

Bab V

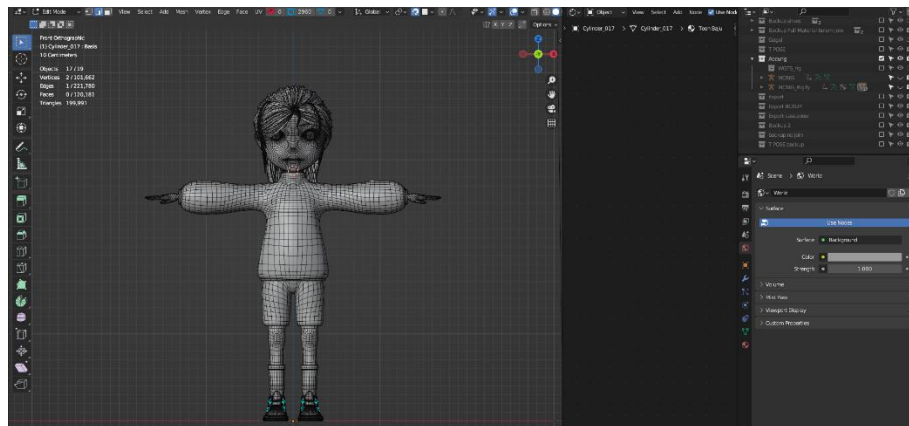
Visualisasi Desain

5.1 Produksi

Media utama dari perancangan ini adalah sebuah animasi 3D yang memuat aset dan materi tentang 12 prinsip animasi. Alur kerja atau *workflows* dari pembuatan animasi terdiri dari *modeling*, *texturing*, *rigging*, *breakdown scene*, *animating*, *compositing* dan diakhiri oleh desain akhir.

5.1.1 Modeling

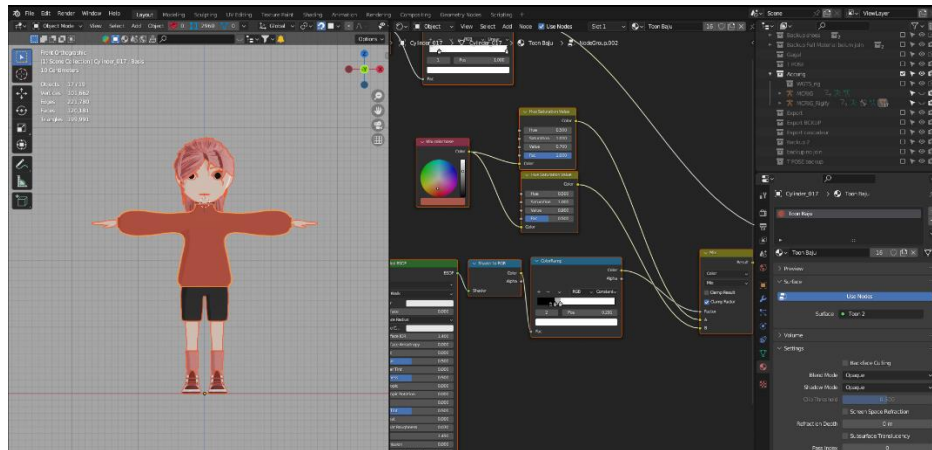
Modeling adalah tahap pertama yang dilakukan pada pembuatan video animasi ini. *Modeling* dilakukan menggunakan hasil dari desain karakter yang telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah dokumentasi tahap *modeling* yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 5. 1 *Modeling*
Sumber : Data Penulis

