

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

4.1 Produksi

Untuk dapat melakukan proses produksi video klip animasi 3 dimensi ada beberapa aspek dan kebutuhan yang harus dipersiapkan diantaranya:

4.1.1 Spesifikasi Peralatan Produksi

Spesifikasi alat yang digunakan dalam proses pembuatan video klip *band* My Sin dengan judul lagu “Terbuai” yaitu:

1. Set computer dengan spesifikasi:

- a. *Intel core i7*
- b. *Hard disk 1 tera*
- c. *VGA Quadro 600*
- d. *RAM 16GB*
- e. *18,5 inch LG monitor*
- f. *Speaker*
- g. *Mouse and Keyboard*

4.1.2 Sumber Daya Manusia

Sebuah produksi video klip selalu menggunakan sebuah tim yang bisa disebut kru yang dapat saling mendukung dalam proses pembuatan video klip. Dalam produksi video klip animasi 3 dimensi *band* My Sin dengan judul

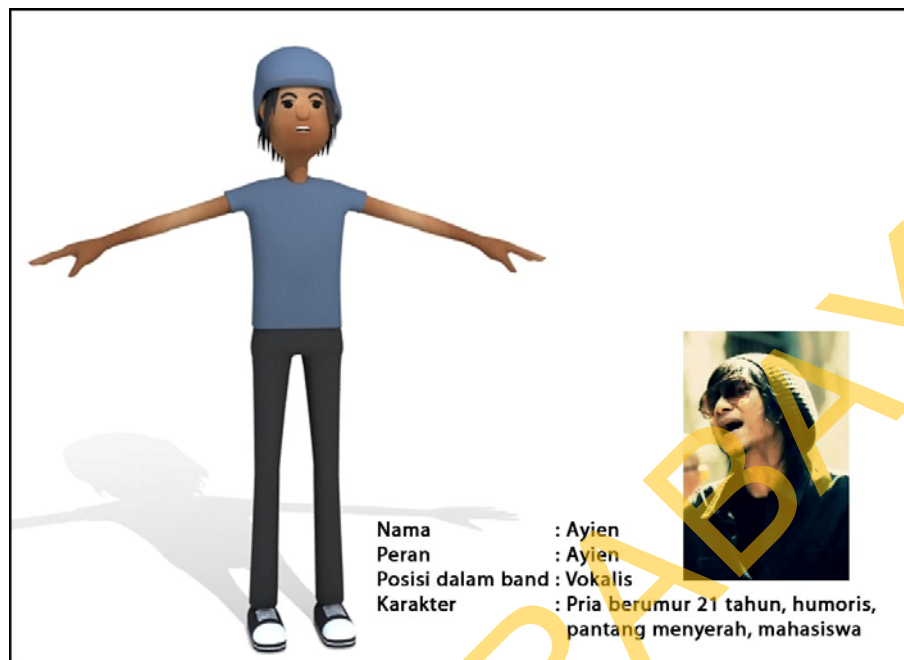
“Terbuai” ini dapat dikerjakan oleh Reza Pradipta mulai dari produser, sutradara, editor, penulis naskah, storyboard, modeling karakter dan *setting* lokasi, teksturing, animasi, rendering. Serta dibantu oleh Ayien, Nando, Andi (personil *band* My Sin) dan Ita sebagai *talent*.

4.1.3 Proses Produksi

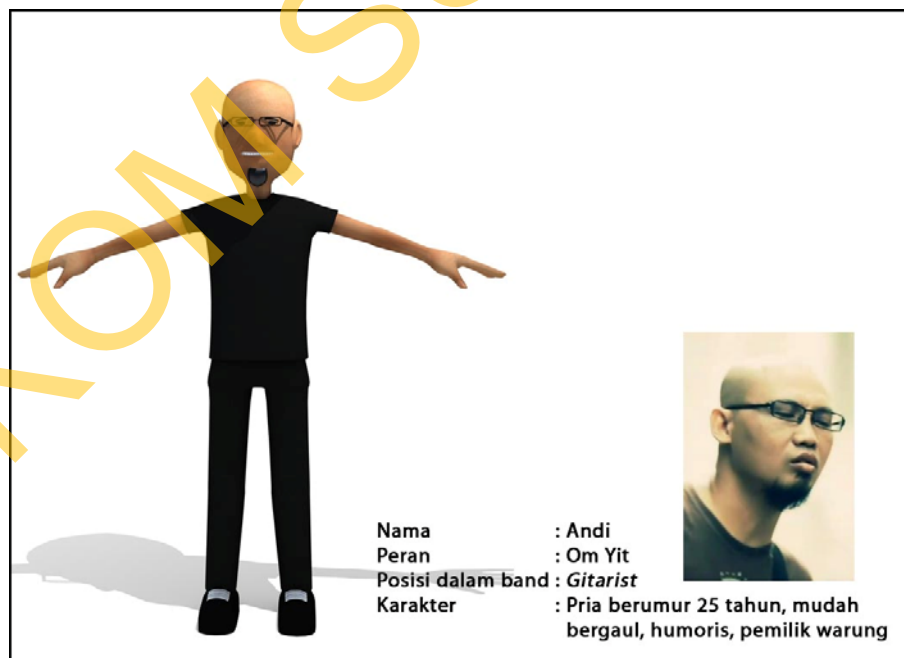
Proses produksi video klip *band* My Sin dengan judul lagu “Terbuai” ini memakan waktu 40 hari di studio desain penulis. Proses pengerjaan video klip ini terdiri atas:

1. Modeling Karakter

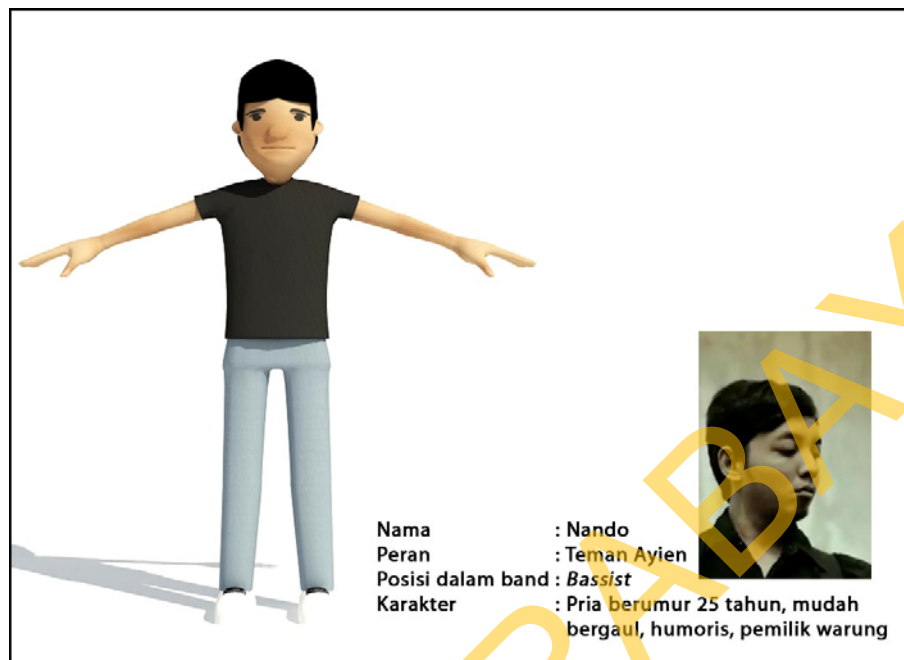
Penulis merancang sebuah permodelan karakter 3 dimensi manusia yang pada akhirnya digunakan sesuai dengan skenario dari video klip ini. Karakter yang digunakan merupakan visualisasi dari para personil *band* My Sin dan *talent* pendukung yang disederhanakan. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memberikan kesan ceria, lucu agar konsep dari *pop art* dapat terbentuk dan lirik lagu “Terbuai” akan semakin mudah dapat tersampaikan.



