

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

4.1 Produksi Stop Motion

Dalam pembuatan animasi ini maka akan ada penggabungan antara *stop motion* dan animasi 2D di mana cerita yang diambil yaitu cerita rakyat si Kancil dan Buaya. Tahap-tahap yang dilalui untuk melakukan penggabungan ini yaitu meliputi konsep, properties, tempat, peralatan hingga *final rendering*

4.1.1 Lingkungan dan Properties

1. Tahap Konsep

Dalam menentukan konsep, maka terdapat pembuatan karakter dari obyek yang akan diimplementasikan yaitu si Kancil dan Buaya. Obyek Si kancil dibuat dari *clay* (malam) dan Buaya dari mainan plastik yang kemudian di cat berwarna hijau. Selain itu juga diperlukan menyiapkan beberapa peralatan untuk foto dan shooting antara lain kamera, tripod, lampu untuk pencahayaan, *green screen* dan yang paling utama yaitu tempat untuk pengambilan gambar.

2. Tempat dan Background

Dalam menentukan tempat pengambilan gambar serta background yang dipakai haruslah sangat diperhatikan karena hal ini merupakan bagian penting dalam pembuatan animasi. Tempat yang digunakan untuk pengambilan gambar yaitu studio foto dengan background tembok putih di mana kemudian diberi *green screen* dengan tujuan memudahkan dalam proses *editing*.

Sedangkan untuk background yaitu menggunakan gambar 2D yang nantinya untuk mengganti *green screen*.

3. Pengambilan *angle*

Angle merupakan posisi dalam pengambilan gambar. Pengambilan gambar harus memperhatikan beberapa aspek yaitu letak pencahayaan, focus obyek serta kedetailan dari obyek yang diambil sehingga pembuatan animasi menjadi lebih mudah dalam proses *editingnya* dan hasil yang didapat akan semakin *real*. Oleh karena itu proses pengambilan gambar dibantu oleh tripod di mana merupakan alat untuk menyanggah kamera sehingga hasil yang didapat lebih jelas.

4. Pencahayaan

Menentukan setting pencahayaan akan membuat gambar menjadi lebih hidup dengan efek bayangannya. Tempat menaruh bayangan-bayangan harus diperhatikan agar tidak mengganggu obyek lainnya.

4.1.2 Take Shoot

Pengambilan obyek harus detail dan harus memahami tiap gerakan-gerakan yang akan diambil karena setiap gerakan akan menghasilkan arti yang berbeda dan apabila terjadi kesalahan maka akan fatal dan bahkan dapat membuat jalan cerita yang dimaksud menjadi berbeda. Cerita dari *storyboard* merupakan pedoman dalam melakukan pengambilan gambar. Pengambilan obyek berdasarkan *frame by frame* di mana setiap *frame* harus menunjukkan gerakan yang berbeda. Semakin banyak *frame* yang diambil maka gerakan yang dihasilkan

akan semakin halus. *Frame* diambil secara halus dan kecil sehingga pergerakan antar frame akan lebih terlihat nyata.

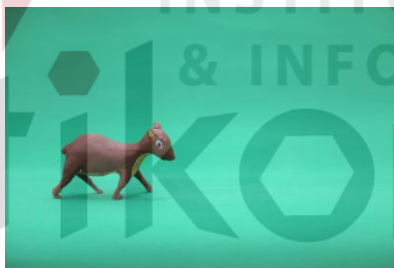
Berikut ini merupakan proses pengambilan gambar dari *frame by frame* yang terdapat pada obyek si Kancil:

- a. Camera diambil foto dengan frame satu gerakan per satu setiap, dapat melihat gerakan

