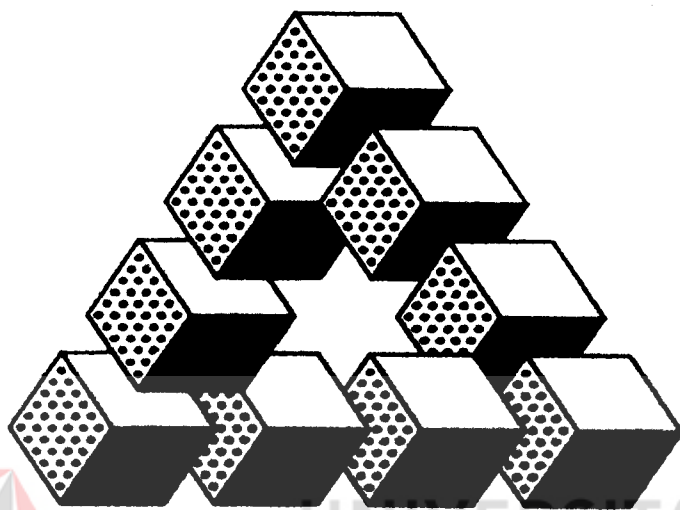


ANIMASI DANGEROUS SPEED



STIKOM

Oleh :

Nama : Hendra Gunawan Suteja
NIM : 01190160024
Program : DI (Diploma Satu)
Bidang Studi : Komputer Multimedia

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
2002**

ANIMASI DANGEROUS SPEED

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Diploma Satu Komputer Multimedia



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Nama : Hendra Gunawan Suteja
NIM : 01190160024
Program : DI (Diploma Satu)
Bidang Studi : Komputer Multimedia

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
2002**

ANIMASI
DANGEROUS SPEED

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui.



UNIVERSITAS
Dinamika

Mengetahui



Drs. Antok Supriyanto, MMT

Kabag. Program Pendidikan Profesional

Surabaya, Juli 2002

Menyetujui

Soemardiono S, S. Kom

Dosen Pembimbing



UNIVERSITAS
Dinamika

Karya Tugas Akhir “Animasi Dangerous Speed” ini saya persembahkan kepada:

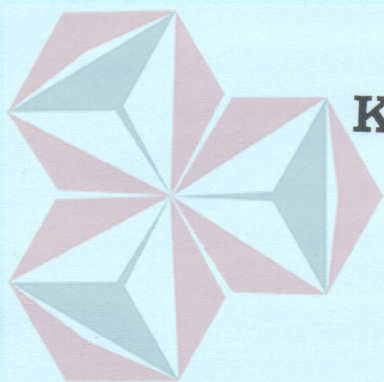
- Bapak dan Ibu tercinta (Agus Haryanto dan Ani Yuliah) sebagai orang tua yang telah mengasuh dan mendidik dari kecil sampai dewasa.
- Kakak-kakaku dan adiku (Yudi, Jimy, Rubi, Arifin, Lydia) yang selalu memberi dukungan.
- Almamater STIKOM Surabaya.
- Keluarga besar Ibu Slamet Limantoro atas bimbingannya.

MOTTO

- Be confident anytime anywhere
- Don't say "I can't" before you try it



UNIVERSITAS
Dinamika



KATA PENGANTAR

UNIVERSITAS

Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan penyertaanNya sehingga Tugas Akhir dengan judul Animasi 3D “DANGEROUS SPEED” ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Ahli Pratama Komputer Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis banyak menerima bantuan dari berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini disampaikan penghargaan dan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

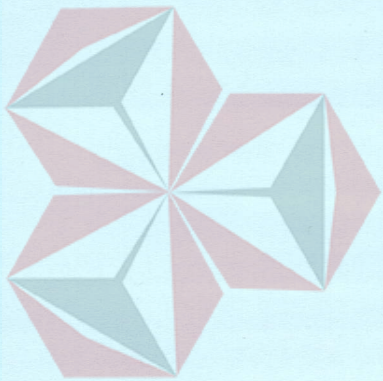
1. Drs. Antok Supriyanto , MMT sebagai Kabag Program Pendidikan Profesional STIKOM Surabaya.
2. Soemardiono S, S.Kom sebagai dosen pembimbing tugas akhir ini.
3. A. Syafik Noer, SPd
4. Fajar Kurnia D, SPd
5. Ranang Agung S, SPd., M.sn
6. Mas Hidayat

Seperti pepatah “ Tak Ada Gading Yang Tak Retak” Melalui kesempatan ini penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada waktu yang akan datang.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan berkat dan rahmatnya kepada kita semua, amin.

Surabaya, Juli 2002

Penulis



UNIVERSITAS
DAFTAR ISI
Dinamika

DAFTAR ISI

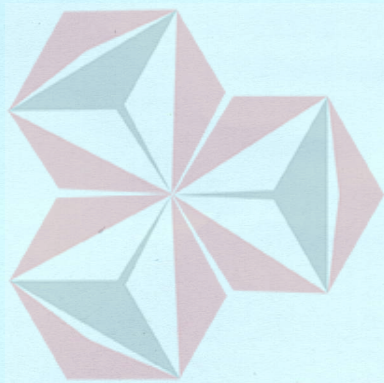
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	1
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Metode Penelitian.....	2
1.5 Sistematika.....	3
II. LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Teori Pendukung.....	4
2.1.1 Animasi 2D (Terminologi).....	4
2.1.2 Konsep Dasar Desain.....	5
2.1.3 Fotografi.....	5
2.2 Software Pendukung.....	5
2.2.1 Windows ME.....	5
2.2.2 3D Studio Max 4.0.....	5
2.2.3 Adobe Photoshop 5.5.....	6
2.2.4 Adobe Premiere 6.0.....	6
2.2.5 Adobe Image Ready 3.0.....	6
2.2.6 Swish 2.0.....	7
2.2.7 Corel Draw 10.....	7
2.2.8 Video Cutter.....	7
2.2.9 Winamp.....	7
III. PERANCANGAN.....	8
3.1 Perancangan.....	8
3.1.1 Scene I.....	8
3.1.2 Scane II.....	9

3.1.3	Scene III.....	10
3.1.4	Scene IV.....	11
3.1.5	Scene V.....	12
3.1.6	Scene VI.....	13
3.1.7	Scene VII.....	14
3.1.8	Scene VIII.....	15
3.1.9	Scene IX.....	16
3.1.10	Scene X.....	17
3.1.11	Scene XI.....	18
3.1.12	Scene XII.....	19
3.1.13	Scene XIII.....	20
3.1.14	Scene XIV.....	21
3.2	Peralatan yang Dibutuhkan.....	22
IV.	IMPLEMENTASI.....	23
4.1	Pembuatan Motor.....	23
4.1.1	Pembuatan Body Depan.....	23
4.1.2	Pembuatan Kepala Motor.....	26
4.1.3	Pembuatan Body Belakang.....	28
4.1.4	Pembuatan Roda.....	28
4.1.5	Pembuatan Tangki.....	29
4.1.6	Pembuatan Sadel, Knalpot, dan Shock.....	30
4.2	Pembuatan Kota.....	33
4.2.1	Pembuatan Gedung.....	33
4.2.2	Pembuatan Lampu.....	34
4.3	Pembuatan Logo Produksi.....	35
4.3.1	Pembuatan Roket.....	35
4.3.2	Pembuatan Planet.....	37
4.3.3	Pembuatan Papan Nama.....	38
4.4	Animasi.....	39
4.4.1	Animasi Awan dan Kabut.....	39
4.4.2	Animasi Petir.....	42

4.5 Penggabungan.....	43
4.5.1 Penggabungan dlam Adobe Premiere.....	43
4.6 Pembuatan Cover.....	44
4.6.1 Cover Depan.....	44
4.6.2 Cover Belakang.....	44
V. PENUTUP.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	48



UNIVERSITAS
Dinamika



BAB I

PENDAHULUAN

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi khususnya dunia komputer serta semakin pesatnya arus informasi, menuntut kita untuk mengejar dan meraih setiap perkembangan yang ada. Dalam sejarah perkembangan komputer telah lama dimanfaatkan dalam dunia entertainment dan perfilman, khususnya film-film animasi.

Di Indonesia pada saat ini banyak dibanjiri oleh film-film produksi luar negeri, baik layar lebar maupun layar televisi. Hampir 100% film-film layar lebar dikuasai luar negeri dan 100% tayangan animasi kartun dikuasai produksi luar negeri

Dalam pembuatan film-film animasi kartun produk luar negeri dikemas dengan cerita yang menarik dan didukung dengan efek-efek komputer sehingga banyak diminati oleh berbagai kalangan, dari anak-anak sampai orang dewasa. Untuk menghasilkan suatu karya animasi kartun yang berkualitas tentunya, selain membutuhkan teknologi komputer yang sangat canggih, juga membutuhkan sumber daya manusia yang kreatif dan imajenatif.

1.2 Permasalahan

Awal dari pembuatan sebuah karya animasi diperlukan suatu jalan cerita atau scenario yang jelas. Dalam penyelesaian Animasi 3D “Dangerous Speed” penulis membuat scenario sebagai berikut :

Animasi 3D “Dangerous Speed” diawali dengan munculnya logo perusahaan (CROOT PRODUCTION), kemudian muncul counting leader dimulai dari delapan, diikuti dengan munculnya data penulis dan judul animasi ini.

Tahap berikutnya menampilkan sebuah planet bumi yang berkabut dan pada menuju sebuah kota yang sepi dan menelusuri kota tersebut sampai pada akhirnya menuju sebuah gedung. Kemudian menampilkan semua ruangan gedung tersebut, didalam sebuah ruangan ada seseorang di depan sebuah komputer dan akhirnya menuju sebuah garasi di garasi tersebut ada sebuah motor.

Orang tersebut menuju sebuah motor. Diluar gedung itu orang tersebut sudah menaiki motor dan siap untuk berkeliling kota, mulailah orang tersebut menyalakan motor tersebut dan melesat dengan kecepatan yang tinggi untuk berkeliling kota, pada waktu ingin melewati sebuah jembatan tiba-tiba jembatan itu sedang terbuka. Tetapi pengendara motor itu nekat dan ingin melewati jembatan itu dan akhirnya melayanglah dan pengendara motor itu menabrak, lalu meledaklah motor itu, tetapi pengendara motor itu masih sempat untuk menaiki skate board terbangnya dan menghindari dari ledakan motor yang sangat dahsyat maka selamatlah orang itu.

Scene berikut muncul nama-nama pembuat animasi ini dan dilanjutkan dengan ucapan terima kasih .

1.3 Tujuan

Dalam perkembangan terakhir ini dunia entertainment dalam pembuatan video klip di Indonesia menunjukkan satu titik kegairahan. Namun hal ini sangat berbeda dengan dunia perfilman, Khususnya film animasi kartun produksi dalam negeri. Berangkat dari hal ini semoga dalam pembuatan video klip ini dapat menambah semaraknya dunia animasi di Indonesia.

1.4 Metode Penelitian

- Studi literature, buku-buku penunjang seperti 3D S MAX dan Photoshop
- Mencari dan menyiapkan materi
- Pembuatan karakter yang digunakan dalam animasi dan dilanjutkan pembuatan animasi (proses pengerjaan)
- Pengeditan dan penggabungan klip-klip animasi serta pemberian audio

1.5 Sistematika

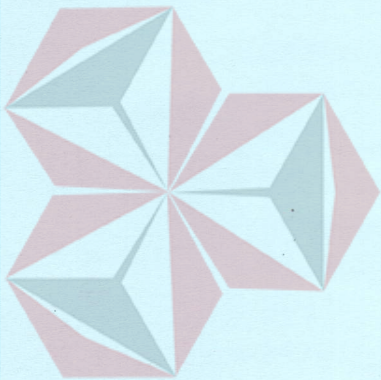
- Bab I (Pendahuluan) menjelaskan tentang latar belakang permasalahan didalam dunia perfilman, isi cerita atau scenario “Animasi Dangerous Speed”, dan tujuan pembuatan animasi.
- Bab II (Landasan Teori) menjelaskan tentang beberapa teori tentang software-software multimedia.
- Bab III (Perancangan) menjelaskan tentang isi cerita dari “Animasi Dangerous Speed” dalam bentuk storyboard, dan hardware dan software yang di gunakan.
- Bab IV (Implementasi) menjelaskan tentang cara pembuatan “Animasi Dangerous Speed”
- Bab V (Penutup) berisi tentang kesimpulan, saran, daftar pustaka, dan daftar riwayat hidup.



UNIVERSITAS
Dinamika

UNIVERSITAS
BAB II
LANDASAN TEORI

Dinamika



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Pendukung

2.1.1 Animasi 2D (Terminologi)

Terminologi merupakan salah satu ilmu yang menjelaskan tentang bagian-bagian dari videografi. Terminologi merupakan salah satu bentuk multimedia, yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- Terdapat text
- Terdapat gambar, film, dan audio
- Animasi

Dalam dunia videografi banyak bagian-bagian yang perlu diperhatikan pada saat proses pembuatan sebuah film, terlebih pembuatan film animasi.

- **Frame**
Merupakan bagian dasar dari informasi yang ada pada saat dikumpulkan bersama-sama dengan gambar lain dan ditayangkan dalam suatu urutan tertentu menghasilkan film.
- **Key frame**
Gambar kunci yang dipakai sebagai acuan sebuah penggerak dalam animasi. Suatu bingkai video yang memuat gambar lengkap, bukan hanya perubahan dari bingkai terdahulu.
- **In between entries**
Merupakan penggambaran diantara key frame-key frame. Perubahan lebih halus dari pada key frame satu dengan yang lain.
- **Time base**
Ukeran dasar yang digunakan, didasarkan atas jumlah frame per detik (fsp).
Untuk standar USA = 30 fps (NTSC = National Television Standard Comitè)
Untuk standar Asia = 25 fsp (PAL = Phase Alternating Line)

➤ **Klip**

Merupakan potongan-potongan gambar, audio, animasi yang masih mentah (belum jadi)/ bahan-bahan yang akan digunakan dalam movie.

2.1.2 Konsep Dasar Desain

Untuk membuat sebuah objek, seseorang memerlukan rancangan desain supaya dalam pengerjaannya terarah dan hasil akan dapat seperti yang diinginkan. Dalam mendesain tentunya diperlukan pemahaman terhadap konsep dasar mendesain yang di dalamnya terdapat empat unsur utama. Unsur yang harus benar-benar dipahami adalah : pewarnaan garis, garis, bentuk, dan tekstur. Keempat unsur ini dapat membentuk satu komposisi yang mempunyai nilai estetik, nilai fungsi.