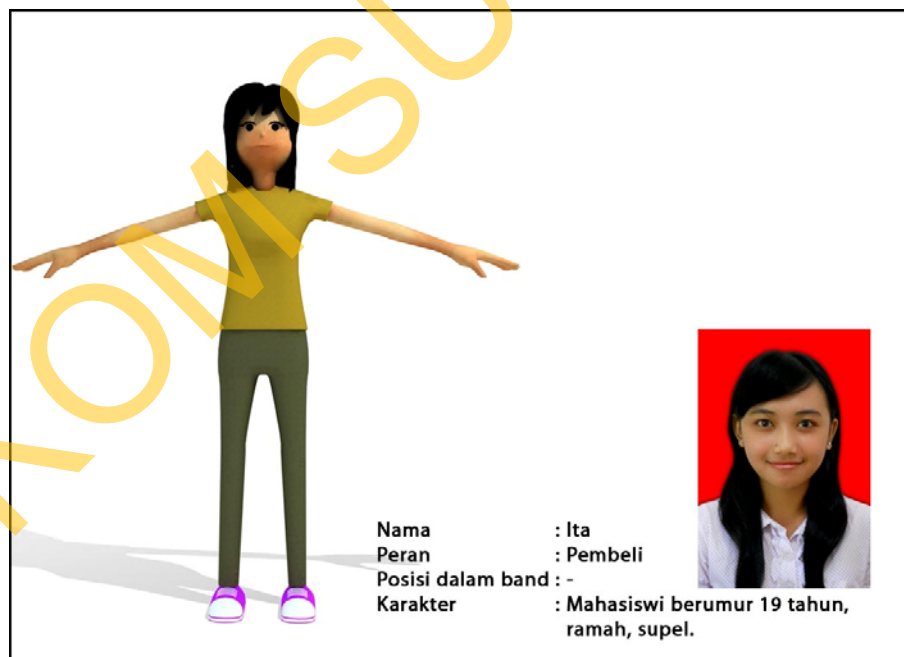
Gambar 4.0 Breakdown Karakter Ayien



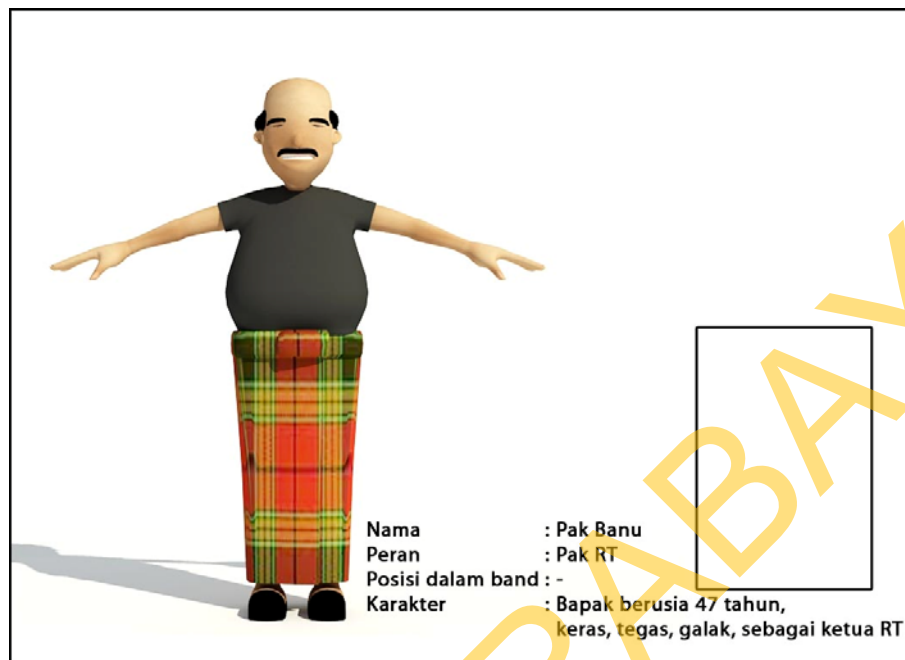
Gambar 4.1 Breakdown Karakter Andi



Gambar 4.2 Breakdown Karakter Nando



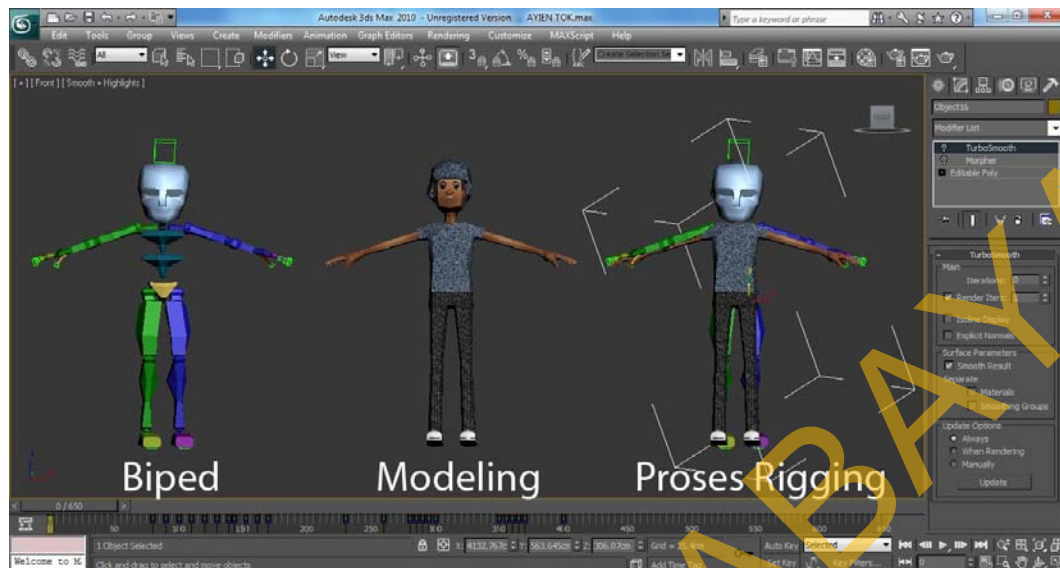
Gambar 4.3 Breakdown Karakter Ita



Gambar 4.4 Breakdown Karakter Pak Banu

2. *Biped dan Rigging*

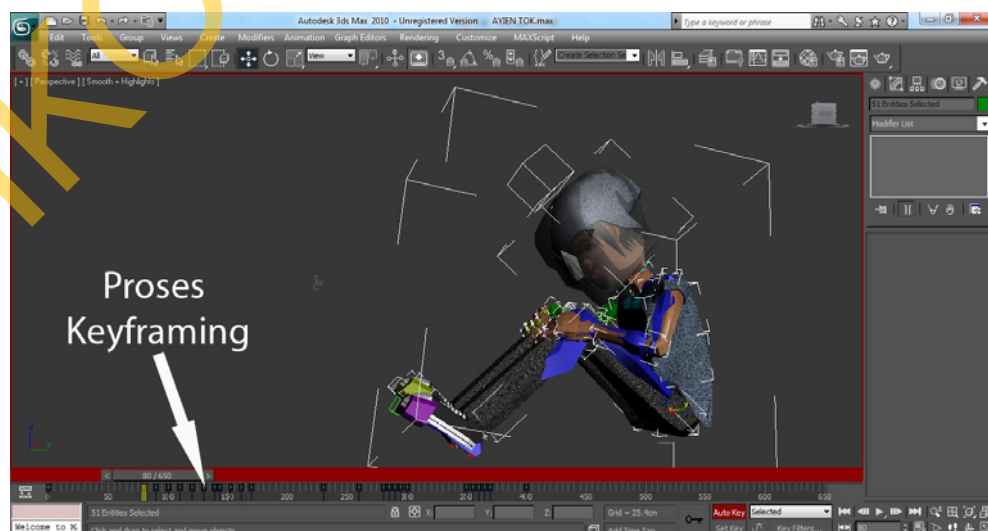
Dari hasil modeling karakter yang sudah dibuat, langkah selanjutnya adalah rigging yaitu pemberian tulang seperti tulang manusia pada karakter tersebut yang nantinya bisa kita gunakan untuk menggerakkannya. Jadi dalam hal ini biped adalah tool yang ada dalam software 3ds max yang berupa tulang yang akan digunakan dalam proses penganimasian, dan rigging adalah bagaimana proses penempatan tulang tersebut terhadap modeling karakter (misal tulang kepala ditempatkan dikepala, jari tangan ditempatkan di jari tangan dan disesuaikan dengan jumlah jari tangannya supaya bisa dianimasikan).