5.1.2 Texturing

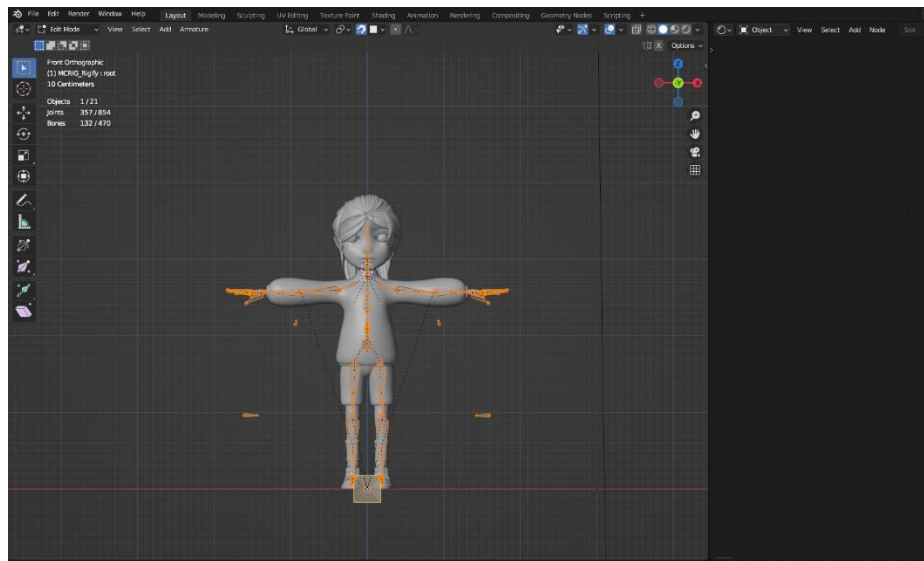
Tahap selanjutnya setelah melakukan *modeling* adalah tahap *texturing*. *Texturing* dilakukan dengan pertimbangan yang telah dibuat sebelumnya yaitu berdasarkan gaya visual. Gaya visual yang digunakan pada perancangan ini menggunakan gaya visual realis dan kartun. Berikut adalah tahapan yang dilakukan hingga hasil akhir dari *texturing* yang akan muncul pada video animasi.



Gambar 5. 2 *Texturing*
 Sumber : Data Penulis

5.1.3 *Rigging*

Rigging dilakukan dengan menambahkan *bone* pada tiap *mesh* yang nantinya akan dianimasikan. Tiap – tiap *bone* disusun berdasarkan anatomi dari tiap karakter agar proses animasi akan lebih mudah dilakukan dan hasil lebih baik. Berikut adalah hasil akhir dari *rigging* dari beberapa karakter yang ada.

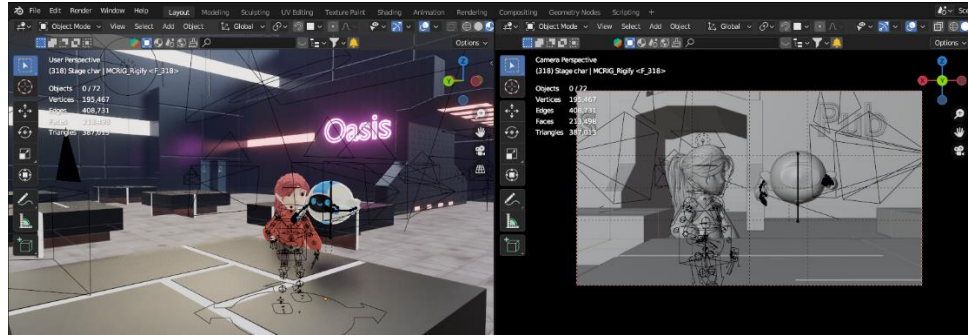


Gambar 5. 3 *Rigging*
 Sumber : Data Penulis

5.1.4 *Breakdown Scene*

Breakdown scene dibuat sesuai dengan yang direncanakan pada tahap sebelumnya. Beberapa tahapan yang dilakukan penulis pada proses *breakdown scene* adalah menata aset lingkungan seperti *landscapes*, bangunan, pohon dan sebagainya.