Contoh: Gambar 4.1 – 4.7



Gambar 4.1 Ambil foto ke 1



Gambar 4.2 Ambil foto ke 2



Gambar 4.3 Ambil foto ke 3



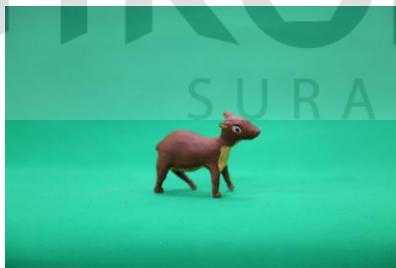
Gambar 4.4 Ambil foto ke 4



Gambar 4.5 Ambil foto ke 5



Gambar 4.6 Ambil foto ke 6



Gambar 4.7 Ambil foto ke 7
(Sumber: asli pribadi)

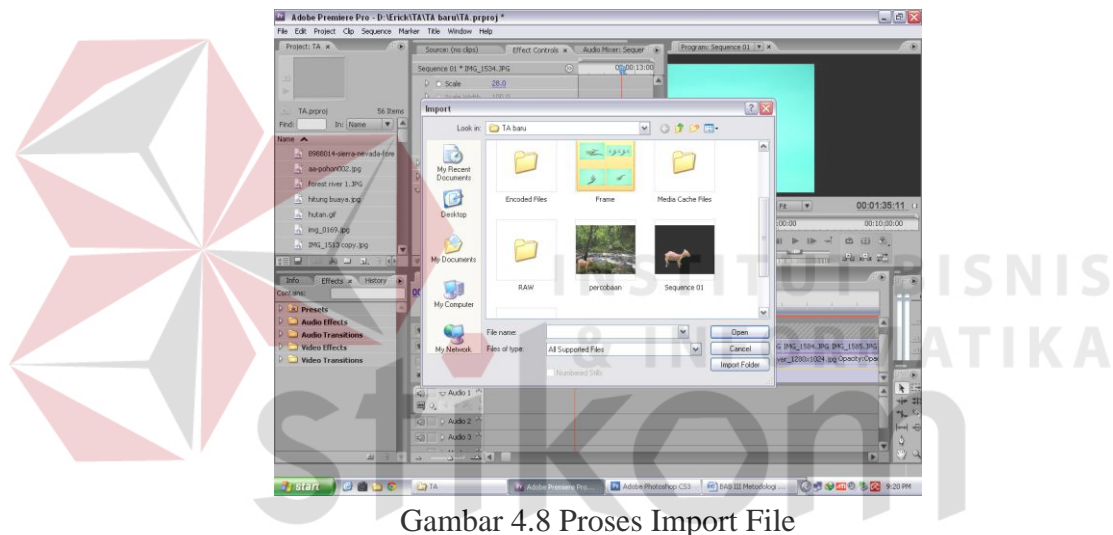
4.1.3 Rendering

Rendering merupakan proses di mana memasukkan hasil foto ke dalam komputer yang kemudian akan dilakukan proses *editing*. Proses memasukkan foto menggunakan kabel data dimana kemudian *rendering* menggunakan program

Adobe Premiere. Dalam proses ini yang perlu diperhatikan yaitu dalam pengaturan frame ke frame di mana setiap *duration* dan *effect* yang digunakan akan sangat mempengaruhi setiap gerakan yang akan dimunculkan.

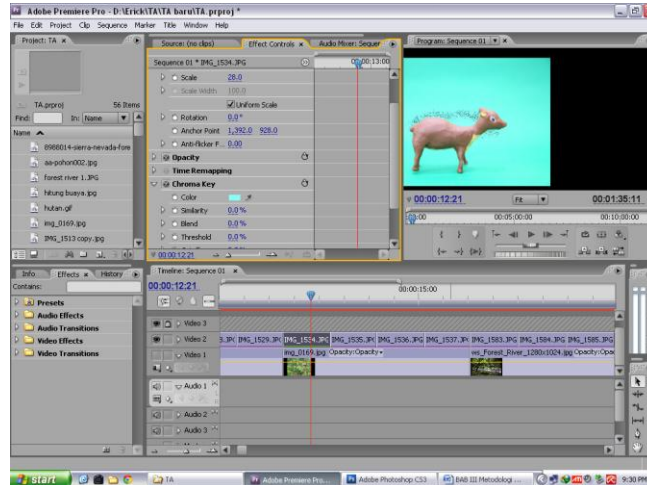
Berikut ini merupakan tahap *rendering*:

- a. File *diimport*, kemudian meletakkan hasil produksi ke dalam *timeline* software *editing*. Dilanjutkan dengan meletakkan background langit dan beberapa video seperti animasi debu dan tamanan dan bunga ke dalam *time line* sebagaimana terlihat gambar 4.8



Gambar 4.8 Proses Import File

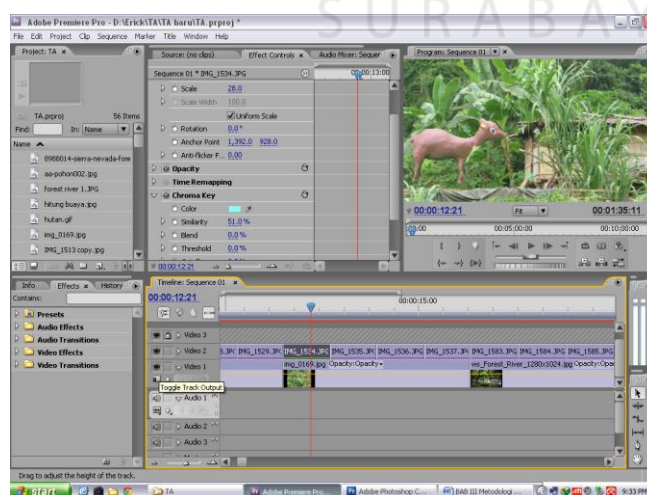
- c. Setelah file sudah dimasukkan dan sekarang mengambil foto kancil yang berasal dari kamera foto. *Green screen* dihilangkan dan diganti dengan background sebenarnya.
Effects > video effects > keying > chroma key.



Gambar 4.9 sebelum editing foto asli

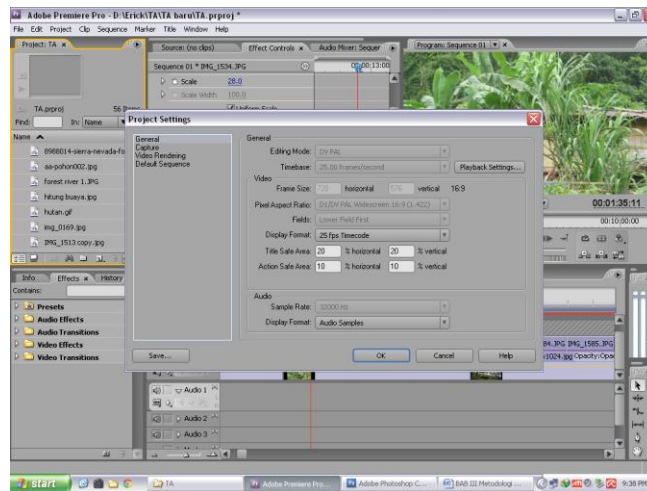


Gambar 4.10 sesudah editing



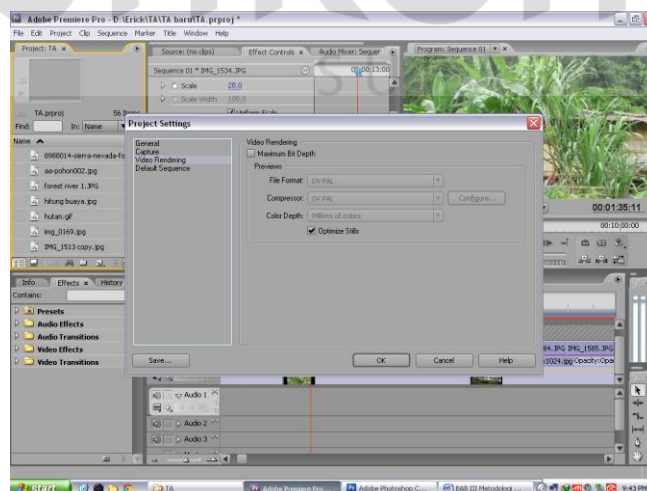
Gambar 4.11 background seperti lingkungan