2.1.3 Fotografi

Bidang ilmu yang mempelajari teknik pengambilan gambar (photo). Pengambilan gambar di dunia fotografi tidak jauh berbeda dengan di dunia perfilman. Beberapa hal saat yang perlu diperhatikan pada saat pengambilan gambar adalah : sumber cahaya, letak kamera, dan letak objek. Dengan pengaturan yang baik terhadap hal diatas maka akan menghasilkan gambar yang berkualitas.

2.2 Software Pendukung

2.2.1 Windows ME

Program sistem operasi yang merupakan hasil dari Microsoft dengan nama Windows ME.

2.2.2 3D Studio Max 4.0

3D Studio Max merupakan salah satu program animasi dan modeling 3D yang berbasis komputer (PC) unggulan dari Autodesk. Saat ini menjadi standar defacto khusus untuk program modeling dan animasi 3D. Karena berbasis PC, pembuatan animasinya menggunakan prinsip dasar teknik key frame/animasi cell. Di dalam 3D

Studio Max dapat dijumpai berbagai macam efek yang dapat dipergunakan untuk menciptakan berbagai macam animasi yang spektakuler, antara lain particle system, morphing, lens-efek, skin, dan masih banyak lagi. Dengan semua fasilitas yang ada, 3D Studio Max mempunyai keunggulan sebagai software animasi, antara lain :

- Mampu membuat objek-objek virtual secara tiga dimensi, bentuk dapat diubah sesuai dengan keinginan.
- Mampu memberikan kesan material mendekati aslinya.
- Mampu memberikan efek-efek khusus pada hasil akhir produk, seperti efek cahaya dan bayangan, efek-efek atmosfer (api, pendar cahaya atau kabut) sehingga benda kian mendekati real.

2.2.3 Adobe Photoshop 5.5

Adobe Photoshop merupakan program editing image berdasarkan pixel (picture elemen-elemen gambar) yang memungkinkan untuk membuat dan menghasilkan image digital dengan kualitas tinggi. Dengan pemanfaatan semua fasilitas yang ada, memungkinkan untuk memanipulasi fotografi yang discane, slide, dan karya seni asli yang dibuat dengan berbagai macam cara. Dalam perkembangannya photoshop digunakan untuk membuat digital matte painting (gambar latar belakang) yang akan digabungkan dengan live shooting.

2.2.4 Adobe Premiere 6.0

Adobe Premiere merupakan software editing video yang sangat kuat/canggih. Software ini digunakan untuk mengolah , menggabungkan klip-klip video yang masih mentah untuk dijadikan video yang utuh. Di dunia perfilman dan multimedia sangat memerlukan program semacam ini untuk proses editing akhir.

2.2.5 Adobe Image Ready 3.0

Adobe Image Ready merupakan software yang berfungsi untuk membuat dan mengedit suatu klip baik berupa animasi atau live shoot.

2.2.6 Swish 2.0

Swish merupakan program untuk membuat animasi text yang sederhana yang diperuntukan dalam desain web.

2.2.7 Corel Draw 10

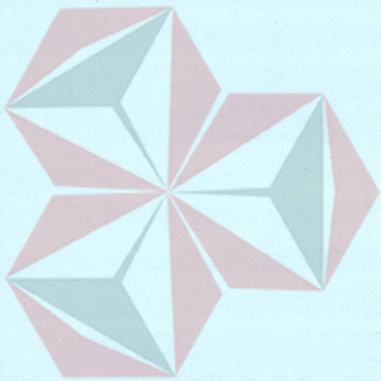
Corel Draw merupakan program untuk menggambar yang berbasiskan vector, dimana pemakai dapat dengan mudah membuat sebuah desain karya seni yang lebih professional dari yang sederhana hingga rumit. Corel Draw sangat handal untuk menggambar dan peningkatan fasilitas menggambar yang lebih canggih lagi.

2.2.8 Video Cutter

Video Cutter merupakan software yang digunakan untuk memutar segala jenis movie/film. Selain itu software ini mempunyai fasilitas untuk mengambil/mengcapture gambar dalam setiap frame pada movie/film yang diputar.

2.2.9 Winamp

Merupakan software untuk memutar MP3 di komputer. Winamp dapat digunakan sebagai fasilitas untuk merubah file MP3 menjadi file ber-extended WAV.



UNIVERSITAS
BAB III
PERANCANGAN

Dinamika

BAB III

PERANCANGAN

3.1 Perancangan

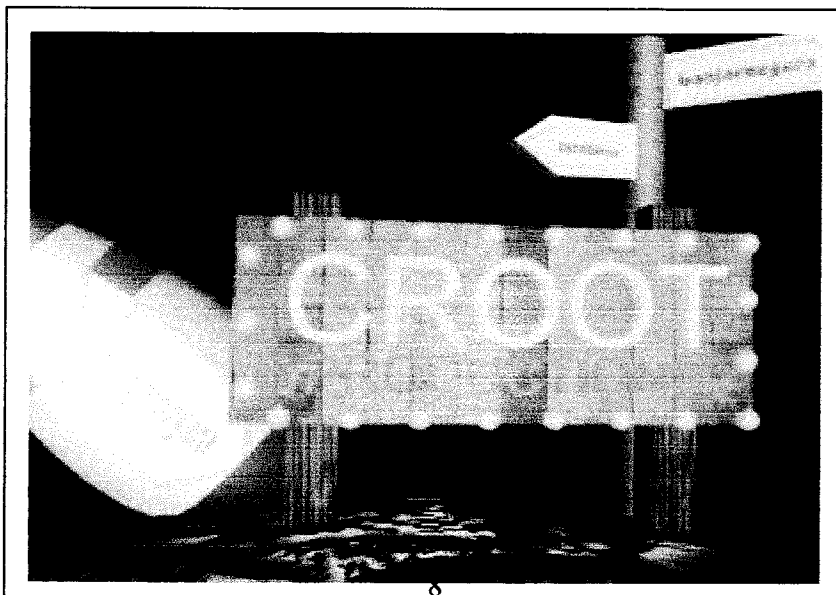
Dalam pembuatan sebuah karya animasi diperlukan sebuah rancangan yang digunakan sebagai acuan agar cerita yang dihasilkan sesuai dengan scenario yang telah ada. Di dunia perfilman yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya adalah story board yang terbagi dalam beberapa scene. Dalam hal ini penulis mengangkat story board dalam pembuatan animasi “Dangerous Speed” sebagai berikut :

3.1.1 Scene I

Muncul animasi identitas perusahaan “CROOT PRODUCTIONS” yang diawali dengan munculnya sebuah roket yang melintasi sebuah planet, roket tersebut berputar-putar di angkasa sampai pada akhirnya mendarat di sebuah planet yang tak dikenal. Di planet itu ada sebuah logo perusahaan.

Waktu : 21 Detik

Audio : Musik (learn to crawl) dan suara laser.

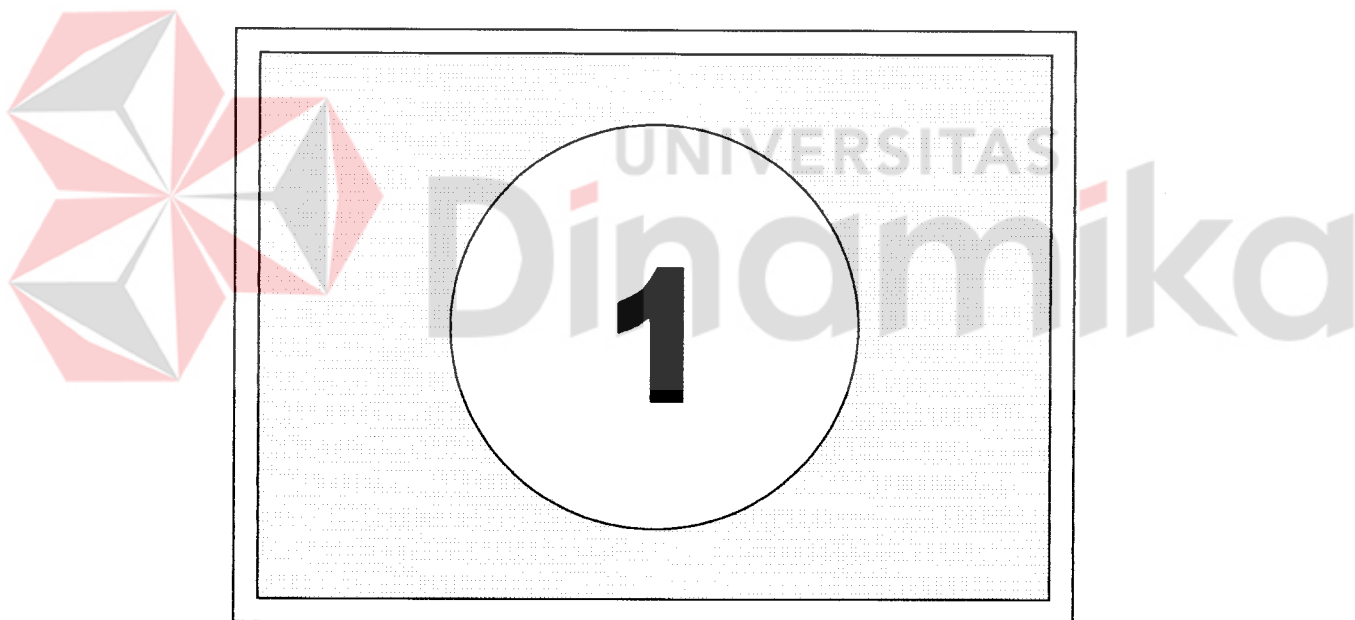


3.1.2 Scene II

Opening atau pembuka. Dengan hitungan mundur dari delapan

Waktu : 10 Detik

Audio : Suara kalkulator.



3.1.3 Scene III

Tampilan identitas penulis dan judul animasi “Dangerous Speed” dengan background animasi petir.

Waktu : 29 Detik

Audio : Suara petir dan musik horror.



3.1.4 Scene IV

Video klip pembuka adalah planet bumi yang berkabut, yang terlihat dari jauh dan mendekati kamera

Waktu : 10 Detik

Audio : musik (change)



3.1.5 Scene V

Tampilan animasi awan tebal yang bergerak memutar

Waktu : 10 Detik

Audio : Musik (change)



3.1.6 Scene VI

Tampilan animasi kota yang terlihat dari atas dan mendekat kesubuah jalan.

Waktu : 30 Detik

Audio : Musik (change)

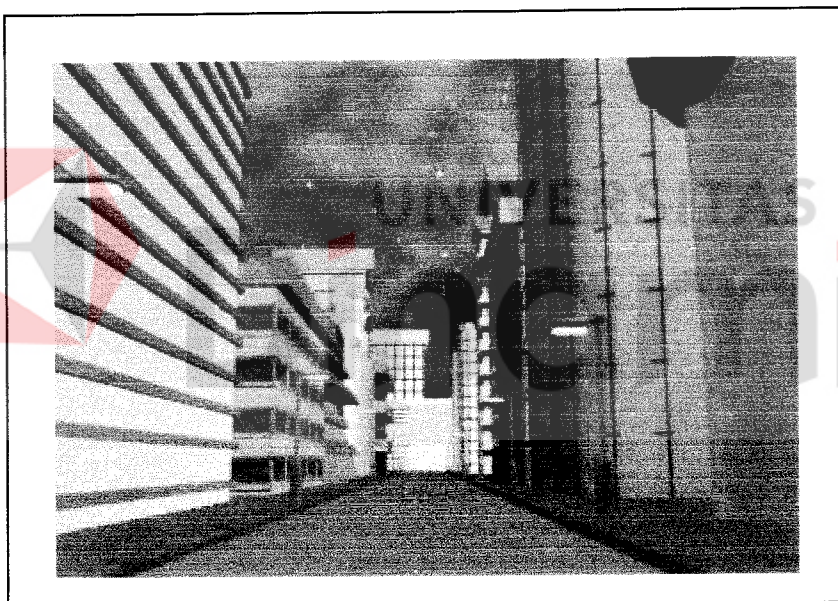


3.1.7 Scene VII

Camera menelusuri setiap sudut kota tersebut sampai pada akhirnya masuk ke sebuah gedung.

Waktu :10 Detik

Audio : Musik (change)

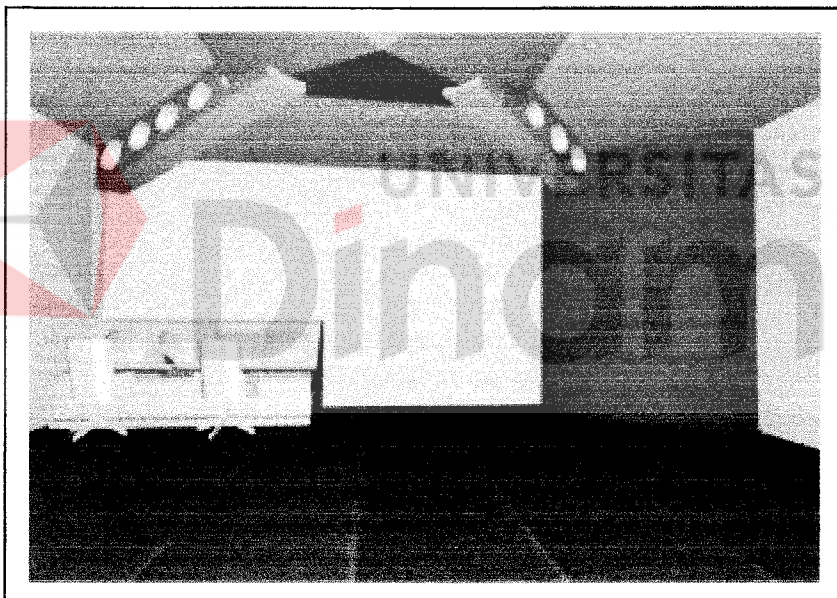


3.1.8 Scene VIII

Camera menelusuri beberapa ruangan didalam gedung tersebut. Ada salah satu ruangan disitu ada seseorang berdiri di depan komputer,dan sebuah garasi yang terdapat sebuah motor.

Waktu : 44 Detik

Audio : Musik (change)



3.1.9 Scene VIII

Orang tersebut sudah siap untuk menaiki motor itu dan bersiap-siap melesat.