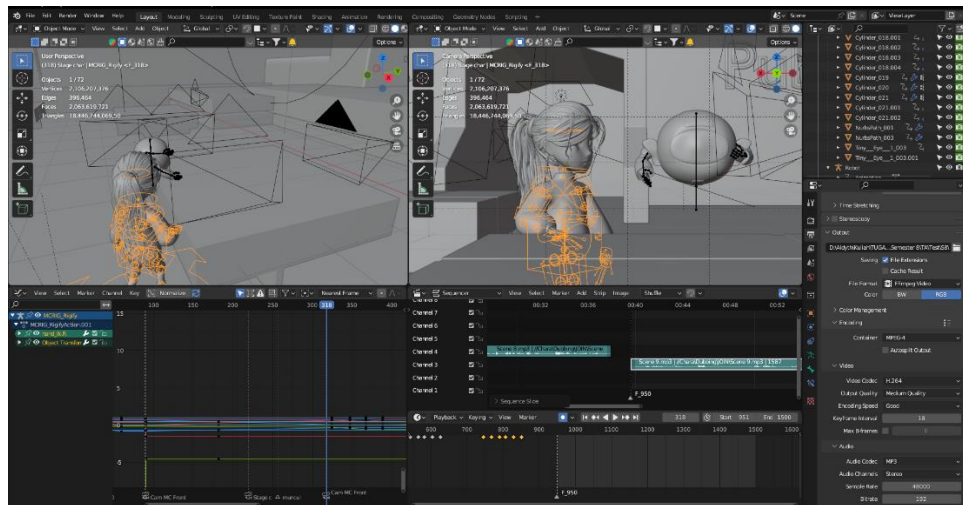
Kemudian pada tahap ini *lighting* juga perlu di atur, penempatan kamera dan *ploting* kamera pada tiap *cut* dan *scene*. Berikut adalah adalah beberapa tahapan yang dilakukan penulis dalam tahap *breakdown scene*.



Gambar 5. 4 *Breakdown Scene*
Sumber : Data Penulis

5.1.5 *Animating*

Tahap *animating* dilakukan setelah semua aset sudah diatur agar sesuai dengan *storyboard* . Dalam tahap ini akan terjadi beberapa perubahan *minor* dengan pertimbangan keperluan adegan tersebut dengan kesesuaian format yang telah direncanakan.

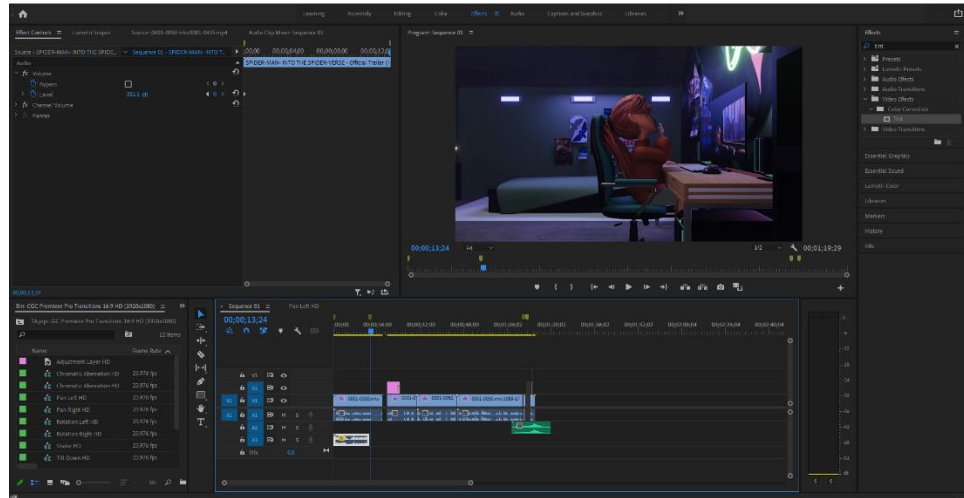


Gambar 5. 5 *Animating*
Sumber : Data Penulis

5.1.6 *Compositing*

Tahapan *composite* atau *compositing* ini adalah tahapan untuk mengumpulkan semua *file* menjadi satu *master file* mulai dari gambar, hasil animasi dan *audio*. Kemudian akan diproses pada aplikasi Adobe Premier Pro atau Blender untuk

melakukan *compositing* dan mengatur agar hasil akhir lebih baik. Pada tahapan ini juga terdapat proses *Rendering*.