- d. Setelah tahapan-tahapan tersebut selesai, maka video siap untuk dirender lagi. Video dirender dengan resolusi 720 x 450 dan memakai 24 fps



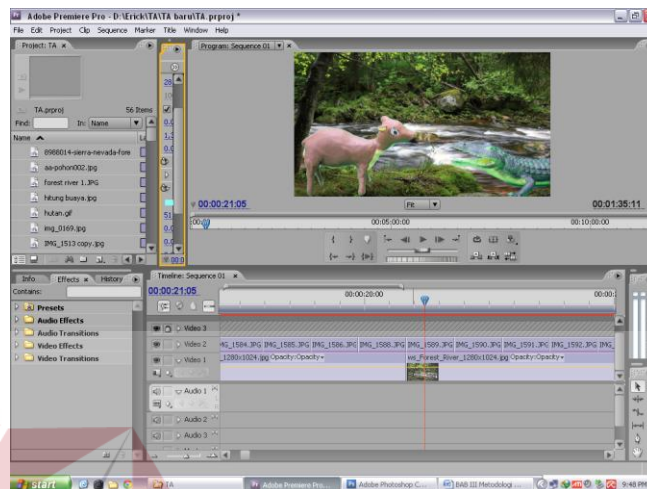
Gambar 4.12 Pengaturan rendering

- e. Selanjutnya masuk ke proses pemilihan format video. Terdapat banyak pilihan format video, tetapi kualitas AVI *uncompressed* merupakan yang paling bagus di mana pilihan ini yang dipakai. Setelah semuanya selesai video bisa segera dirender. *Rendering* membutuhkan waktu yang cukup lama tergantung dari berapa banyak file dalam satu proyek



Gambar 4.13 Proses pemilihan format video

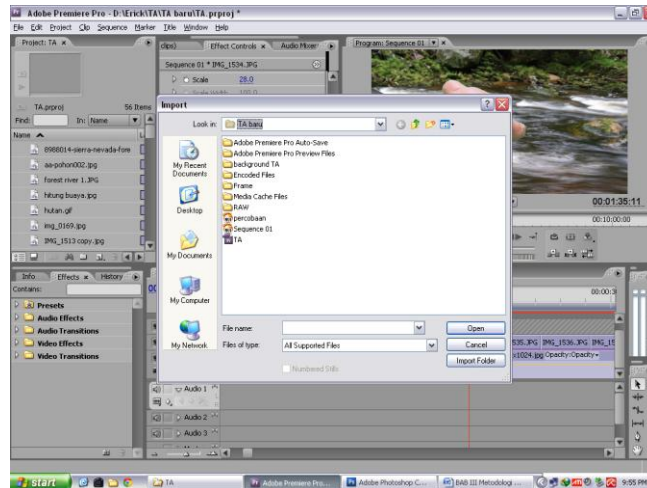
- f. Semakin banyak file yang dimasukkan, maka akan semakin berat proses renderingnya. Spesifikasi komputer juga menentukan proses *rendering*. Jika memakai komputer berspesifikasi tinggi, maka proses *rendering* bisa diproses lebih cepat.