Waktu : 5 Detik

Audio : Musik (dead cell)

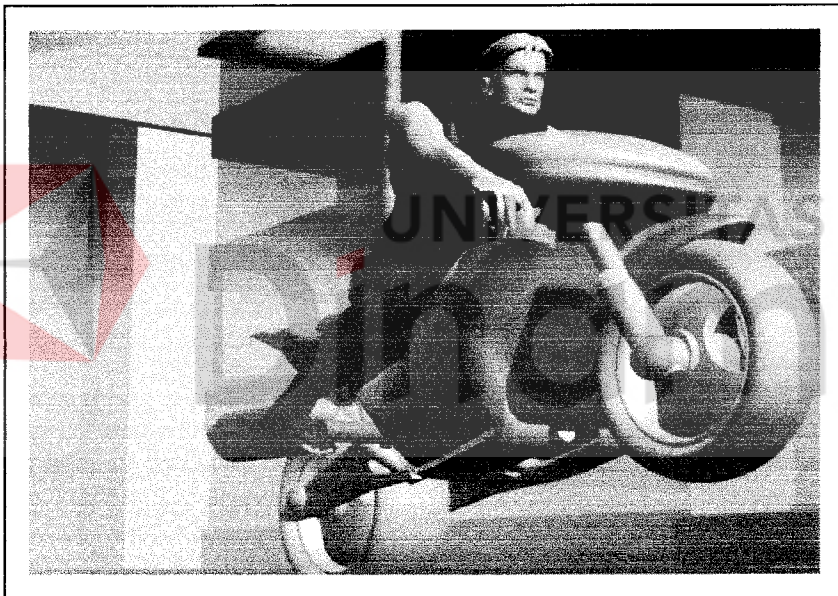


3.1.10 Scene X

Orang tersebut melesat dengan menaiki motor tersebut dengan mengangkat motor (Standing) terlebih dahulu dan melesat dengan kecepatan tinggi.

Waktu : 5 Detik

Audio : Musik (dead cell)

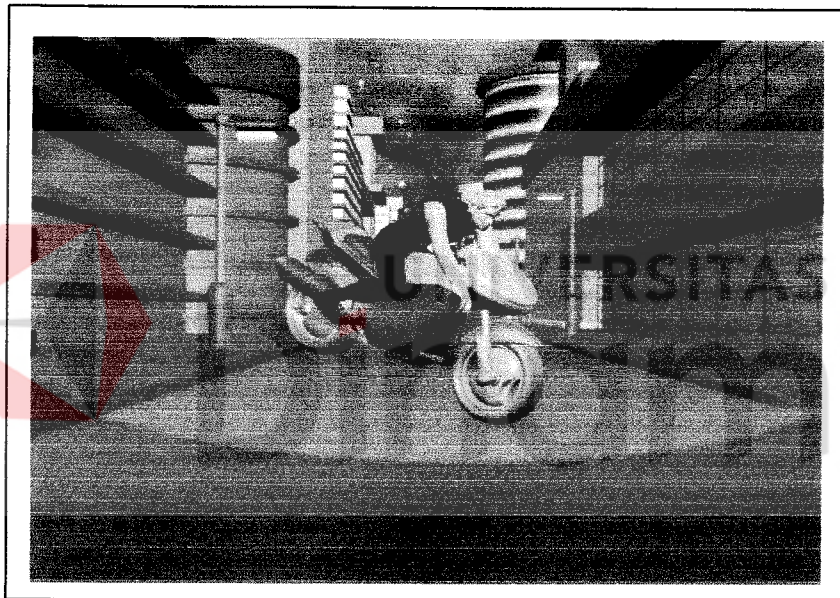


3.1.11 Scene XI

Pada sebuah belokan orang tersebut membelokkan motornya dengan aksi yang spektakuler, yaitu dengan standing belakang dan memutar motor tersebut.

Waktu : 35 Detik

Audio : Musik (dead cell)



3.1.12 Scene XII

Pada sebuah jembatan yang sedang terbuka orang tersebut nekat unntuk melewati jembatan tersebut dan akhirnya terjadilah kecelakaan karena lompatan motor tersebut tidak dapat sampai ke jembatan yang satunya lagi.

Waktu : 5 Detik

Audio : -



3.1.13 Scene XIII

Pada kecelakaan tersebut terjadi ledakan yang dhasyat, tetapi pengendara motor itu dapat menyelamatkan diri dengan menaiki skate board terbangnya yang tersimpan. Terbanglah orang itu menjauh dari ledakan motor itu.

Waktu : 5 Detik

Audio : Suara ledakan



3.1.14 Scene XVI

Penutup yang terdiri dari nama-nama produser, editing dan lainnya serta ucapan terima kasih kepada yang bersangkutan.

Waktu : 161 Detik

Audio : Musik (what we're about)



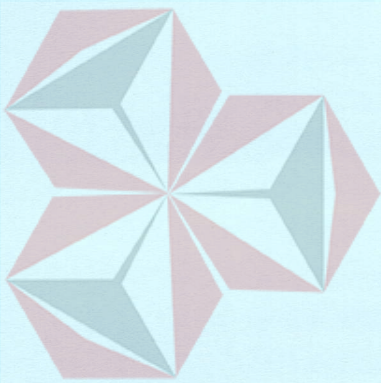
3.2 Peralatan yang dibutuhkan.

➤ Hardware:

- Komputer Pentium IV 1700 MHZ
- Monitor_LG studio works 563N
- VGA dan sound card integrated
- RAM 256 MB
- Hard Disk Maxtor 20 GB
- Printer Canon BJC 2001 SP

➤ Software:

- Windows ME
- 3D S MAX 4.0
- Swish 2.0
- Adobe Premiere 6.0
- Adobe Photoshop 6.0
- Adobe Image Ready 3.0
- Corel Draw 10
- Windows Movie Maker
- Windows Media Player
- Winamp 2.7



UNIVERSITAS
BAB IV
IMPLEMENTASI

Dinamika

BAB IV

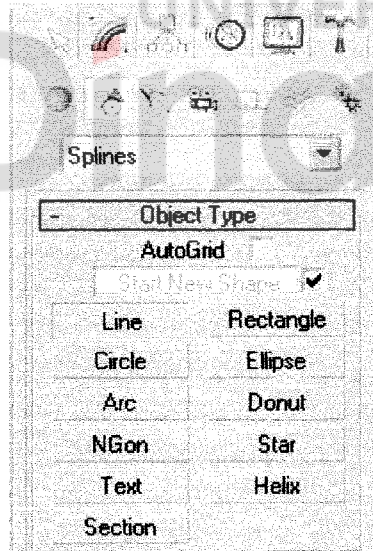
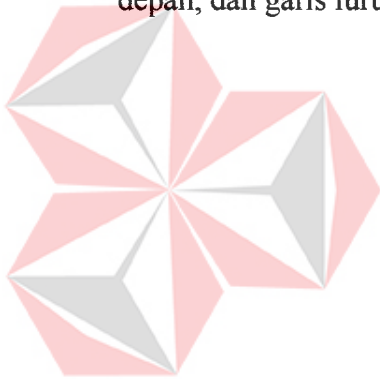
IMPLEMENTASI

4.1 Pembuatan Motor

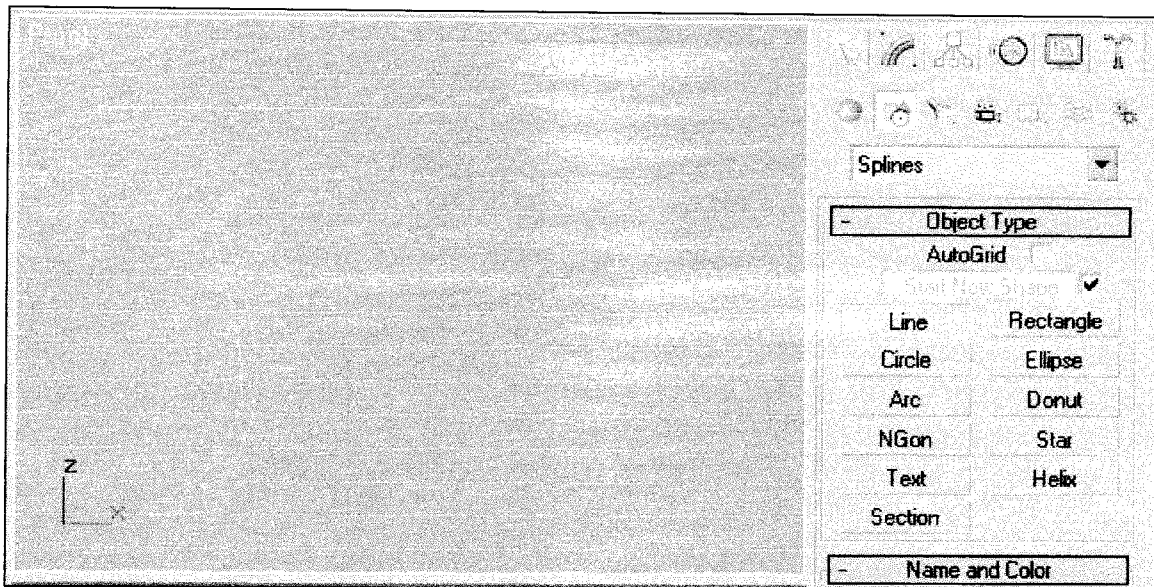
Dalam pembuatan obyek motor penulis berusaha untuk membuat model yang menarik perhatian. Maka dari itu penulis menggunakan berbagai cara untuk membuat obyek tersebut dengan konsentrasi yang tinggi. Dengan membuat bagian-bagian yang terpisah.

4.1.1 Pembuatan Body Depan

Pada menu pilihlah *shapes*, maka akan muncul berbagai macam pilihan. Pada *object type* pilihlah *line*, lihat **gb.1**. Buatlah bentuk body tampak samping, tampak depan, dan garis lurus, lihat **gb.2**.

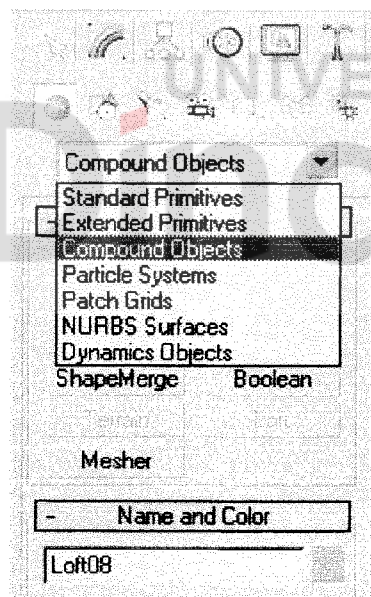
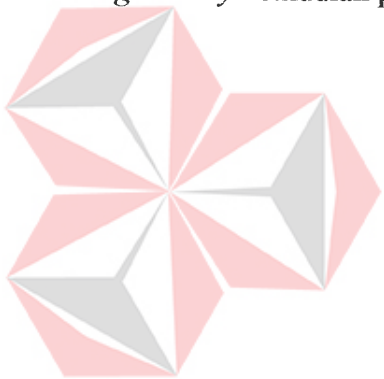


gb.1



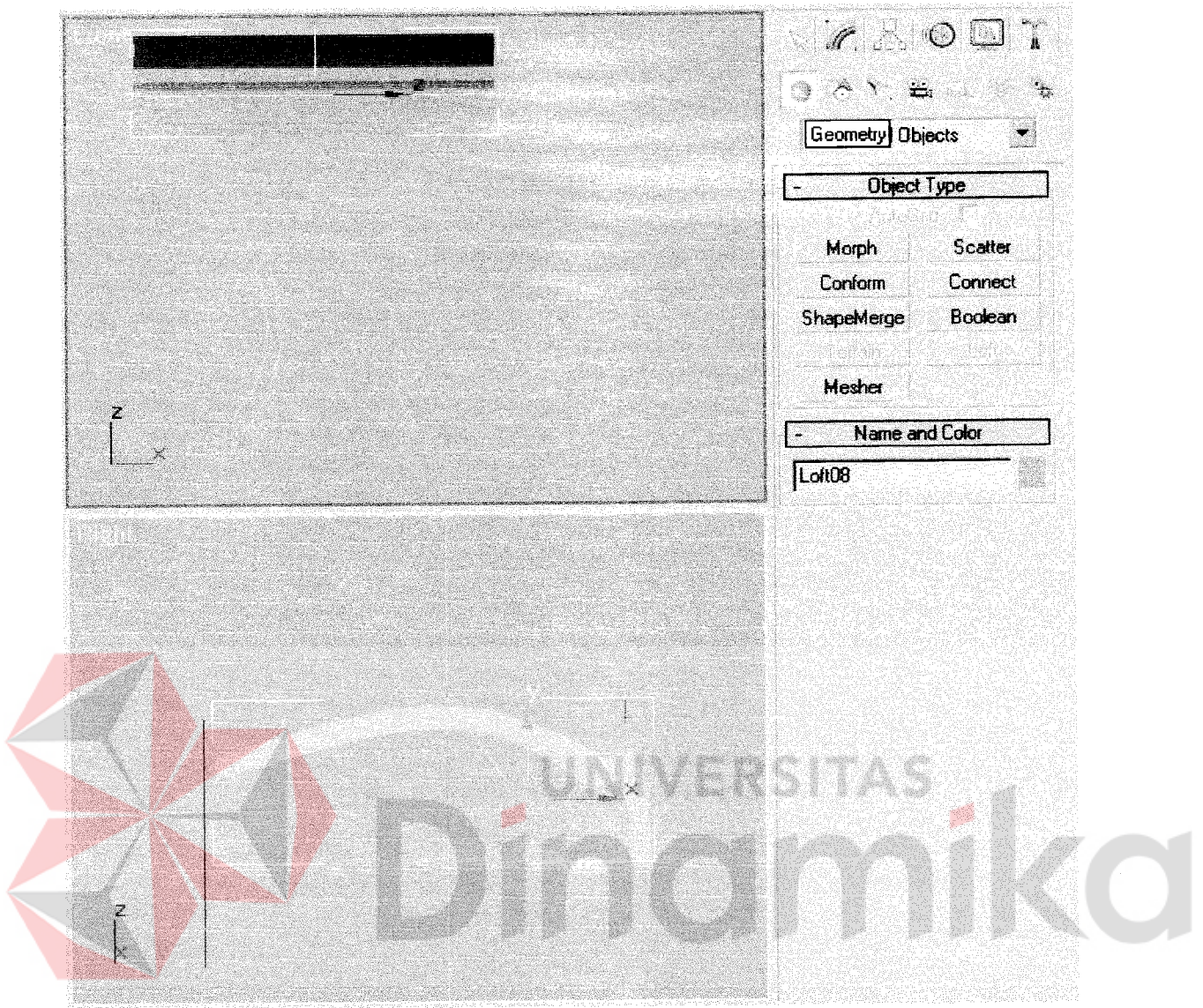
gb.2

Setelah membuat bentuk tersebut aktifkan garis lurus, kemudian pada menu pilihlah *geometry* kemudian pilih *compound object* pada menu, lihat gb.3