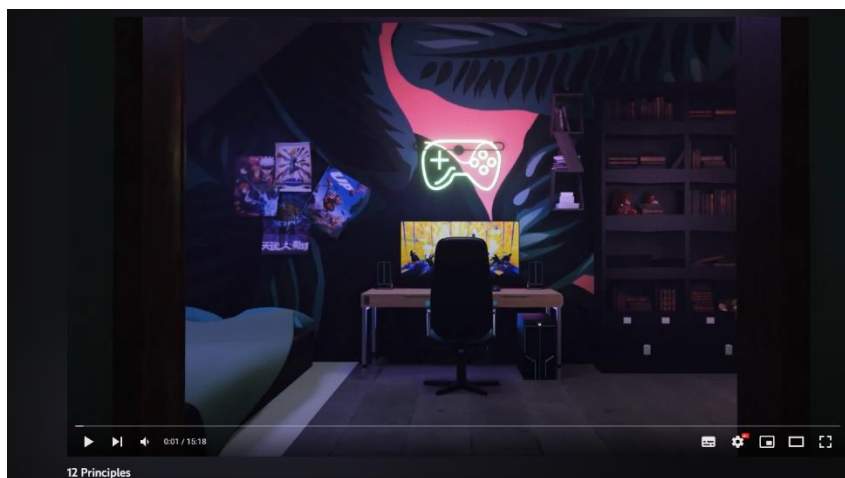
Gambar 5. 6 *Compositing*
Sumber : Data Penulis

5.2 Pasca Produksi (Media Utama)

Desain final media utama adalah tahap terakhir dalam proses visualisasi video animasi 3D yang telah dilakukan. Hasil final berupa video animasi 3D yang siap untuk dipublikasi pada *platform* Youtube.

5.2.1 Publikasi

Tahapan publikasi merupakan tahap setelah desain final. Hasil dari tahap publikasi adalah video animasi 3D yang sudah di publikasi pada *platform* Youtube.



Gambar 5. 7 Publikasi
Sumber : Data Penulis

5.2.2 Angket (Kuesioner)

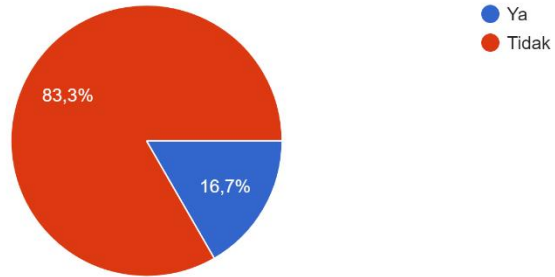
Setelah publikasi, tahapan terakhir adalah *testing* menggunakan kuisisioner pada anak dari usia 12-15 tahun. Data diperoleh dari kuesioner berupa *Google Form*. Adapun kuesioner berisi pertanyaan mengenai pengetahuan atau informasi tentang animasi, pemahaman mengenai materi 12 prinsip yang sudah disampaikan di video, materi tersebut apakah mudah dipahami, kemudian kecocokan gaya visual dari video animasi 3D dengan selera anak usia 12-15 tahun dan apakah mereka tertarik untuk mempelajari animasi setelah melihat video animasi tersebut.