Gambar 4.5 Proses Biped dan Rigging

3. Keyframing

Setelah modeling karakter, pemberian biped dan rigging selesai, dilanjutkan proses penganimasian karakter dan objek 3D *frame by frame* yang disebut keyframing. Hal ini dilakukan guna mendapatkan hasil yang sesuai dengan konsep, synopsis dan storyboard yang diharapkan.



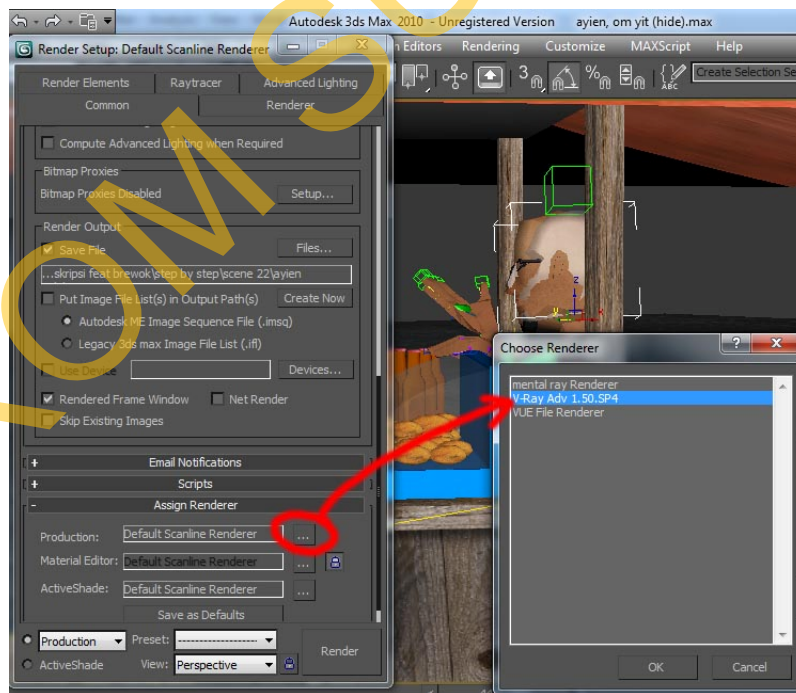
Gambar 4.6 Proses Keyframing

4. Rendering

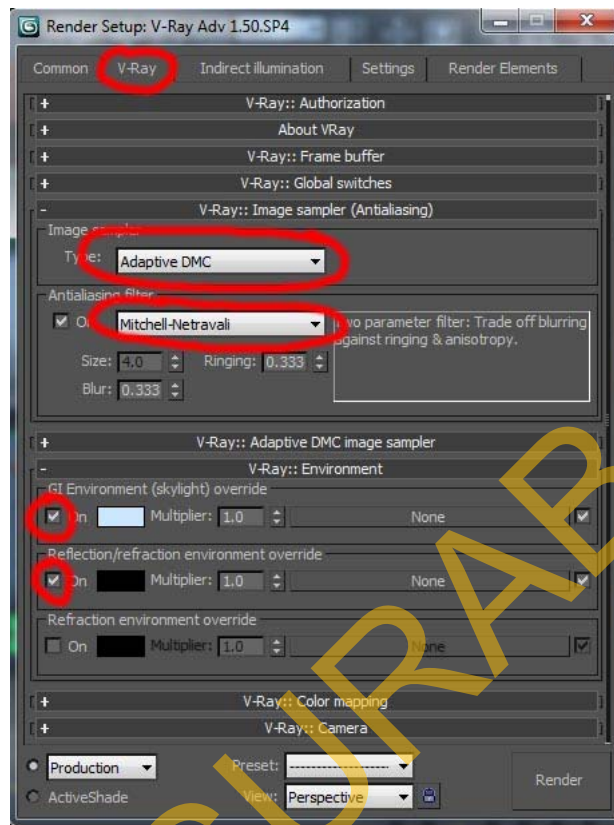
Proses penganimasian yang sesuai dengan sinopsis dan *storyboard* selesai, lalu masuk pada proses rendering. Rendering dilakukan guna mendapatkan hasil gambar dari proses penganimasian yang sudah dilakukan. Tahap-tahap yang dilakukan dalam rendering adalah:

a. *Advance Lighting*

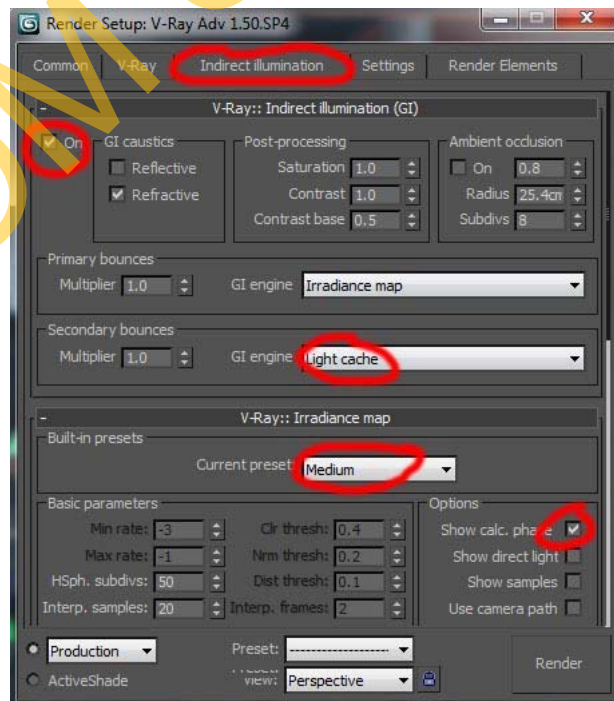
Bagaimana mengatur pengaturan lighting yang akan digunakan dalam pembuatan video klip ini. Dalam hal ini penulis menggunakan *v-ray Adv 1.50.SP4* dalam settingan renderingnya. Dibawah ini gambar yang menunjukkan *setting lighting* yang digunakan dalam proses produksi video klip ini.



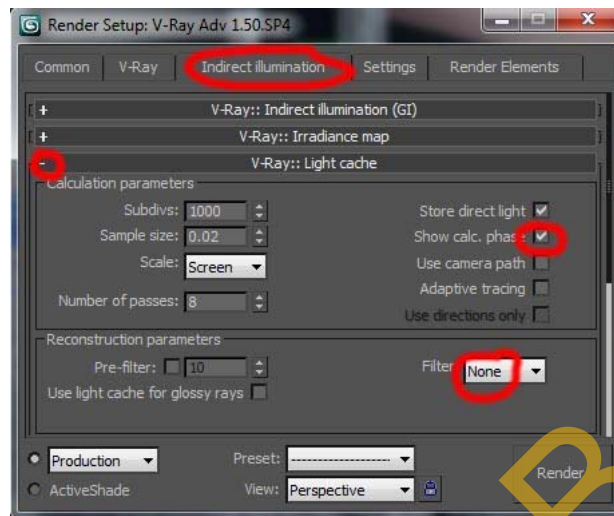
Gambar 4.7 Proses Setting Assign Renderer v-ray Adv 1.50.SP4



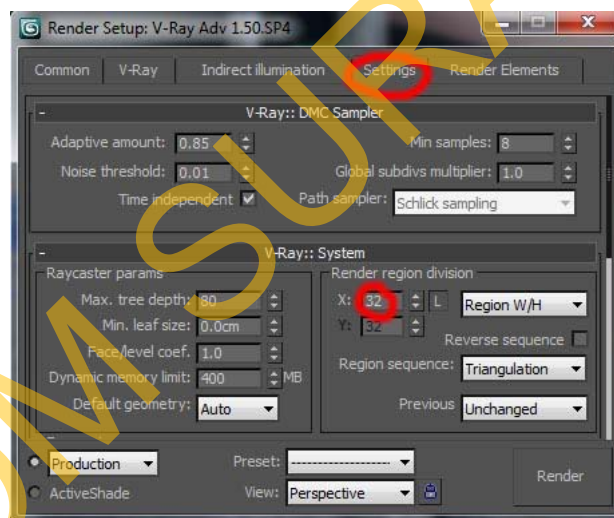
Gambar 4.8 Proses Setting Assign Renderer v-ray Adv 1.50.SP4



Gambar 4.9 Proses Setting Assign Renderer v-ray Adv 1.50.SP4



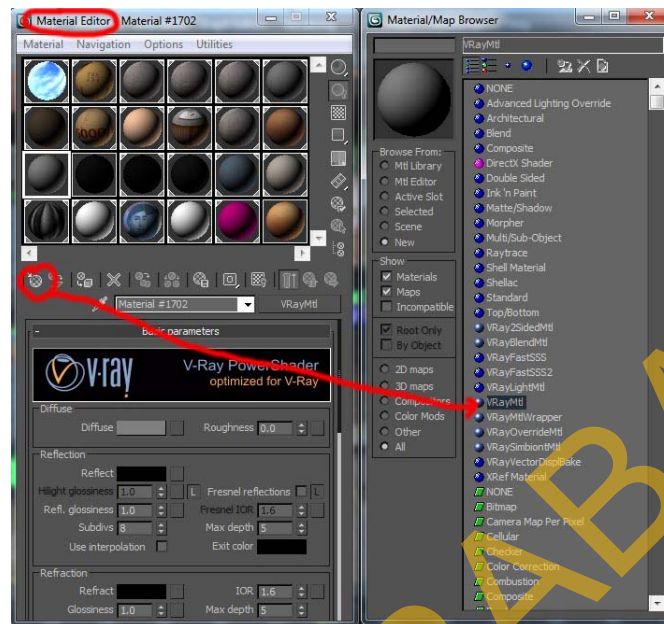
Gambar 4.10 Proses Setting Assign Renderer v-ray Adv 1.50.SP4



