perancangan suatu produksi film hal pertama yang dilakukan merupakan segala perancangan dan persiapan sebelum suatu produksi itu dibuat seperti pembuatan konsep, ide, skrip, storyboard, model sheet, desain/layout.

1. Konsep dan Ide

Tahap pertama membuat konsep dan ide yang dikembangkan untuk menjadi sebuah cerita animasi. Cerita animasi yang dibuat akan disusun dan menjadi sebuah film yang utuh dan mempunyai sebuah makna. Ide ini didapat dari sebuah cerita rakyat. Cerita ini dikembangkan dalam bentuk animasi. Target yang dituju anak-anak usia sekolah dasar. Cerita rakyat Indonesia banyak mengandung makna yang perlu diajarkan kepada anak-anak. Konsepnya modest dan colorful supaya anak-anak tidak bosan dan menarik minat mereka untuk melihat. Ceritanya pun dibuat ringan agar tidak terkesan terlalu kaku. Dengan begitu maka cerita rakyat ini dibuat sesuai untuk anak-anak. Cerita

ini memang kurang begitu dikenal tapi dalam cerita ini terdapat sebuah makna yang dapat diambil pelajarannya.

2. Skrip dan Storyboard

Tahap selanjutnya membuat Skrip merupakan penjelasan tertulis mengenai apa yang diceritakan dalam film animasi. Serta effect tambahan yang digunakan dalam film animasi. Skrip dibuat dari cerita yang sudah ada. Hanya ada sedikit tambahan agar anak-anak lebih suka dan lebih menarik.

Storyboard merupakan gambaran detail dari cerita. Telah dilengkapi dengan dialog dan catatan-catatan yang penting. Setelah skrip dan storyboard dibuat maka keduanya digunakan sebagai panduan dalam produksi film animasi ini. Storyboard sendiri sangat membantu kerja dalam penyusunan adegan pada film animasi terutama dalam proses editing.



Gambar 4.1 Storyboard

3. Model sheet dan Desain

Setelah storyboard dan skrip dibuat maka dapat diteruskan pembuatan model sheet merupakan gambar-gambar tokoh film yang dijadikan gambar utama animator dibuat dengan sesuai dengan porposi, anatomi, ekspresi yang berdasarkan dari konsep yang sudah ditentukan. Desain atau layout dibuat setelah karakter atau model sheet dibuat. Dengan bantuan storyboard maka desain ditata agar mempermudah untuk proses animasi, dengan penggabungan gambar model dengan background dengan skala sebanding dengan nyata.



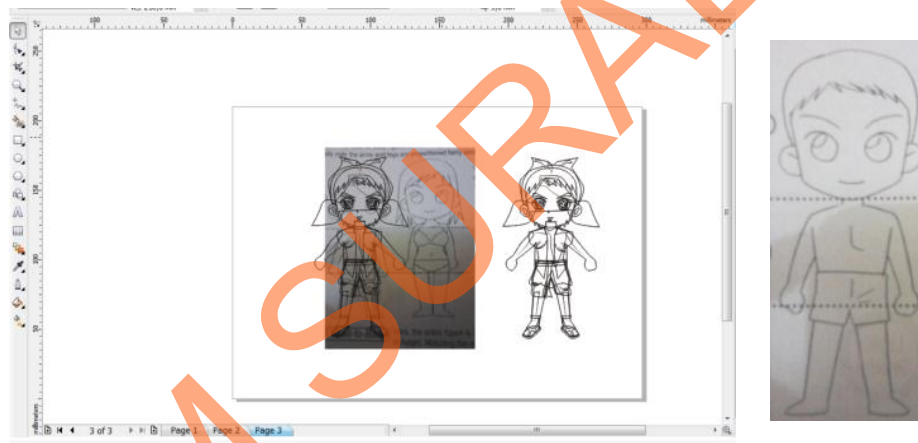
Gambar 4.2 Pengabungan Karakter dan Background

4.2 Produksi

Tahap produksi film hal pertama yang dilakukan merupakan penyusunan gambar yang sudah disiapkan dalam pra-produksi. Kemudian menggabungkan menjadi dalam satu film untuk proses animasi.