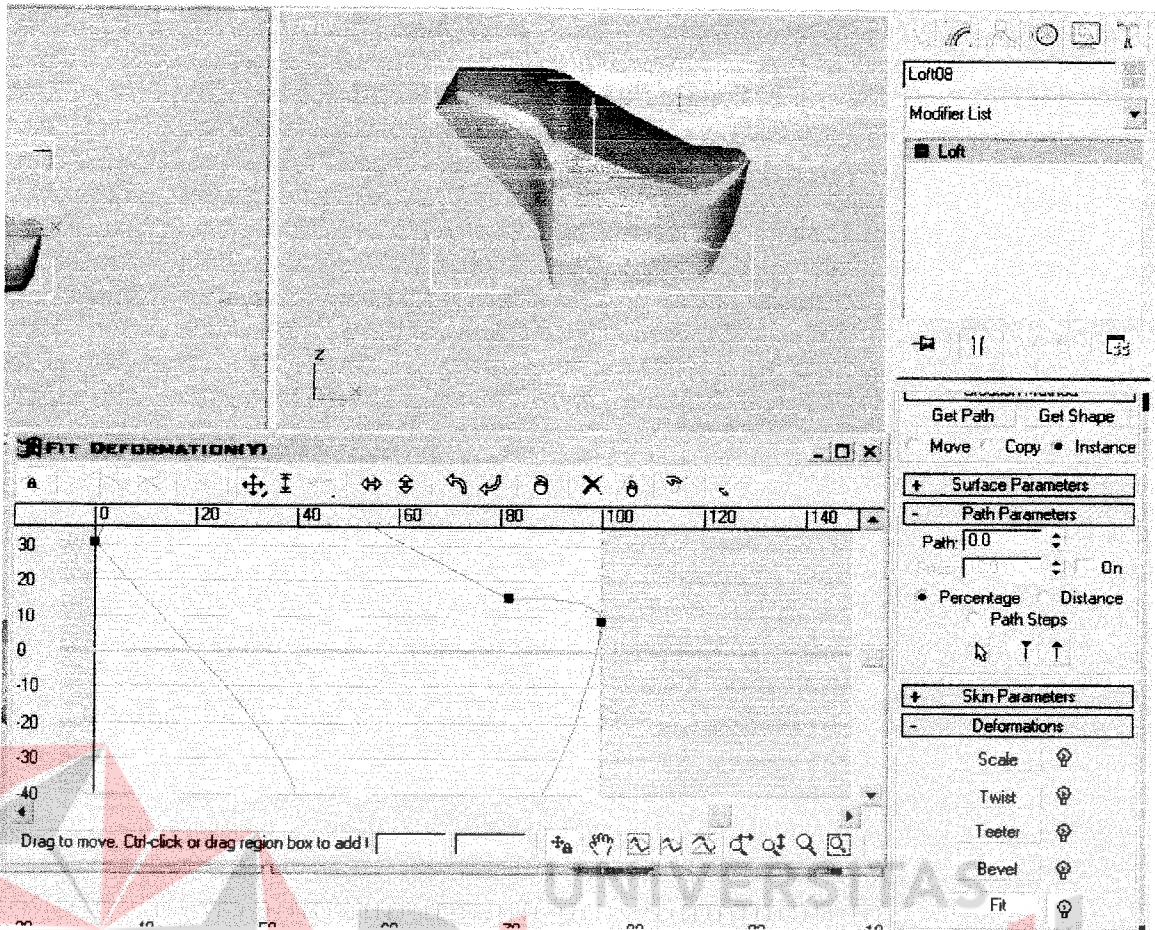
gb.3

Pada *object type* pilihlah *loft*, setelah aktifkan *loft* klik *get shape* yang terdapat pada *creation method*, setelah klik *get shape* arahkan cursor pada garis tampak depan maka akan membentuk sesuai dengan garis tersebut lihat gb.4.



gb.4

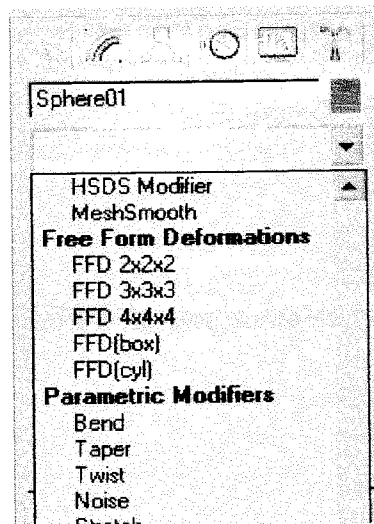
Untuk tahap berikutnya kita aktifkan *deformation* yang terdapat pada *modify*, pada *deformation* pilih *fit* untuk membentuk body seutuhnya, pada *fit* maka akan muncul bagan kemudian aktifkan Display Y Axis lalu klik *get shape* dan arahkan cursor pada garis tampak samping, lihat gb.5.



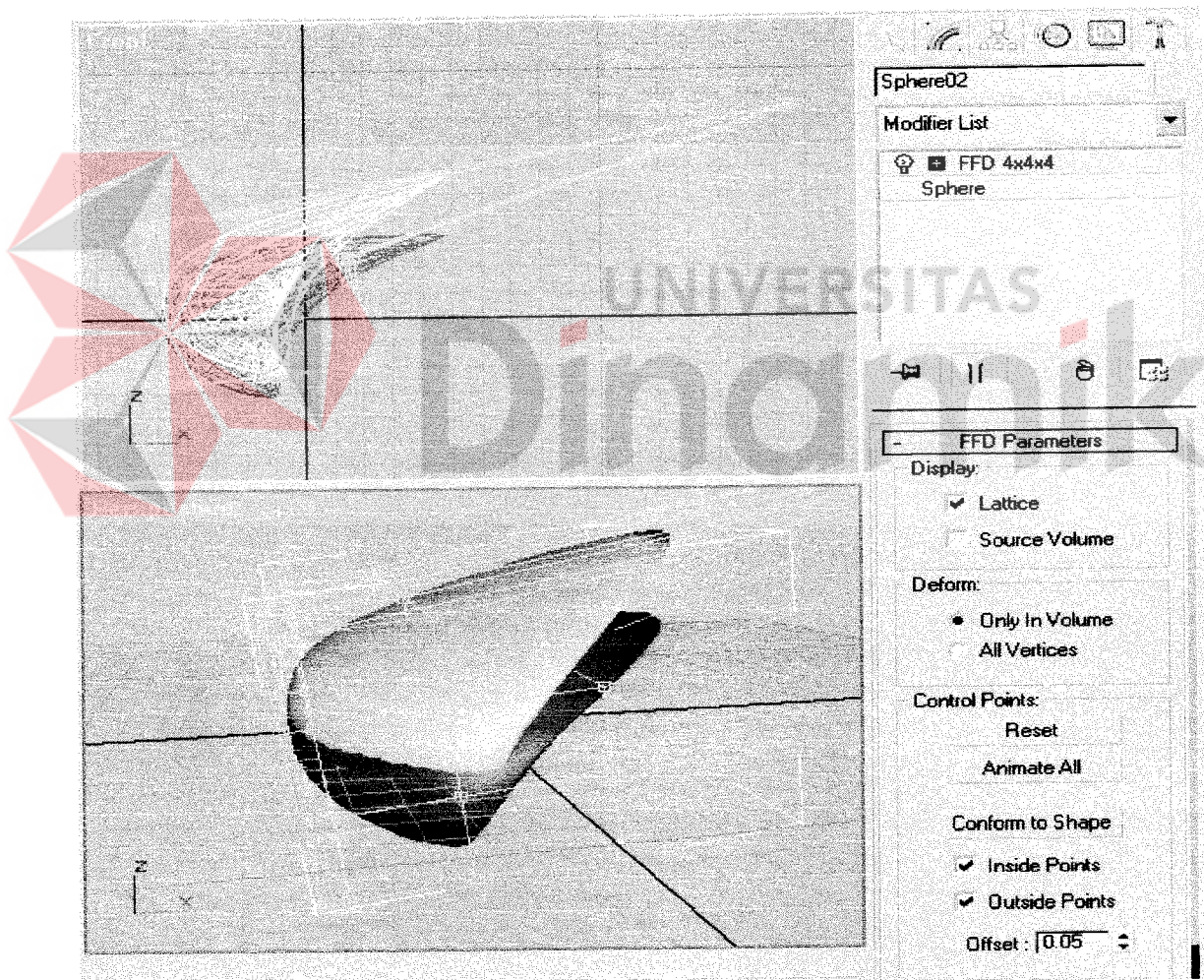
gb.5

4.1.2 Pembuatan Kepala Motor

Pada *create* pilih *geometry* maka akan muncul berbagai macam bentuk pilihlah *sphere*, kemudian aktifkan *modify* pada *modifier list* pilihlah *FDD 4x4x4*, lihat gb.6. Bentuklah *sphere* tersebut dengan menyeleksi bagian samping dan tarik ke dalam, copy *sphere* tersebut dan tarik keatas lebih jelasnya lihat gb.7.



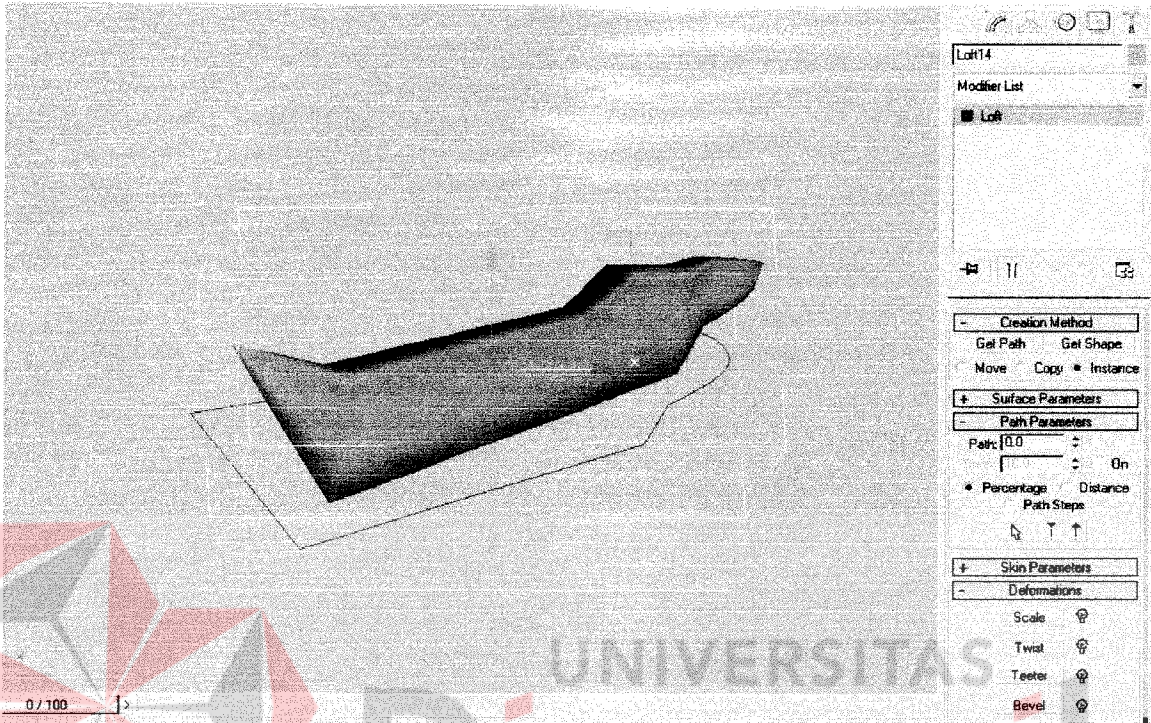
gb.6



gb.7

4.1.3 Pembuatan Body Belakang

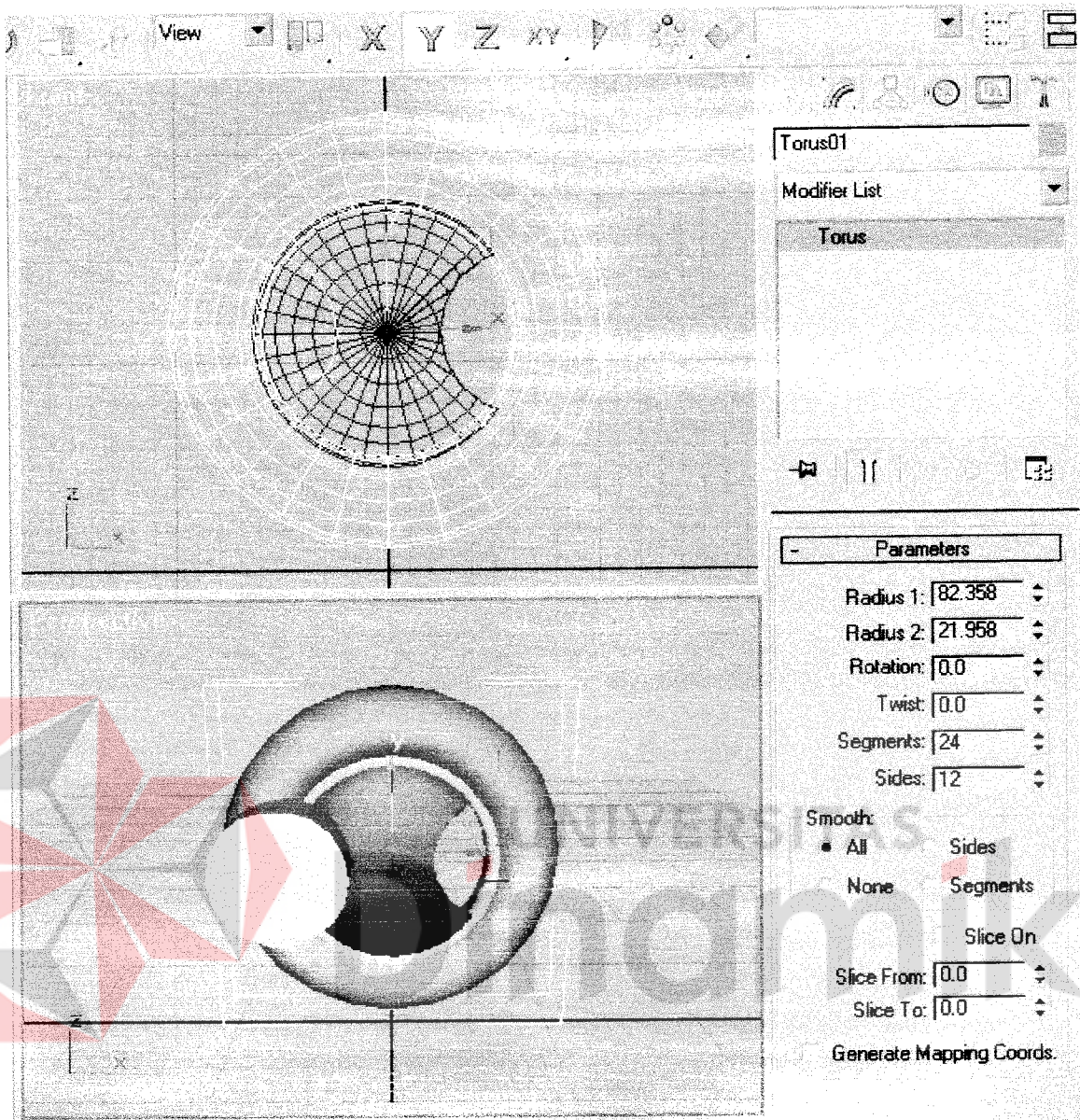
Dalam pembuatan body belakang buatlah garis lurus, garis berbentuk body tampak samping, dan tampak depan, dengan cara yang sama dengan pembuatan tebang lihat **gb.8**.