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden, terdapat 83,3% responden yang tidak tahu mengenai informasi tentang animasi dan 16,7% mengetahui. Kemudian setelah menonton video animasi 3D “12 *Principles*” 100% responden memahami materi yang ada pada video dan dalam skala *linear* dari 1-3, sebanyak 83,3% responden menilai di angka 2 yaitu bahwa materi yang ada cukup mudah dipahami dan 16,7% menganggap bahwa materi sulit untuk dipahami. Kemudian untuk membuktikan bahwa responden memahami materi, responden diharuskan menyebutkan 3 prinsip animasi. Dari 6 responden 5 orang menyebutkan dan 1 orang tidak menyebutkan. Selanjutnya sebanyak 100% responden cocok dengan gaya visual yang terdapat dalam video animasi 3D “12 *Principles*”. Dan yang terakhir sebanyak 16,7% menjawab iya, lalu sebanyak 66,7% menilai “mungkin” akan mempelajari animasi lebih lanjut dan 16,7% menilai “tidak”.

Berdasarkan kuesioner yang sudah diberikan kepada responden yaitu anak usia 12-15 tahun, didapatkan kesimpulan bahwa banyak anak usia 12-15 tahun tidak tahu informasi mengenai animasi, dan setelah melihat video animasi 3D responden cukup mudah dalam memahami materi dan gaya visual yang ada pada video cocok dengan para responden. Akan tetapi banyak dari mereka masih ragu untuk mempelajari animasi lebih lanjut.

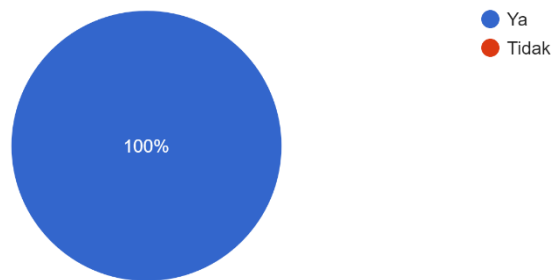
Apakah anda mengetahui informasi tentang animasi ?

6 jawaban



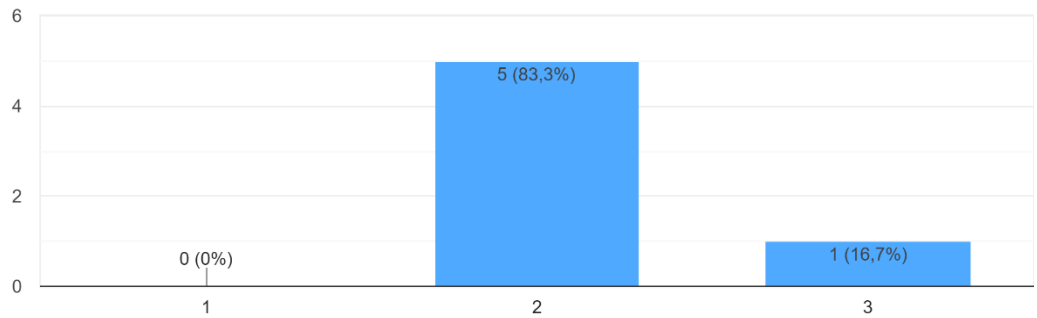
Setelah melihat video animasi 3D di atas apakah anda memahami materi yang ada pada video tersebut ?

6 jawaban



Apakah materi yang ada pada video mudah dipahami ?

6 jawaban



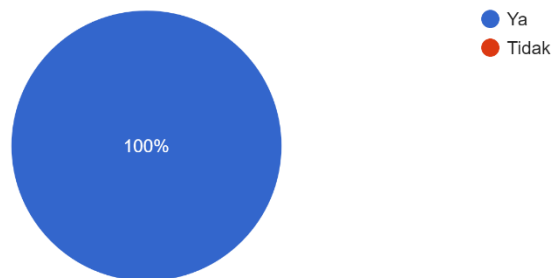
Jika ya sebutkan salah 3 prinsip yang ada pada video di atas ?