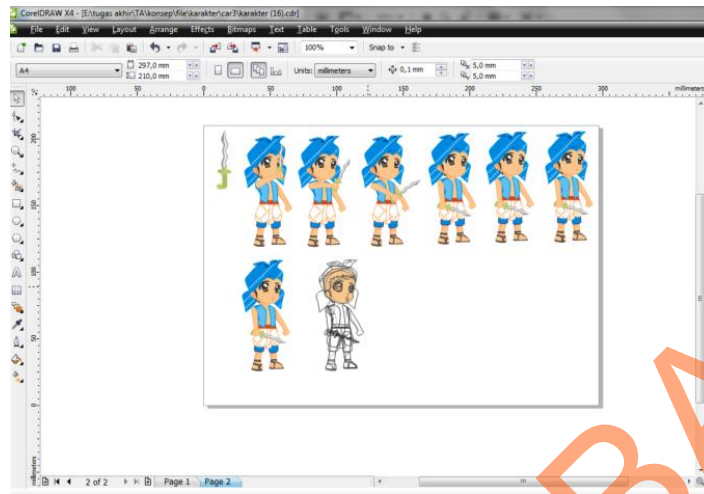
1. *Drawing Guidance*

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah itu pembuatan panduan gambar. 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 yang alami dan kompleks. Panduan gambar berguna membantu dalam mengerjakan animasi.



Gambar 4.3 Panduan Gambar Karakter

Setelah pembuatan panduan gambar maka gambar di masukan di komputer untuk diwarnai. Painting pewarnaan model dan latar belakang dilakukan dengan panduan yang sudah ditentukan terlebih dahulu. Cat diwarnai dari belakang dari warna gelap ke terang untuk menciptakan warna yang cermelang. Pewarnaan karakter disesuaikan dengan sifat yang dimiliki karakter. Selain itu menggunakan keyword sebagai acuan serta memberikan gelap terang agar karakter lebih hidup.



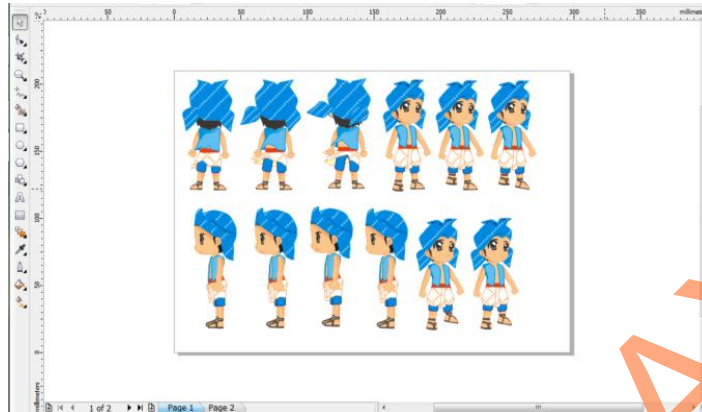
Gambar 4.4 Pewarnaan Karakter

2. Animasi

Langkah yang paling penting dalam film animasi yaitu proses animasi. Proses ini yaitu kegiatan mengerak-gerakkan gambar yang sudah dibuat dari proses model dengan panduan gambar dan storyboard serta skrip. Proses animasi terdapat beberapa hal yang dilakukan yaitu:

a. Aksi (*Act the Part*)

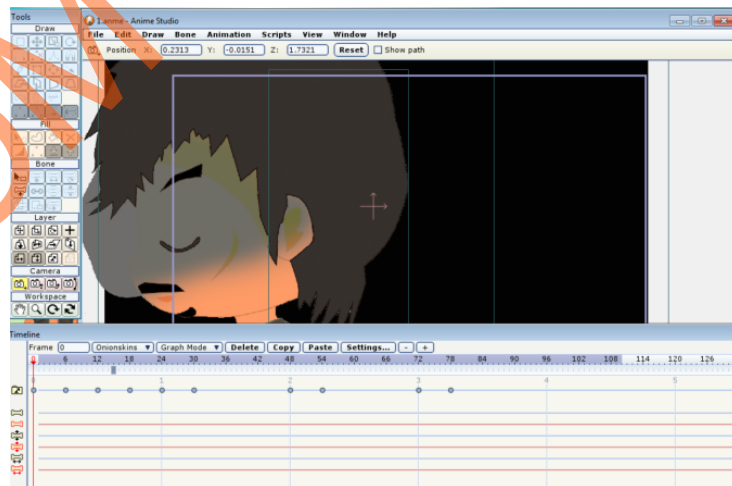
Pembuatan animasi memerlukan sebuah pemahaman untuk membuat sebuah karakter. Agar karakter yang dibuat akan sesuai dengan konsep. Setelah pembuatan model akan dibuat gambaran kunci (*key drawing*) yang menjadi penentu arah gerakan yang lebih dikenal dengan keyframe, untuk memudahkan pembuatan gerakan dapat dibuat key framenya. Kemudian baru disela-sela antara key frame diberi gambar gerakan selanjutnya dengan perpaduannya sebelumnya.