gb.8

4.1.4 Pembuatan Roda

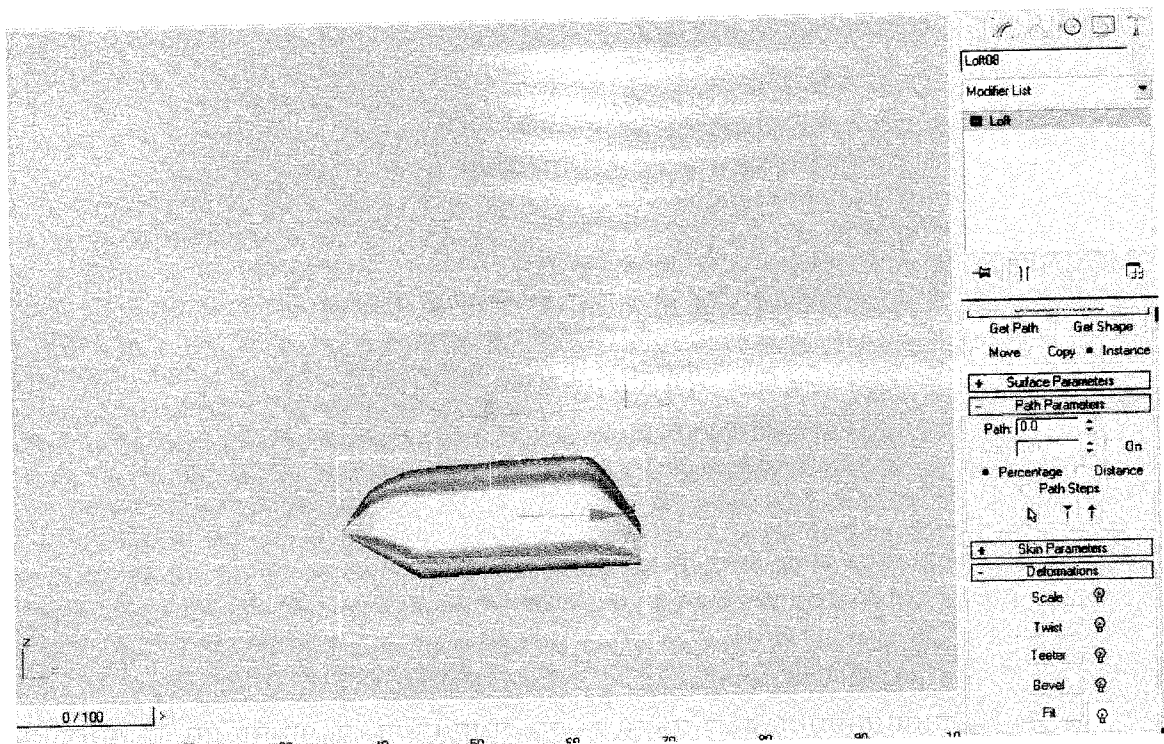
Gunakan *torus* yang terdapat pada menu pilihan *geometry*, karena torus sudah berbentuk seperti roda dan untuk membuat veleg gunakan *sphere*, pada parameter isilah *hemisphere 0,5* kemudian klik select and *Non-uniform scale* yang terdapat pada tool bar dan arahkan pada sumbu Y(top) kemudian tarik untuk menipiskan *sphere* tersebut, untuk melubangi pelek tersebut kita boleh menggunakan *cylinder*, lihat **gb.9**.



gb.9

4.1.5 Pembuatan Tangki

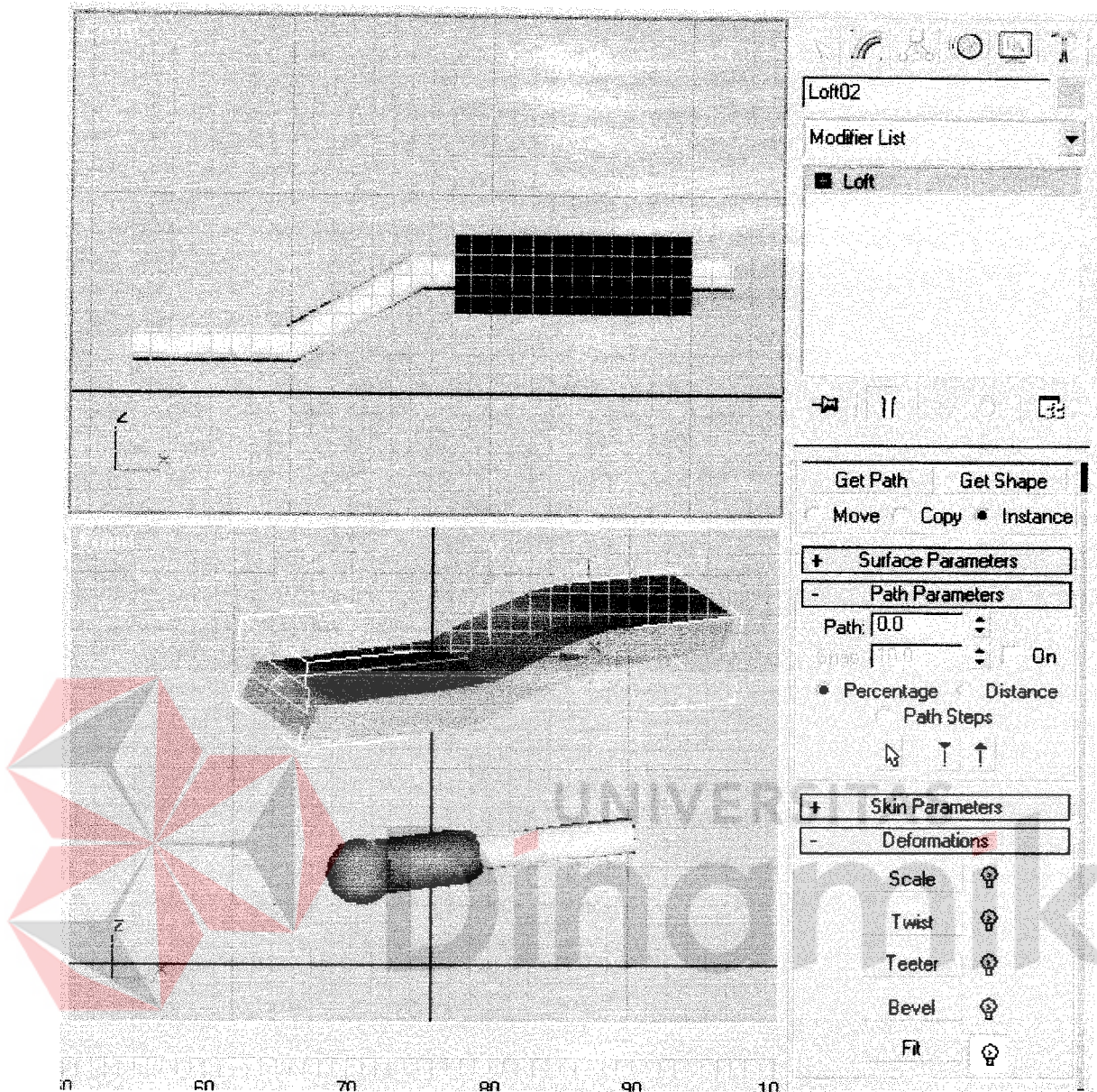
Buatlah bentuk tampak samping, tampak depan, dan garis lurus dengan menggunakan *line*, kemudian gunakanlah loft seperti pembuatan body motor, lihat gb.10.



gb.10

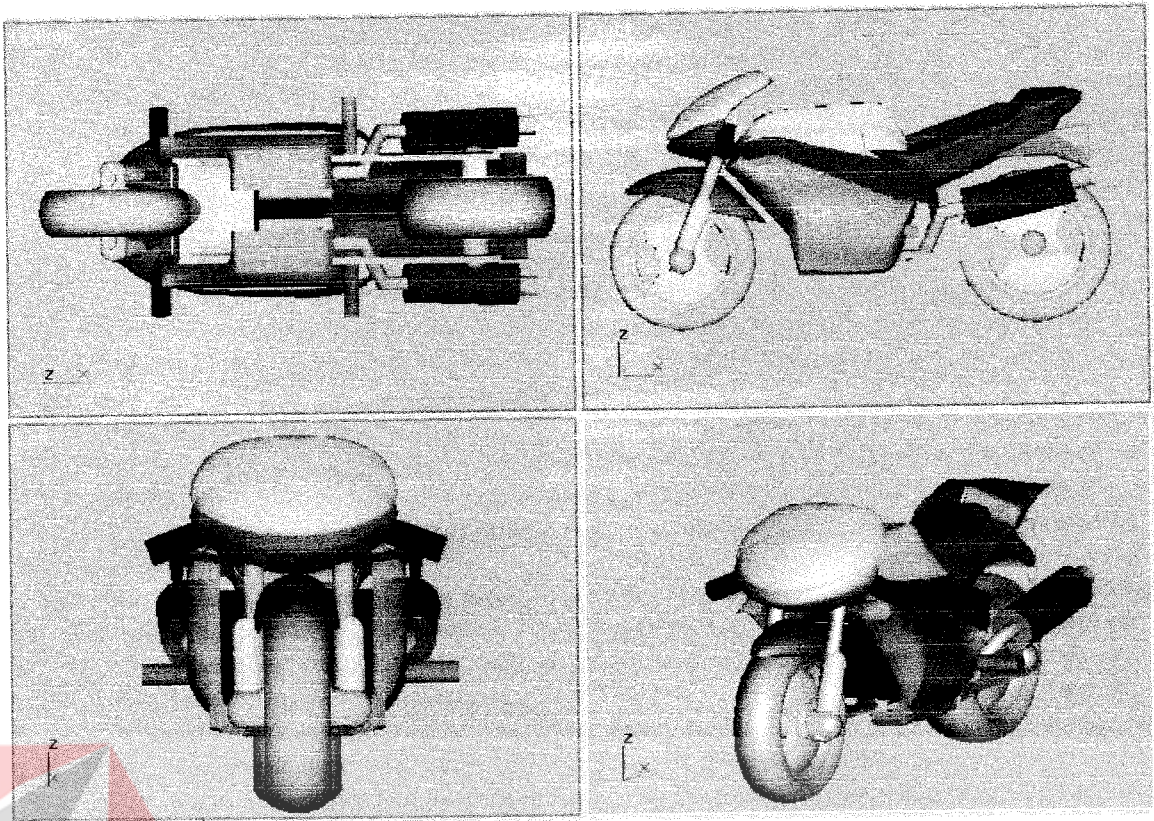
4.1.6 Pembuatan Sadel,Knalpot, dan Shok

Dalam pembuatan sadel gunakan *line*, buatlah bentuk tampak samping, tampak depan, dan garis lurus kemudian gunakan *loft*. Sedangkan pembuatan shock gunakan *cylinder* dan *capsule*. Dalam membuat knalpot buatlah garis menyerupai huruf Z dan sebuah lingkaran kemudian gunakan *loft*. lihat gb.11.



gb.11

Setelah semua bentuk sudah dibuat gabunglah obyek yang terpisah dan ditata untuk menjadi sebuah motor, lihat **gb.12**.



gb.12

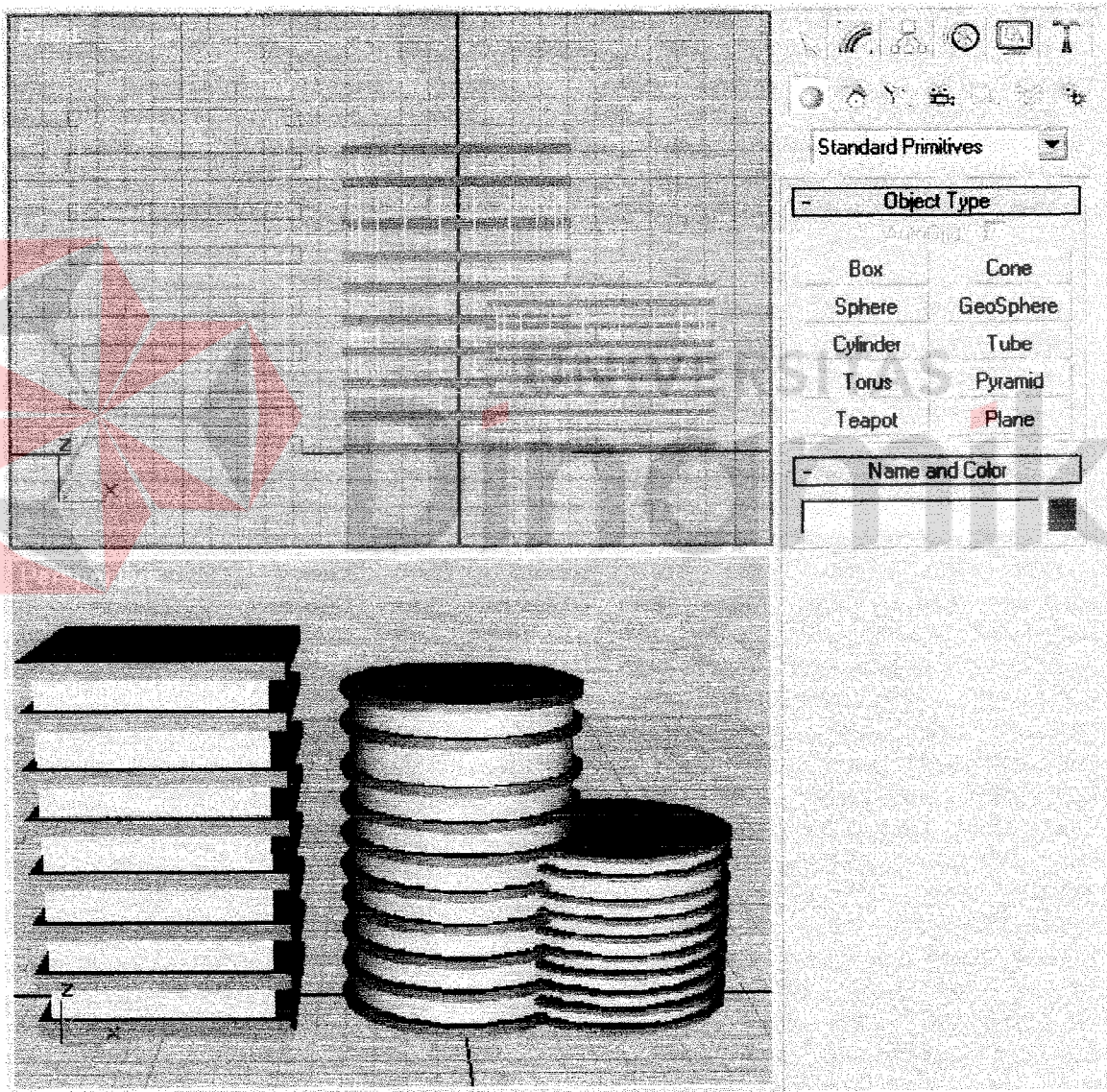
UNIVERSITAS
Dinamika

4.2 Pembuatan Kota

Dalam pembuatan kota penulis membuatnya dengan menjadikan satu tanpa terpisah. Di dalam kota terdapat obyek-obyek yang bayak antara lain yaitu gedung-gedung, lampu, jalan, dan lainnya.