Gambar 4.11 Proses Setting Assign Renderer v-ray Adv 1.50.SP4

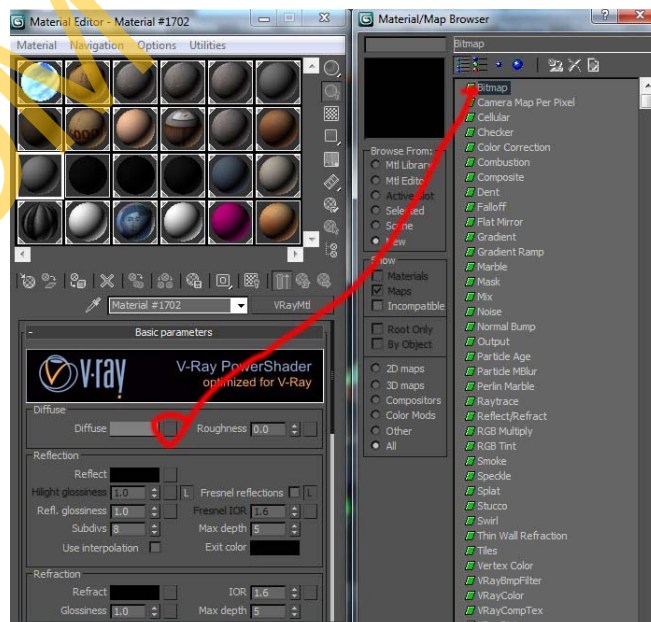
b. *Material Editor*

Untuk setting material yang digunakan dalam video klip ini menggunakan VRayMtl. Didalamnya masih perlu pengaturan kembali seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.12 Proses Setting *Material Editor*

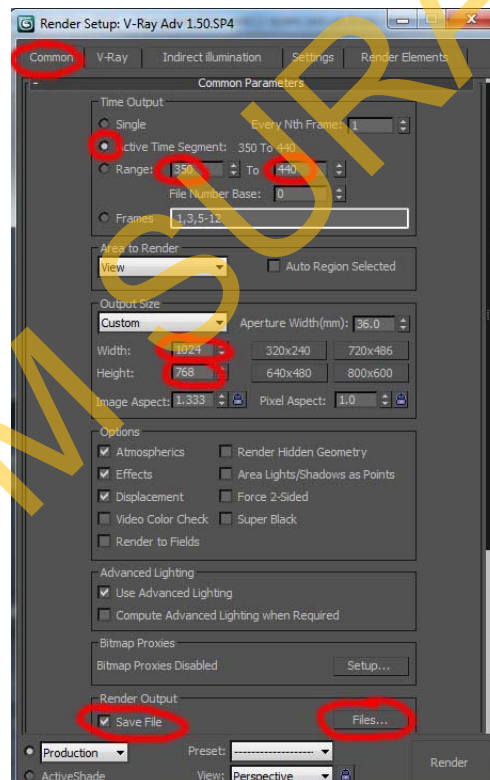
Dari hasil setting tersebut untuk mengambil material yang akan digunakan ke dalam objek dilakukan dengan menekan kotak di sebelah kanan diffuse seperti gambar di bawah ini.



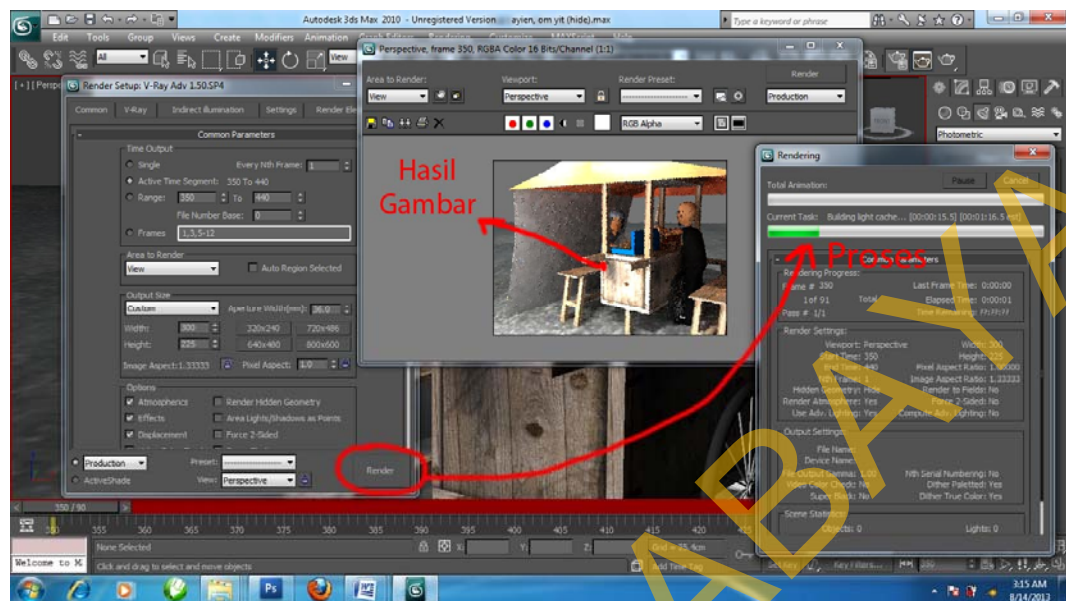
Gambar 4.13 Proses Pengambilan *Material* Dalam *File* Komputer