Gambar 4.5 Panduan kye Frame

b. Gerakkan Berulang

Gerakkan berulang atau loop terdiri dari beberapa frame yang dibuat bersamaan untuk membuat gerakan yang berkesinambungan. Gerakkan berulang dibuat dengan hanya beberapa frame yang diulang beberapa kali, untuk mendapatkan gerakan berulang dalam sebuah animasi.



Gambar 4.6 Gerakkan Berulang

c. Pemeriksaan Gambar

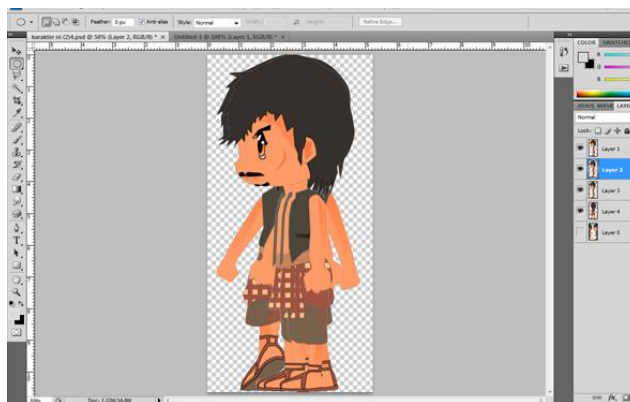
Pemeriksaan gambar disebut juga *line test* merupakan tahapan untuk mengetahui hasil animasi. Ini berguna untuk mengevaluasi hasil animasinya. Dalam pembuatan animasi biasanya hasil gambarnya berbeda-beda. Karena pembuatannya yang secara manual. Dengan begitu perlu dilakukan *cleaned-up* untuk menyamakan gambar.



Gambar 4.7 Pemeriksaan Gambar

d. Pemindahan Gambar

Tracing atau pemindah gambar dilakukan setelah melakukan *cleaned-up* yaitu memindahkan garis-garis animasi ke sel yang *transparent cel*.



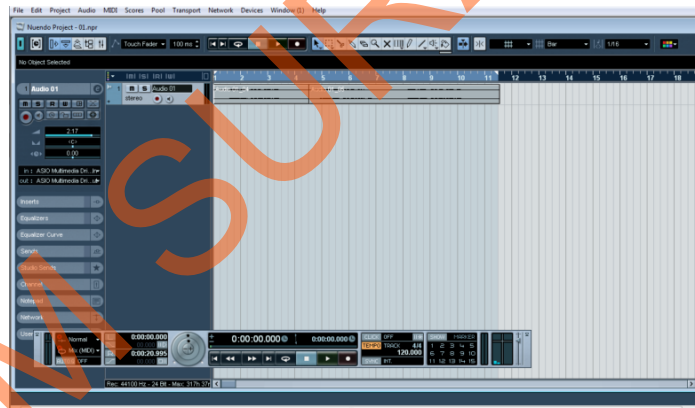
Gambar 4.8 Perpindahan Gambar

4.3 Pasca Produksi

Langkah setelah produksi/pasca produksi terdapat beberapa hal yang dilakukan yaitu:

1. Perekaman Narasi

Perekaman Narasi atau musik dapat dibuat dahulu atau terakhir. Jika dibuat dahulu berarti animasi menyesuaikan musik dan sebaliknya. Pengisi suara di sesuaikan dengan karakter yang dibuat. Serta effect dan musik belakang dibuat sesuai dengan animasi karakter dan latar belakang.