4.2.1 Pembuatan Gedung

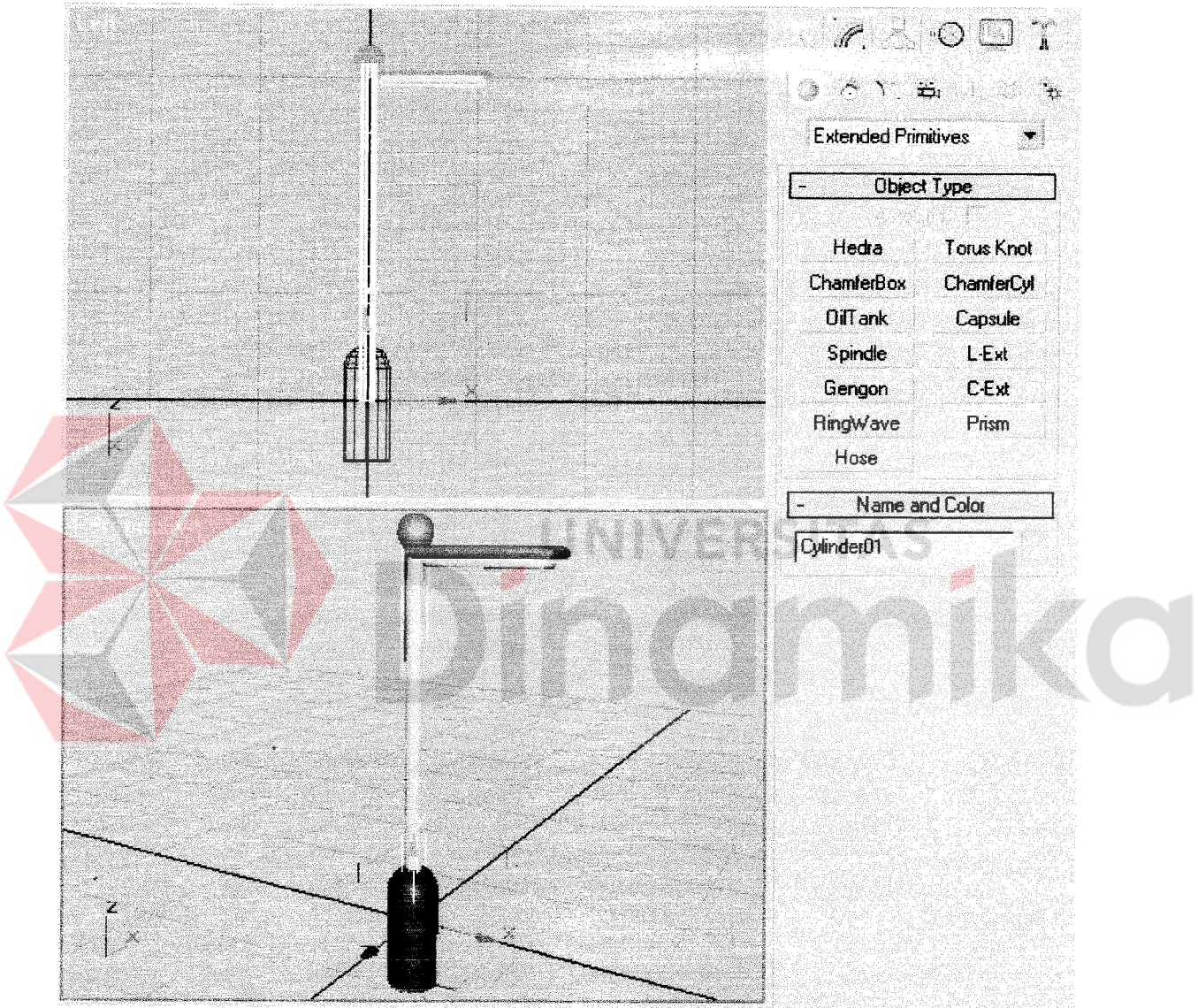
Dalam pembuatan gedung ada berbagai cara dan sangat mudah, karena hanya menggunakan box dan cylinder lalu diberi warna/maping yang sesuai. Ada juga yang terbuat dari gabungan antara box dan cylinder, lihat **gb.A1**.



gb.A1

4.2.2 Pembuatan Lampu

Langkah pertama dalam pembuatan lampu ,pilihlah geometry pada object type pilihlah cylinder untuk membuat tiang lampu,untuk penyangga gunakan capsule yang terdapat pada extended primitives gabungkan dengan cylinder, untuk membuat lampu gunakan chamfer box, lihat gb.A2.



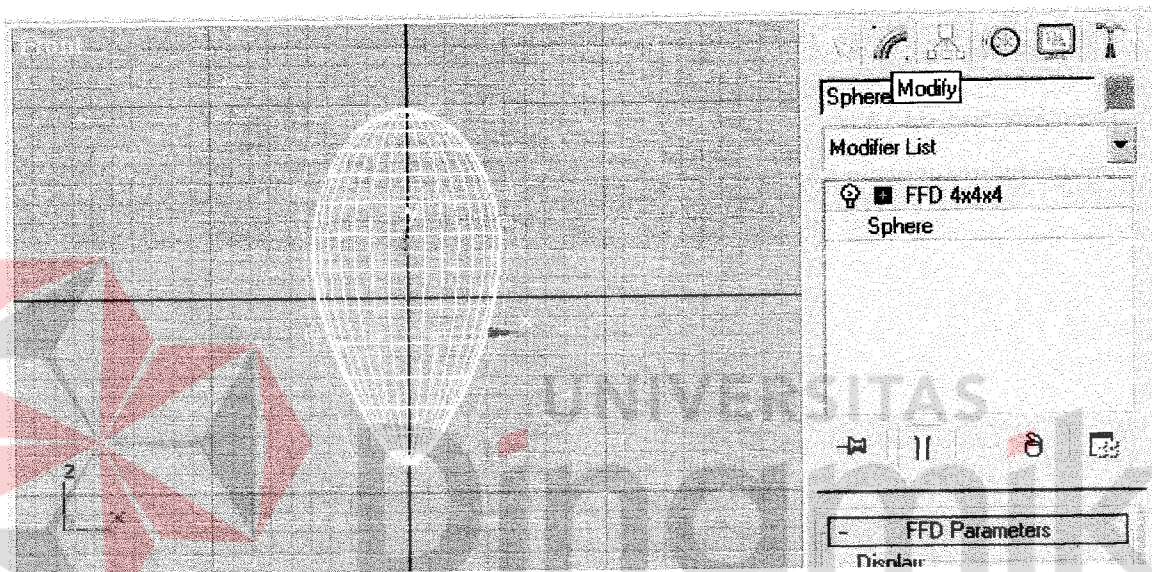
gb.A2

4.3 Pembuatan Logo Produksi

Dalam pembuatan “CROOT PRODUCTIONS” penulis menggunakan beberapa obyek antara lain roket planet-planet dan papan nama. Dalam animasi logo produksi dibuat untuk menarik perhatian penonton

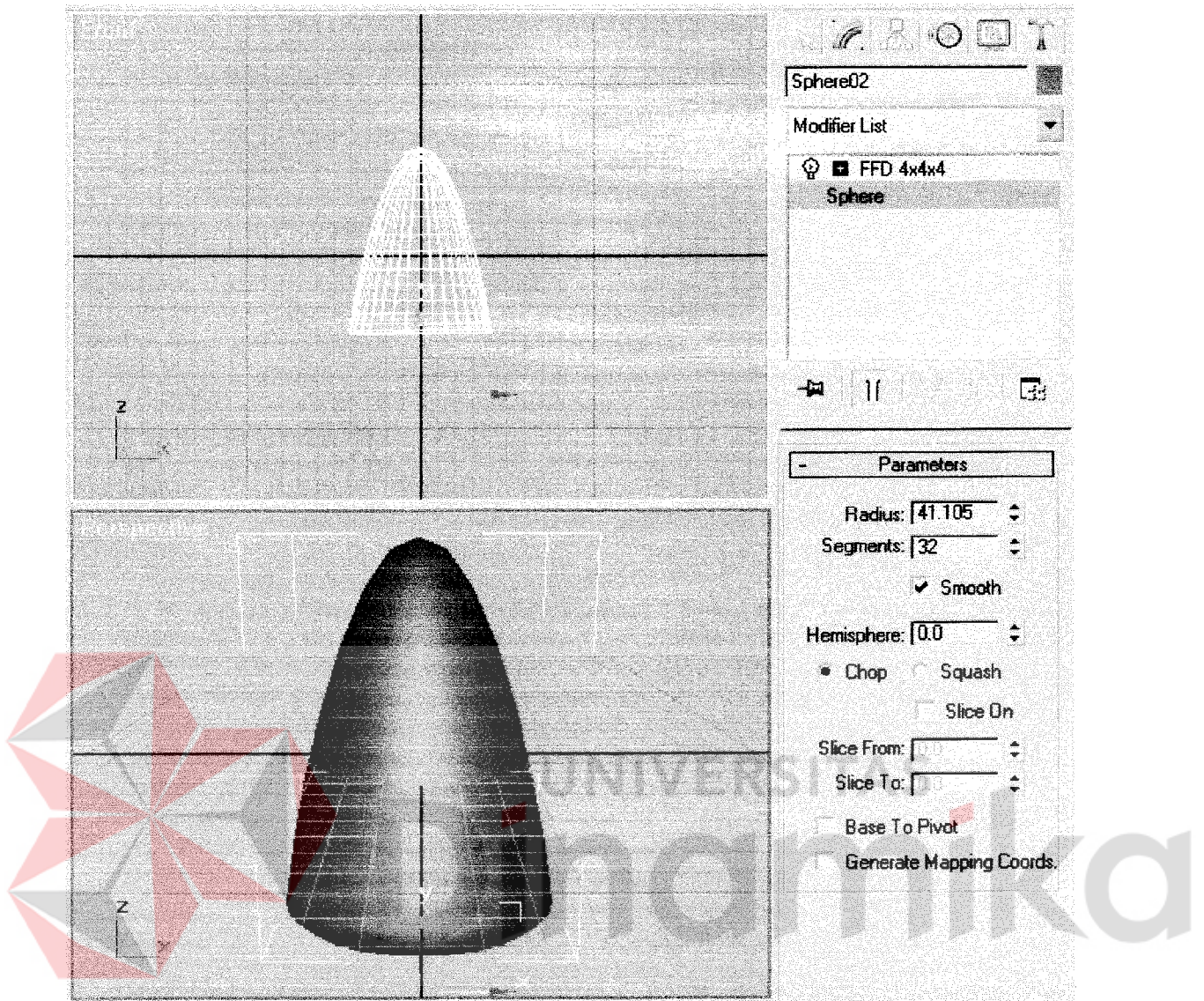
4.3.1 Pembuatan Roket

Pada *create* pilihlah *geometry* untuk memilih *sphere*, tahap selanjutnya klik *modify* pada *modifier list* pilihlah *FFD 4x4x4*, kemudian ubahlah sphere tersebut menjadi berbentuk elips, lihat **gb.B1**.



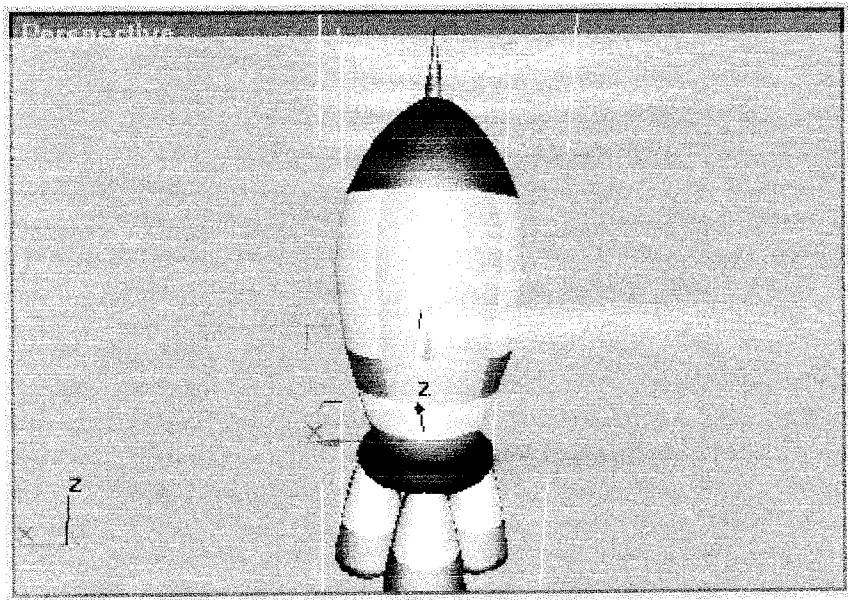
gb.B1

Untuk membuat knalpot roket gunakan sphere dan klik *modify* pilihlah *FFD 4x4x4*, kemudian seleksilah titik bagian bawah dan tarik keatas lihat **gb.B2**.