c. *Render*

Dari hasil proses animasi atau *keyframing* dan *setting advance lighting* yang dilakukan adalah rendering atau proses menghasilkan gambar dari gerakan yang diinginkan per frame. Proses yang dilakukan pertama adalah mengatur resolusi gambar yang akan dihasilkan, kemudian mengatur dimulai dari frame beberapa sampai berapa misal frame 350-450 yang ingin dirender, dan mengatur dimana hasil dari render tersebut disimpan. Proses tersebut dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Gambar 4.14 Proses *Setting* Resolusi dan Output File



Gambar 4.15 Proses Render

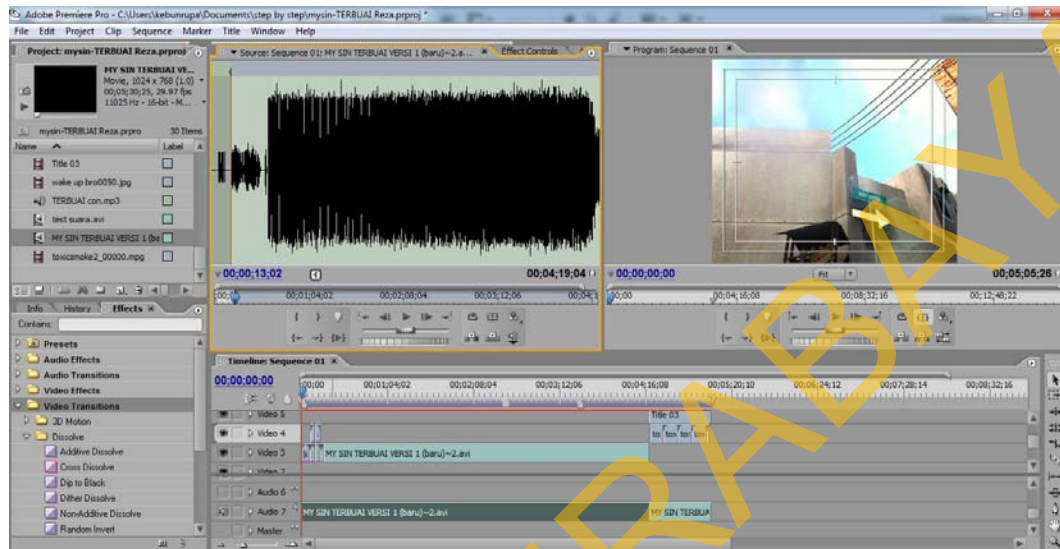
4.2 Pasca Produksi

Setelah proses rendering selesai, tahap terakhir dari pembuatan video klip animasi *band My Sin* adalah proses editing. Dalam proses ini penulis akan menggabungkan dari beberapa *scene* dari hasil rendering animasi agar tergabung menjadi suatu kesatuan cerita yang beruntut sesuai dengan sinopsis dan *storyboard* yang sudah dibuat. Selain itu, proses editing dilakukan untuk mengisi suara yaitu lagu dari *band My Sin* dengan judul “Terbuai”. Serta memberikan *special effect* khusus yang mendukung *action* dari gerakan karakter serta *environment* yang telah dirender. Proses tersebut terdiri atas:

4.2.1 Tata Kelola

Dalam editing suara disini adalah bagaimana memasukan lagu *band My Sin* dengan judul “Terbuai” agar *scene* dari animasi yang sudah dirender sesuai

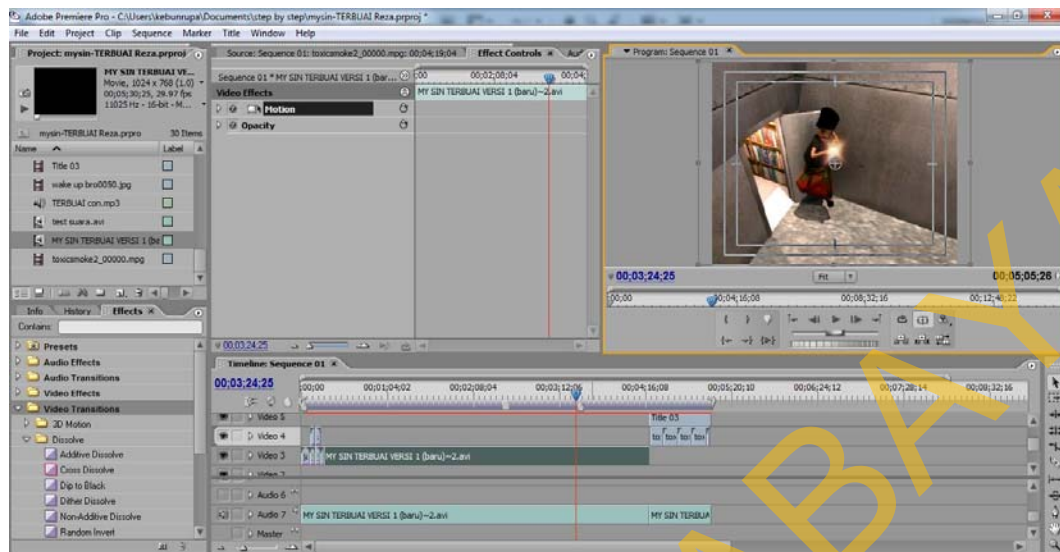
dengan durasi waktu dari lagu tersebut. Maka diperlukan pemotongan gambar yang kiranya tidak sesuai dengan sinopsis dan *storyboard* yang sudah dibuat.