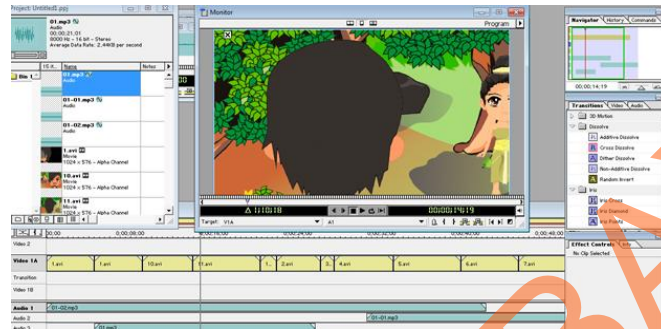


Gambar 4.9 proses Dubbing

2. Editing dan Pemberian effect terakhir

Film yang telah dirender oleh penulis menggunakan software untuk video editing pada tahap produksi kemudian diedit untuk diatur kembali urutan-urutan *scene*-nya. Proses editing ini dilakukan penulis dengan tujuan memberikan *mood* berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat melalui

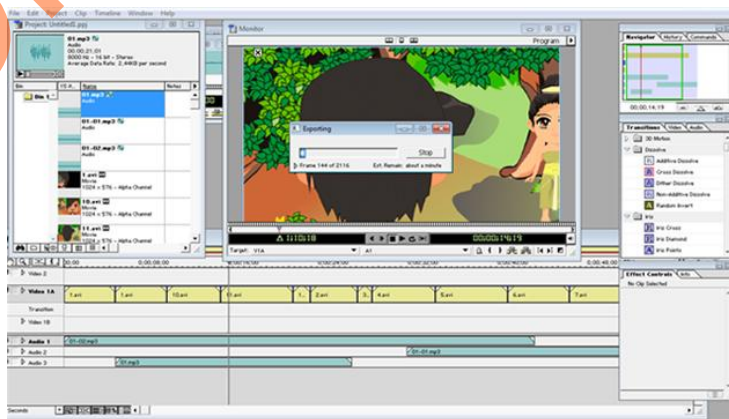
pengaturan warna, pemberian *title* dan *credit title*, transisi, *special effects* serta penyesuaian audio.



Gambar 4.10 Editing

3. Rendeering

Pada tahap ini dilakukan proses **rendering** akhir, menyatukan semua adegan mulai dari gerak karakter dan background serta moving kamera. Ini merupakan proses terakhir dalam pembuatan flim animasi ini. Gambaran yang awlanya hanya bergerak sendiri-sendiri setelah di edit dan di render maka gambar akan menjadi satu kesatuan.



Gambar 4.11 Rendering

3.4 Publikasi

Setelah selesai mengolah seluruh hasil produksi sedemikian rupa dan menghasilkan suatu karya film animasi, maka melakukan publikasi. Media yang digunakan oleh penulis untuk publikasi adalah poster dan DVD.

Konsep dalam pembuatan poster dan cover DVD Film animasi 2D ini sebelumnya telah dibahas sebelumnya dalam Bab III, kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk cetak berupa poster dan DVD (cover CD dan cakram CD) seperti gambar di bawah ini :

1. Poster

Dalam pembuatan poster melalui proses konsep dan sketsa yaitu,

a. konsep poster

Desainnya sesuai dengan keyword dan target market. Serta beberapa hal tambahannya dan dibuat menarik dengan aneka warna agar dapat diterima oleh penikmatnya. Warna yang dipilih disesuaikan dengan keyword dengan kecenderungan warna coklat untuk menguatkan kesan klasik dan warna soft untuk modestnya.

b. Hasil Poster



Gambar 4.15 Desain Poster

2. CD

Dalam pembuatan CD melalui proses konsep dan sketsa yaitu,

a. Konsep CD

Desainnya lebih mengutamakan judul film dan logo production dan beberapa karakter utama agar lebih mudah dilihat dan diingat, yang telah disesuaikan dengan keyword. Warna yang dipilih disesuaikan dengan keyword dengan kecenderungan warna coklat untuk menguatkan kesan classic dan warna soft atau sedikit memudar untuk modestnya.

b. Hasil CD



Gambar 4.12 Desain CD

3. Cover CD

Dalam pembuatan cover CD melalui proses konsep dan sketsa yaitu,

a. konsep Cover CD

Desainnya sesuai dengan keyword dan target market. Serta beberapa hal tambahannya dan dibuat menarik dengan aneka warna agar dapat diterima anak-anak. Tulisan diminimalkan dan lebih diperbanyak gambar. Warna yang dipilih disesuaikan dengan keyword dengan kecenderungan warna coklat keemasan yang lebih mendekati kehijauan memberikan kesan klasik.

b. Sketsa Cover CD



Gambar 4.13 Desain Cover DVD