gb.B2

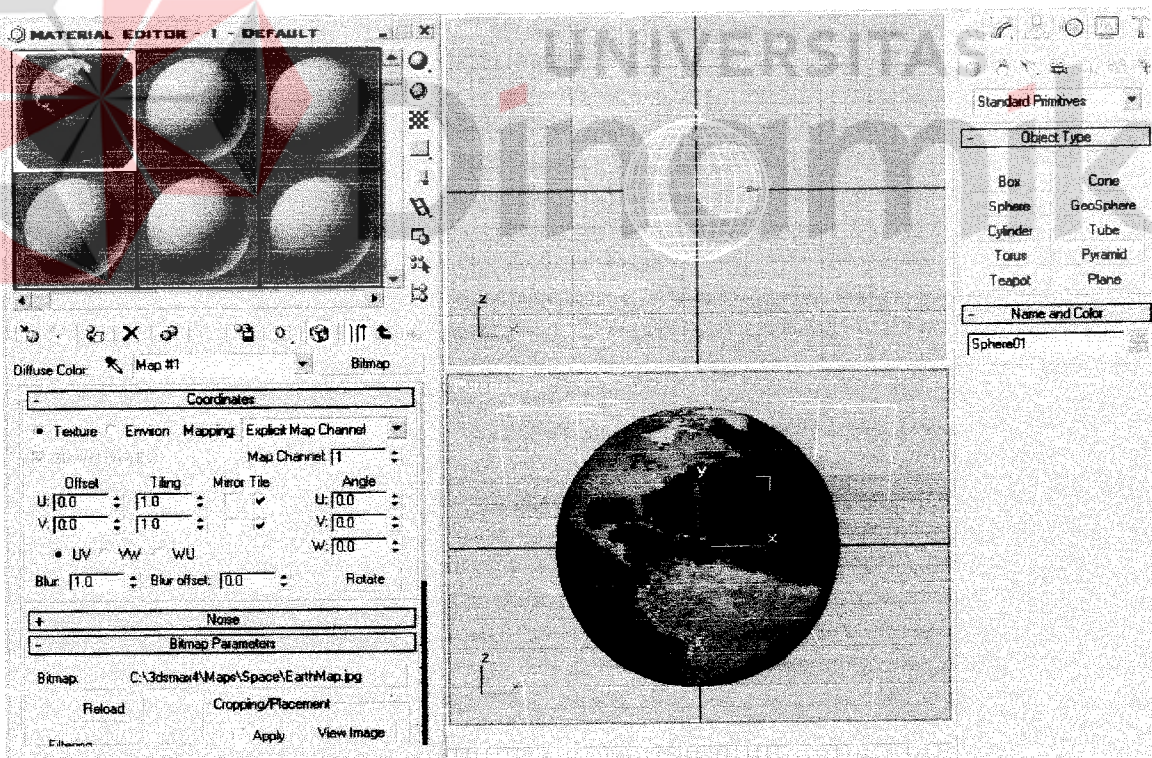
tahap ,berikutnya copy knalpot tersebut menjadi 4 buah kemudian gabungkan dengan badan roket, untuk menutupi sambingan antara badan dan knalpot roket gunakan torus setelah tergabung berilah warna, lihat **gb.B3**



gb.B3

4.3.2 Pembuatan Planet

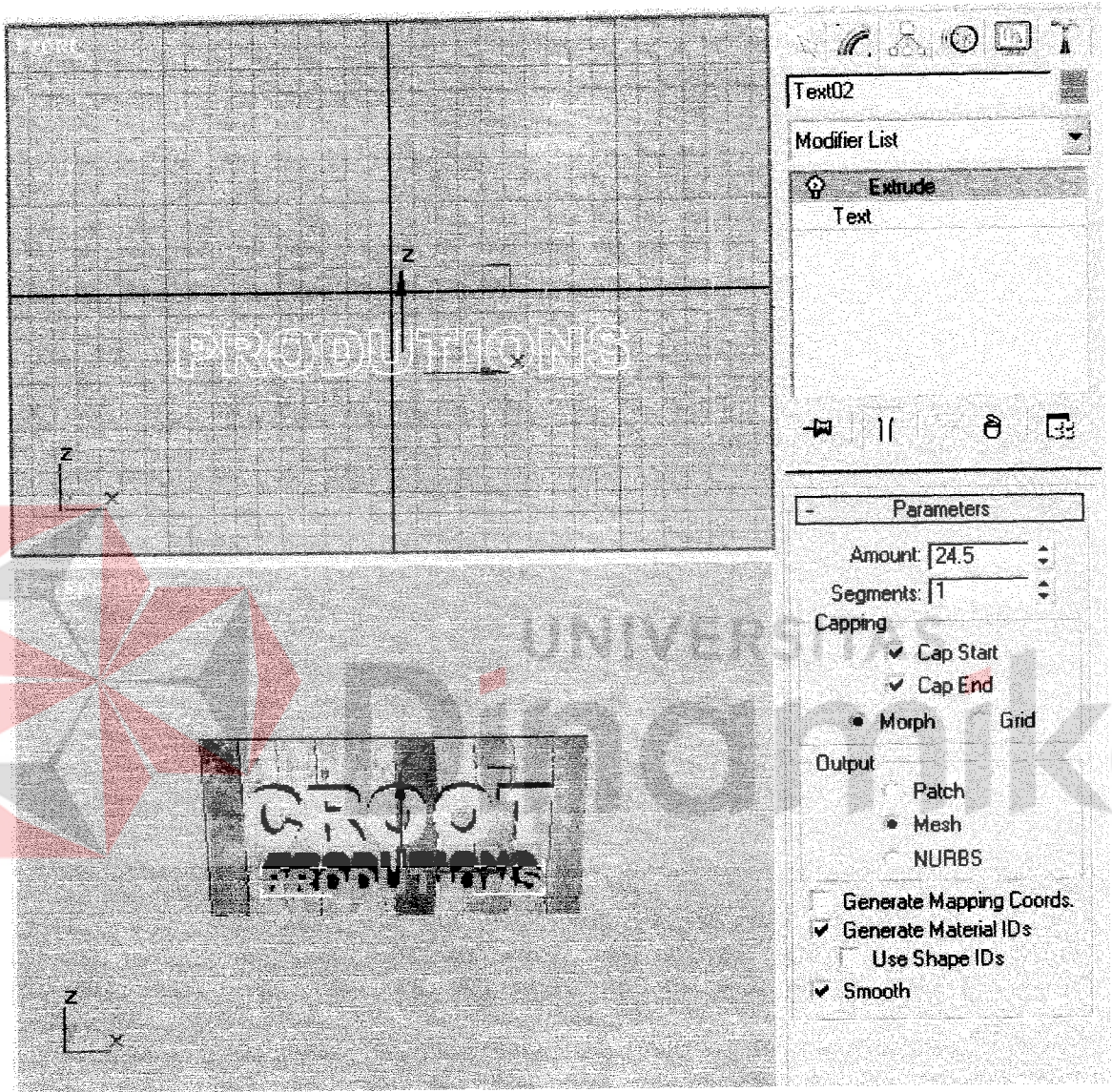
Untuk membuat planet gunakan sphere beri mapping yang terdapat pada *material editor* (Ctrl+M),lihat gb.B4



gb.B4

4.3.1 Pembuatan Papan Nama

Pada object type pilihlah box berilah mapping kayu. Untuk tulisan klik shapes pilihlah text pada object type setelah menulis “CROOT PRODUCTIONS” klik modify pada modifier list pilihlah extrude untuk mengatur ketebalan, lihat **gb.B5**.

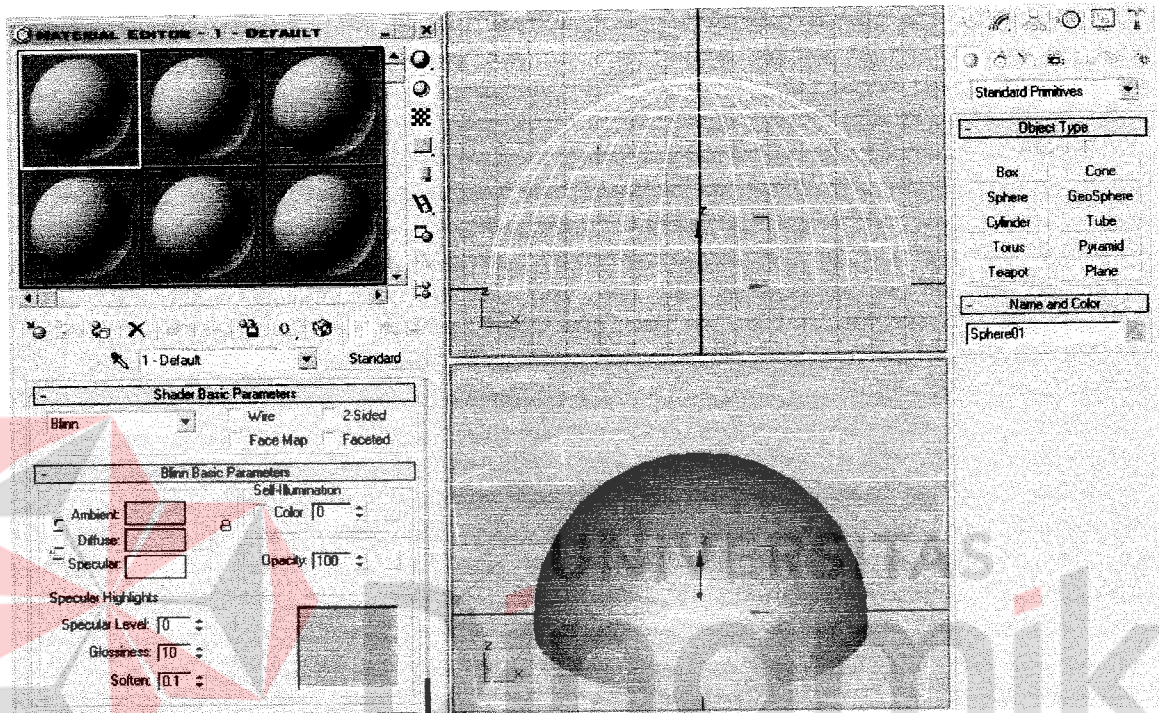


gb.B5

4.4 Animasi

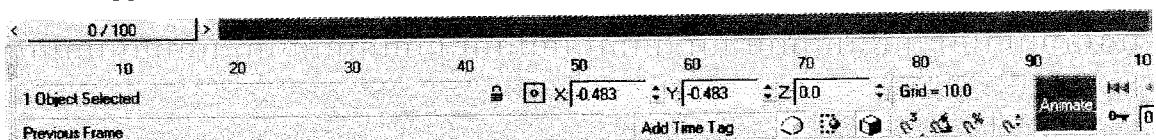
4.4.1 Animasi Awan dan Kabut

Dalam pembuatan background bintang-bintang gunakanlah *sphere* pada rollout parameter isilah *hemisphere* 0,5. kemudian masuklah pada *material editor* yang terdapat pada menu *rendering*.lihat **gb.c1**



gb.c1

di dalam *material editor* dapat memberi mapping bintang-bintang pada *diffuse color*, pada *shadow basic parameter* pilihlah *2-sided*. Dalam penggerakannya klik *animate* yang terdapat pada menu bagian bawah lihat **gb.c2**, kemudian putarlah dengan menggunakan *select and rotate* lihat **gb.c3**.

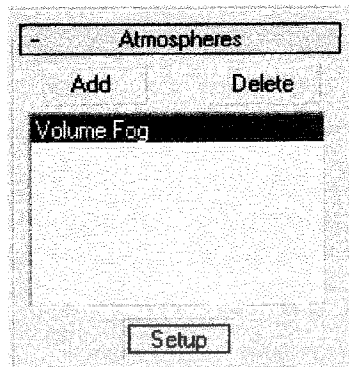


gs.c2

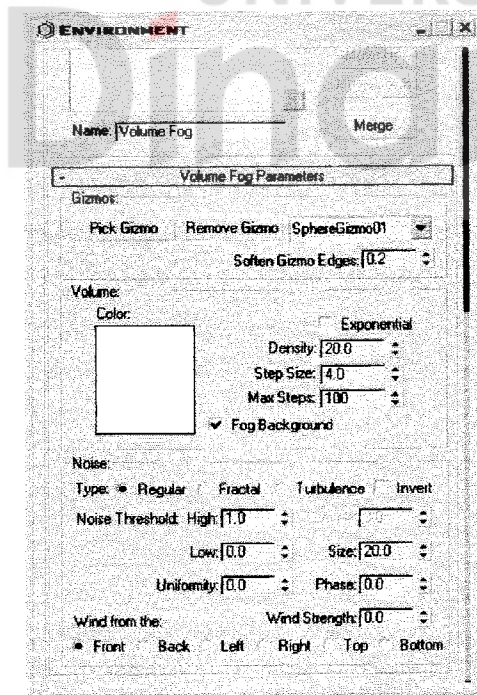


gb.c3




Untuk animasi awan gunakan *sphere gizmo* dan aktifkan *hemisphere* kemudian klik *modify*, pada menu *atmospheres* pilihlah *volume fog* dan klik setup lihat gb.c4. aturlah pada setup tersebut warna ketebalan awan tersebut lihat gb.c5.



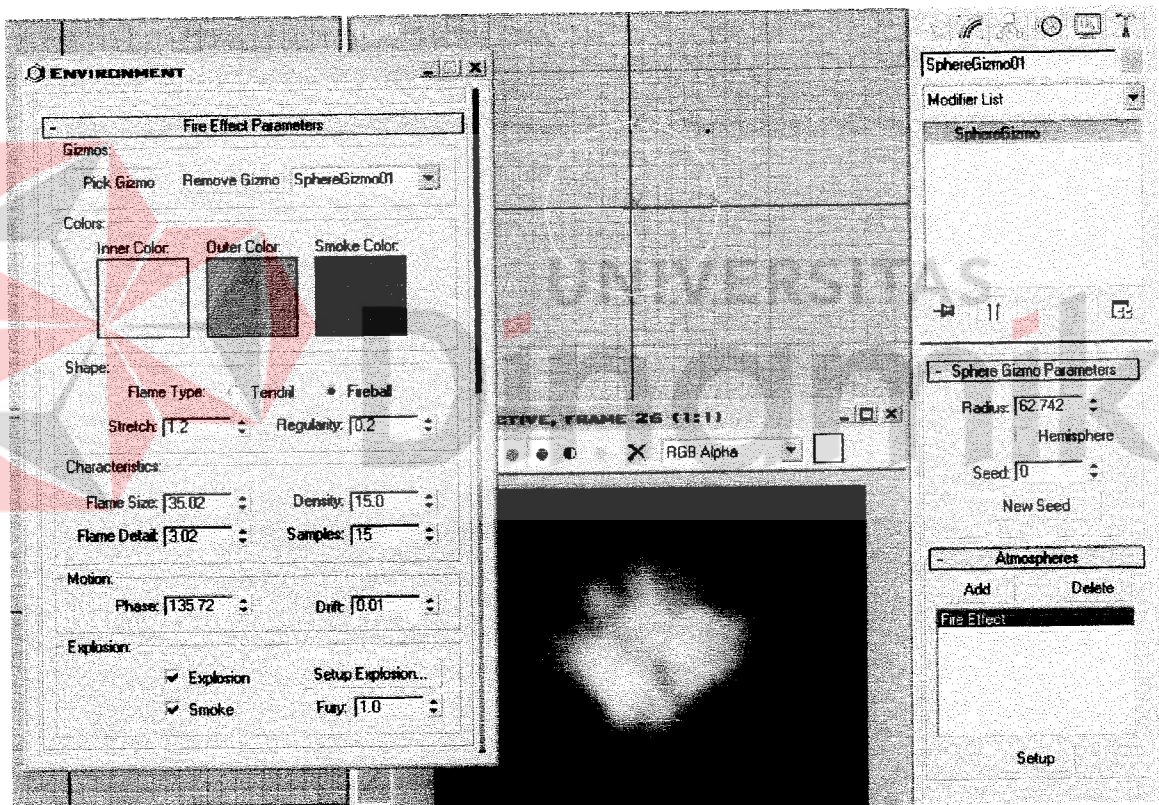
gb.c4



gb.c5

Dalam animasi gedung hanya menggunakan camera, dengan menggerakkan camera tersebut menelusuri kota . Untuk animasi motor gunakan line dan camera, supaya camera secara otomatis bergerak sendiri gunakan motion  pastikan camera dalam keadaan aktif, pada *assign controller* klik *position* dan aktifkan  maka akan muncul pilihan, pilihlah *path constraint*, pada *path parameters* klik *add path* dan seleksi garis yang telah dibuat. Begitu juga dalam animasi motor dengan cara yang sama yaitu buatlah garis sesuai dengan gerakan dan arah motor tersebut dan gunakan motion .