Gambar 4.16 Proses Tata Kelola Suara

4.2.2 Spesial Efek

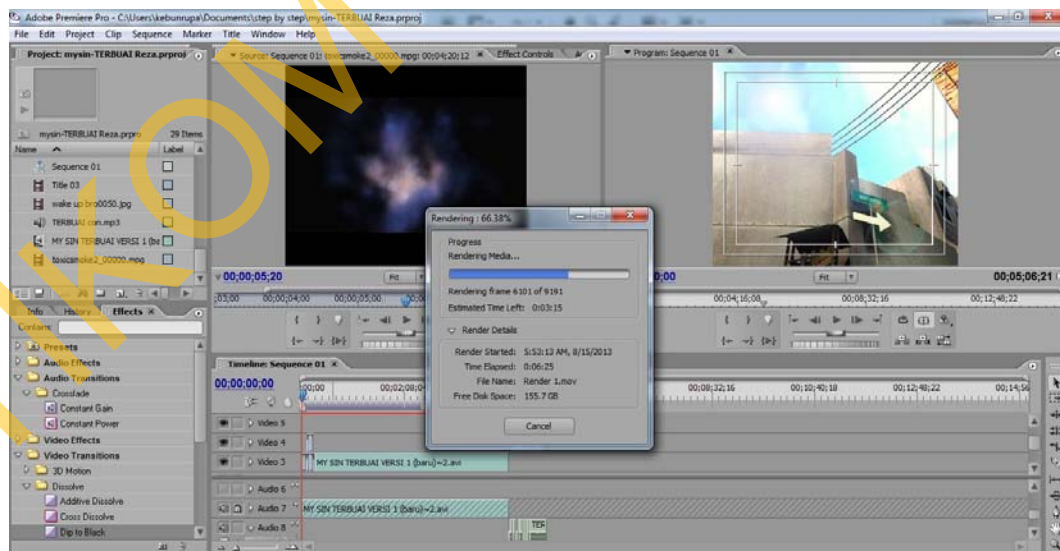
Proses pemberian special efek ditujukan guna memberi kesan dramatis dan mendukung *action* dari gerakan karakter. Kekuatan emosional akan tersampaikan dengan member special efek tertentu dalam video klip ini. Seperti dalam scene dimana Pak RT melempar sandal kepada Ayien.



Gambar 4.17 Proses Pemberian *Special Effect*

4.2.3 Final Rendering Video Klip

Tahap terakhir dalam sebuah editing yaitu *rendering*, dimana tahap ini adalah tahap penggabungan dari hasil *special effect* dan pengisian lagu sehingga menjadikan sebuah file video klip.



Gambar 4.18 Proses *Rendering* Akhir

4.3 Publikasi Film

Dalam tahap ini adalah bagaimana cara penulis memasarkan video klip yang telah dibuat melalui media tertentu agar dapat diketahui oleh masyarakat. Media promosi yang dibutuhkan dalam video klip *band* My Sin ini adalah:

1. Poster

Pembuatan poster yang menarik memiliki daya tarik tersendiri terhadap masyarakat dikarenakan poster merupakan sebuah media yang mudah dilihat dan dipahami. Berikut hasil dari desain poster video klip band My Sin dengan judul lagu “Terbuai”.



Gambar 4.19 Desain Poster Video Klip *Band* My Sin Dengan Judul “Terbuai”

2. Merchandise

Merchandise sebagai suatu rangkaian dari upaya *retailer* dalam penyaluran barang atau jasa dari *manufacture* dan atau distributor kepada konsumen sesuai dengan tingkat kebutuhannya. Terutama dalam industri musik yang membutuhkan media promosi yang dapat diterima oleh audien. Berikut *merchandise* dari video klip *band* My Sin dengan judul “Terbuai” adalah cover box dvd beserta cakram yang berisi video klip 3 dimensi *band* My Sin dengan judul “Terbuai”.



Gambar 4.20 Desain Merchandise Cover Box DVD Video Klip Band My Sin



Gambar 4.21 Desain Merchandise Cakram DVD Video Klip Band My Sin

4.4 Pengujian Hasil Desain

Pengujian hasil desain ini diperlukan untuk mengukur tingkat kesesuaian video klip dengan lagu band My Sin dengan judul “Terbuai”. Pengujian ini dilakukan dengan cara menampilkan video klip kepada personil dan *manager band* My Sin selaku pemegang kepentingan yang paling utama dalam perancangan video klip ini.

Hasil dari menampilkan video klip animasi band My Sin dengan judul “Terbuai” kepada para personil dan *manager band* mendapatkan hasil penilaian memuaskan dari para personil dan *manager band* My Sin.