Gambar 4.14 Proses Rendering

4.1.4 Sound editing

Sound editing adalah proses memasukkan dan mengatur *sound effect* dan *music* pada video. Tidak lengkap rasanya apabila suatu animasi tanpa diiringi *sound*, oleh karena itu proses selanjutnya yaitu memasukkan *sound* dan memberikan beberapa sentuhan *effect*. Terdapat berbagai macam *sound* yang bisa dibuat sendiri dengan alat-alat tertentu tetapi ada juga yang hanya *download* dengan gratis. Dalam pembuatan animasi ini, menggunakan *sound* buatan sendiri dan juga *download*. Berikut ini merupakan tahap *editing* sound seperti terlihat pada gambar 4.15



Gambar 4.15 Proses import sound

Setelah di *import* maka file tersebut dimasukkan pada *timeline* dan disesuaikan dengan video tersebut. Setelah selesai, maka *sound* perlu diatur agar suara yang dihasilkan tidak terlalu keras dan tidak terlalu kecil. Untuk mengatur *sound* adalah dengan memilih menu *High low pass* dan *parametric*. Dengan begitu, maka *sound* bisa diatur sedemikian rupa sehingga sesuai dengan keperluan.

4.1.5 Peralatan

Dalam melakukan proses pembuatan animasi ini, maka diperlukan beberapa peralatan yaitu:

1. DSLR Canon 5D
2. Tripod
3. Lighting/Flash
4. Lensa Canon 24 – 105 mm

4.2 Produksi Animasi 2D

4.2.1 Lingkungan dan Properties

Berbeda dengan *stopmotion*, maka property yang digunakan lebih sederhana karena animasi 2D ini digunakan dalam pembuatan background. Background digambar pada kertas A4 dan diberi warna seperti aslinya. Kemudian gambar background ini nantinya akan di *scan* dan akan menjadi background untuk animasi *stop motion*.

4.2.2 Rendering

Hasil animasi yang ada dipindah ke komputer untuk selanjutnya dilakukan proses *rendering* yaitu proses di mana gambar background akan diolah lagi menjadi suatu penggabungan dengan animasi yang sempurna yaitu untuk mengganti *green screen* sehingga animasi yang dihasilkan tampak terlihat nyata . Pemandangan dilakukan dengan menggunakan kabel data atau *card reader*. Program yang digunakan untuk melakukan proses *rendering* yaitu *Adobe Premiere*.

4.2.3 Peralatan

Dalam melakukan proses animasi 2D, maka diperlukan beberapa peralatan yaitu:

1. Kertas A4
2. Pensil Warna / Crayon
3. Scan

4.3 Editing

Setelah hasil *stopmotion* dan animasi 2D selesai dibuat dan dirender maka tahap selanjutnya yaitu melakukan penggabungan keduanya di mana proses *editing* ini harus memperhatikan urutan scenenya agar dapat dapat terlihat halus dan nyata dalam penggabungannya. Scene harus disesuaikan dengan *storyboard* yang ada, sehingga tidak merubah cerita yang ada dan membuat lebih mudah dipahami para penikmat animasi ini. Penggabungan *stopmotion* dan animasi 2D yaitu dengan mencocokkan warna sehingga terlihat sama dan kemudian memberikan effect pada setiap penggabungan agar terlihat lebih halus.

4.4 Final Rendering

Merupakan tahap akhir dari semuanya setelah melakukan penggabungan antara *stop motion* dan animasi 2D serta telah selesai melakukan proses *editing*. Tahap ini dinamakan *rendering* akhir karena merupakan satu kesatuan dari seluruh proses yang ada di mana kemudian file dirender dalam format AVI , agar animasi ini dapat diputar dan dinikmati oleh semua kalangan dengan kualitas yang bagus.

4.5 Publikasi

Setelah semua proses selesai maka hal yang perlu dilakukan yaitu melakukan publikasi yang disebut juga pasca produksi yaitu dengan membuat poster agar animasi ini dapat dikenal dan diketahui oleh semua orang. Publikasi tidak hanya dengan membuat poster tetapi dapat dilakukan dengan sistem *online*

yaitu dengan memberikan informasi *link* kepada sesama pengguna *online* melalui jejaring sosial ataupun website.

1. Poster



Gambar 4.16 Poster

2. Cover DVD



Gambar 4.17 Cover DVD

3. Cover Cakram DVD



Gambar 4.18 Cover Cakram DVD