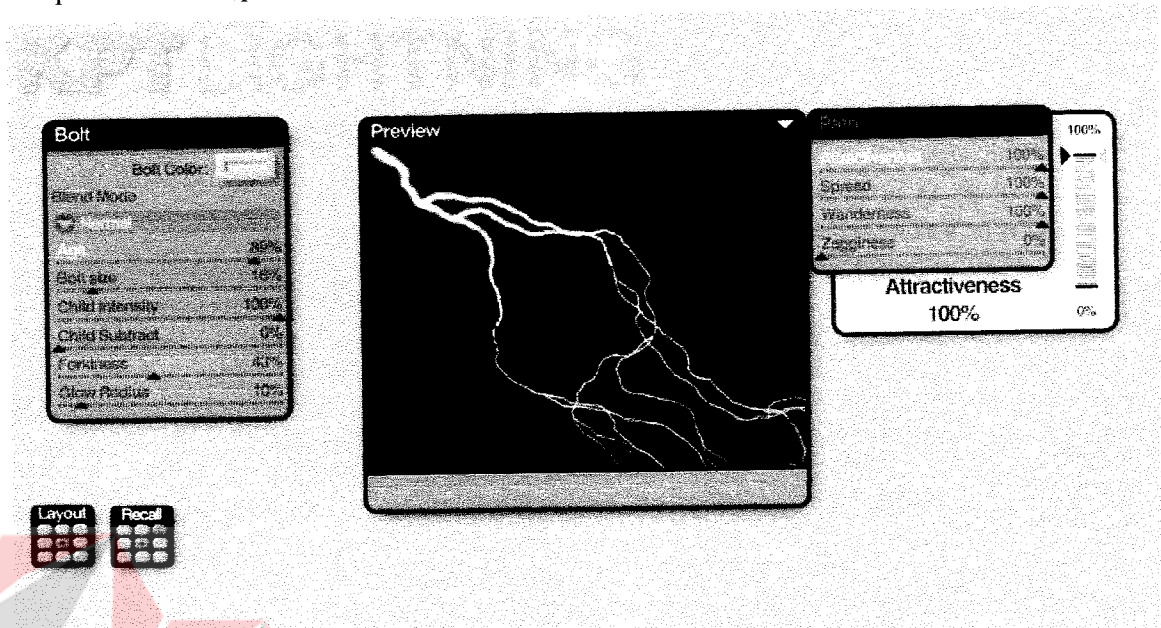
Untuk animasi ledakan gunakan sphere gizmo yang terdapat pada helper klik modify pada menu atmospheres pilihlah fire effect dan klik setup maka akan muncul menu baru untuk mengatur ukuran ledakan lihat **gb.c6**.



gb.c6

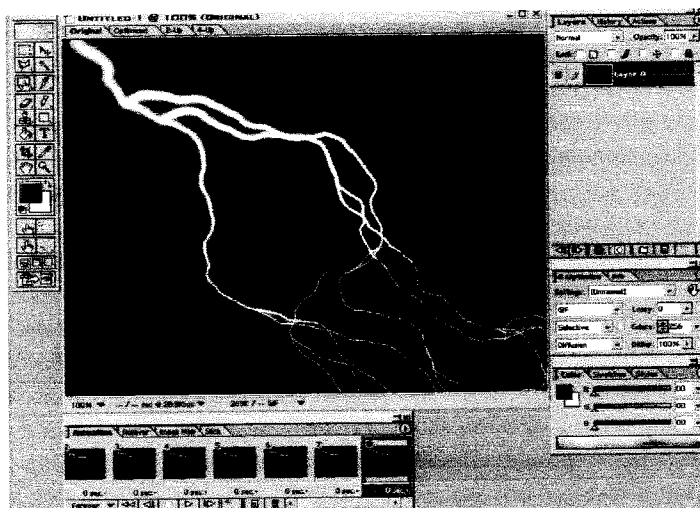
4.4.2 Animasi Petir

Dalam pembuatan animasi petir menggunakan photoshop, buatlah halaman baru dengan ukuran 640x480 berilah warna hitam pada layer1 kemudian pada menu pilihlah filter ,pilihlah efek KPF atur pada menu efek tersebut lihat **gb.c7**



gb.c7

Tahap selanjutnya copy layer1 tersebut ubah ukuran efek tersebut, untuk seterusnya dengan cara yang sama. Setelah selesai hasil tersebut di pindah pada image ready, dalam image ready perbanyaklah frame sejumlah hasil dari photoshop, lihat **gb.c8**

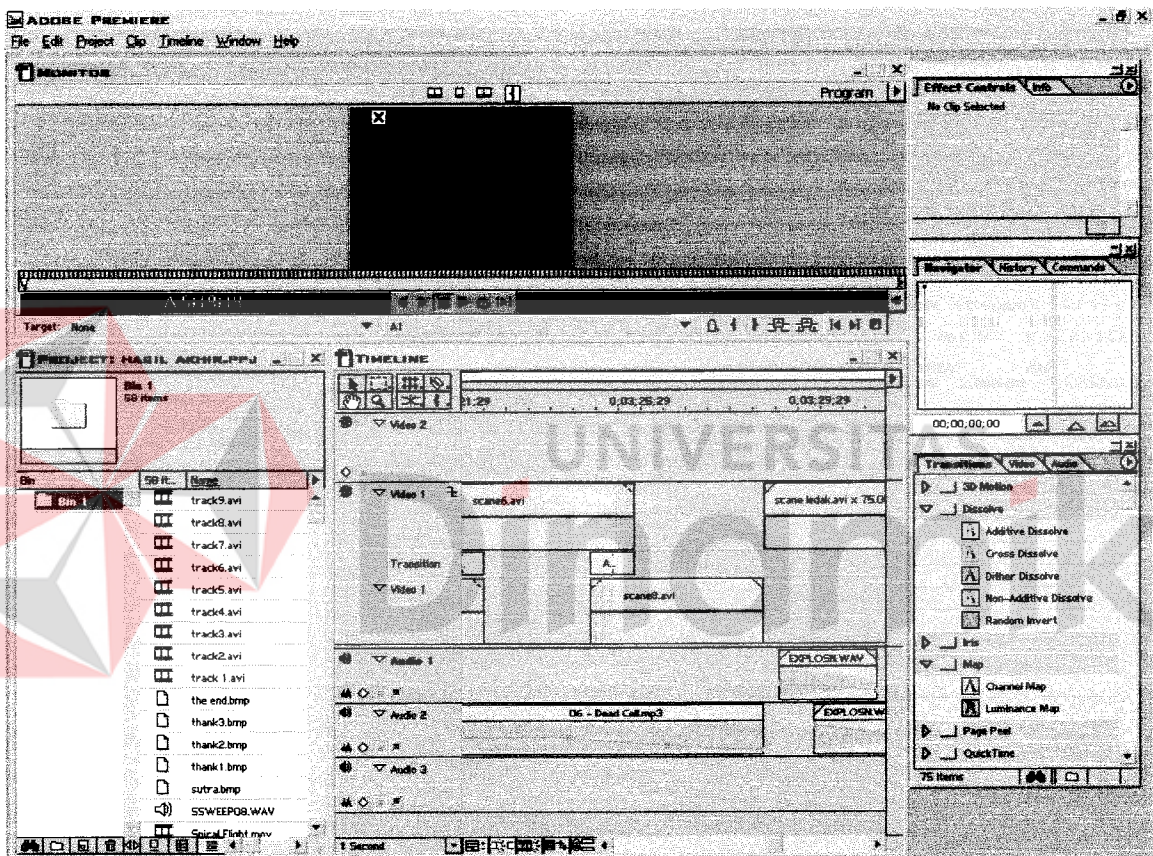


gb.c8

4.5 Penggabungan

4.5.1 Penggabungan dalam Adobe Premiere

Buka file animasi yang masih terpotong-potong, suara, dan lainnya.masukan pada project. Masukkan satu persatu animasi tersebut pada timeline secara urut pada video1 dan video2, berikan transisi untuk tiap sambungan antara animasi satu dengan yang lain agar hasil lebih halus. Untuk suara masukan pada audio 1,2,3, lihat **gb.c9**



gb.c9

4.6 Pembuatan Cover

4.6.1 Cover Depan

Pada photoshop buatlah halaman baru dengan ukuran 12x12cm , buat layer baru untuk membuat background berilah warna hitam kemudian berilah efek KPF yang terdapat pada filter. Untuk tulisan judul, pada text ketiklah “DANGEROUS SPEED” dan berilah efek bevel and emboss dan outer glow. tempatkan text tersebut pada kanan atas halaman, lihat **gb.c10**



gb.c10

4.6.2 Cover Belakang

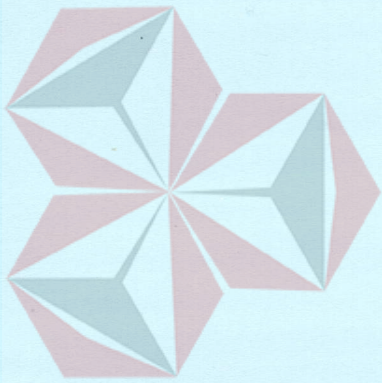
Pada photoshop buatlah halaman baru dengan ukuran 16x12cm , buat layer baru untuk membuat background berilah warna hitam kemudian berilah efek KPF yang terdapat pada filter. Masukan potongan-potongan gambar dari animasi kemudian

perkecil gambar tersebut dan tempatkan pada atas halaman untuk kata-kata pada cover gunakan text dan tulislah synopsis animasi tersebut, lihat gb.c11



gb.c11





UNIVERSITAS
BAB V
PENUTUP
Dinamika

BAB V

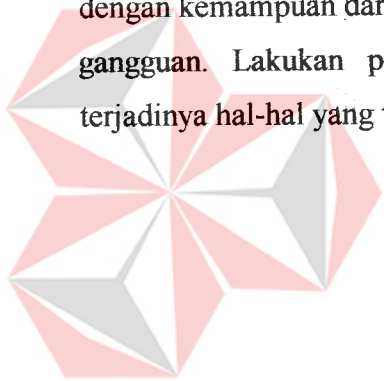
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

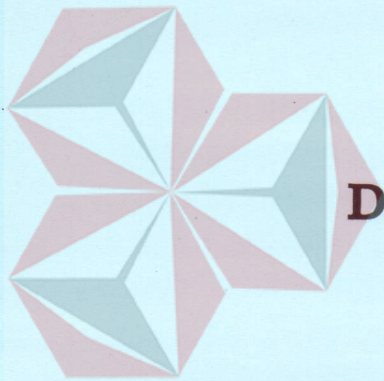
Dalam pembuatan animasi diperlukan kreatifitas dalam membuat ide cerita yang mempunyai peran penting untuk menarik minat penonton, kita juga harus lebih teliti dan sabar agar semuanya tercapai dengan sempurna.

5.2 Saran

Untuk mendapatkan suatu hasil karya animasi yang optimal diperlukan suatu jalan cerita yang dituangkan ke dalam story board. Di dalam pengerjaannya harus disesuaikan dengan kemampuan dari peralatan yang ada sehingga selama pembuatan tidak mengalami gangguan. Lakukan penyimpanan pada setiap pembuatan apapun untuk menjaga terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan.



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
DAFTAR PUSTAKA
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Ir. Suryanto Thabrani, MM, 2000. 3D STUDIO MAX R.3

Penerbit INFORMATIKA Bandung

Chandra Handi, 2000. ANIMASI PROFESIONAL DENGAN 3D S MAX

Palembang: PT. Elex Media Kompetindo.

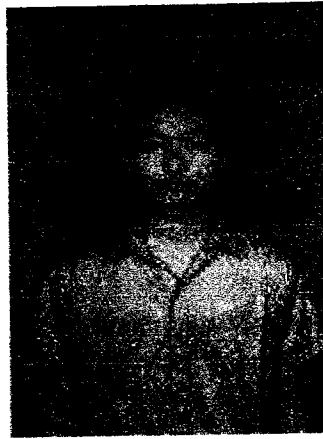
Sega Enterprises, 1994. Sega Video Game Illustration.

Jepang : Graphic Sha Co.,Ltd.

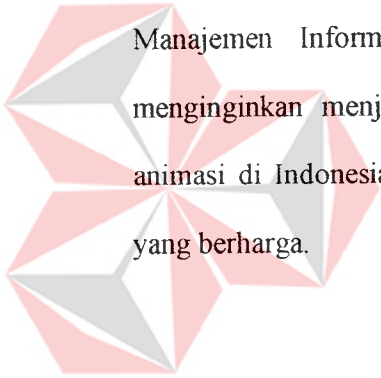


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Hendra Gunawan Suteja adalah seorang mahasiswa komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya (STIKOM). Penulis menginginkan menjadi seorang animator yang profesional dan mengembangkan animasi di Indonesia menjadi lebih baik. Penulis merasa hidup merupakan sesuatu yang berharga.



UNIVERSITAS
Dinamika