5 jawaban

Squash, Staging dan Anticipation
Squash & Stretch, Anticipation, Slow in & Slow Out
Squash & Stretch, Staging dan Anticipation
Squash & Stretch , Staging, Anticipation
kerennn

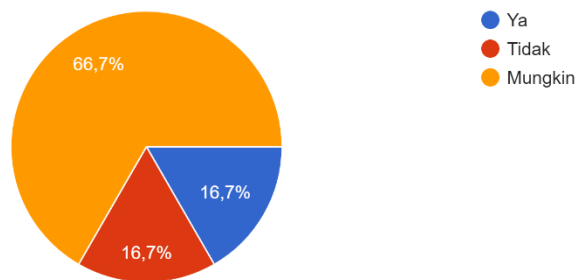
Apakah gaya visual dari animasi tersebut cocok untuk anda ?

6 jawaban



Apakah setelah melihat video di atas anda menjadi tertarik untuk mempelajari animasi?

6 jawaban



Gambar 5. 8 Diagram Angket Kuesioner *Google Form*
Sumber : Data Penulis

5.3 Desain Media Pendukung

Desain media pendukung merupakan luaran yang dapat menunjang kebutuhan media utama (video animasi 3D) dan juga meningkatkan daya tarik kepada target. Pada perancangan video animasi dengan judul “*12 Principles*”, ada beberapa media pendukung seperti *T-shirt*, *Totebag*, *Tumbler*, *Pop Socket* dan *Flashdisk Card*. Selain itu juga terdapat media promosi yang akan membantu mempromosikan media utama agar lebih mudah dijangkau audiens dan meningkatkan ketertarikan audiens pada media utama seperti *Leaflet*, *Standee* dan *Poster*.

5.3.1 *T-shirt*

T-shirt dibuat penulis dengan menggunakan ilustrasi dari salah satu karakter yang terdapat dalam video animasi 3D dan terdapat tulisan yang berhubungan dengan unsur animasi yaitu “*Run Cycle*” yang biasanya identik dengan animasi. *T-shirt* dibuat dengan warna dasar putih dengan gambar di bagian tengah dengan ukuran gambar A4.



Gambar 5. 9 *T-Shirt*
Sumber : Data Penulis

5.3.2 *Totebag*

Totebag dipilih sebagai media pendukung karena *totebag* cukup berguna untuk menyimpan barang – barang yang tidak terlalu berat dan cocok untuk dipadukan dengan pakaian sehari-hari. *Totebag* akan dicetak pada material *blacu* yang dilengkapi dengan resleting untuk menambah keamanan. Gambar pada *Totebag* merupakan salah satu karakter yang muncul pada animasi. Dan terdapat tulisan “*Squash Stretch*” yang merupakan salah satu prinsip animasi.



Gambar 5. 10 Totebag
Sumber : Data Penulis

5.3.3 Tumbler

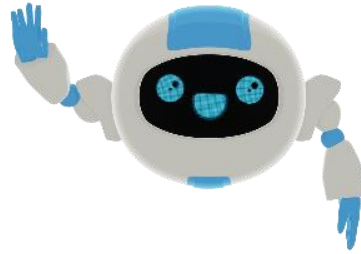
Tumbler dibuat dengan visual berupa *logotype* dari animasi 3D ini dan terdapat judul dari video animasi ini yaitu “12 Principles” dan diprint UV. *Tumbler* memiliki ukuran tinggi 20 cm dan diameter 6,5 cm berbahan *stainless steel*. Yang tahan panas dan dingin. Botol minum dengan kapasitas 350mL dipilih karena cukup ringan dan tidak mudah pecah.



Gambar 5. 11 Tumbler
Sumber : Data Penulis

5.3.4 *Pop Socket*

Media pendukung selanjutnya adalah *Pop Socket* atau *Griptok* yang memiliki tebal 3mm dan menggunakan bahan akrilik. Ukuran sekitar 5x5 cm dan desain yang digunakan adalah karakter dari video animasi yaitu ROBOT dan hasil print akan memiliki tampilan *matte*.



Gambar 5. 12 *Pop Socket*
Sumber : Data Penulis

5.3.5 *Flashdisk Card*

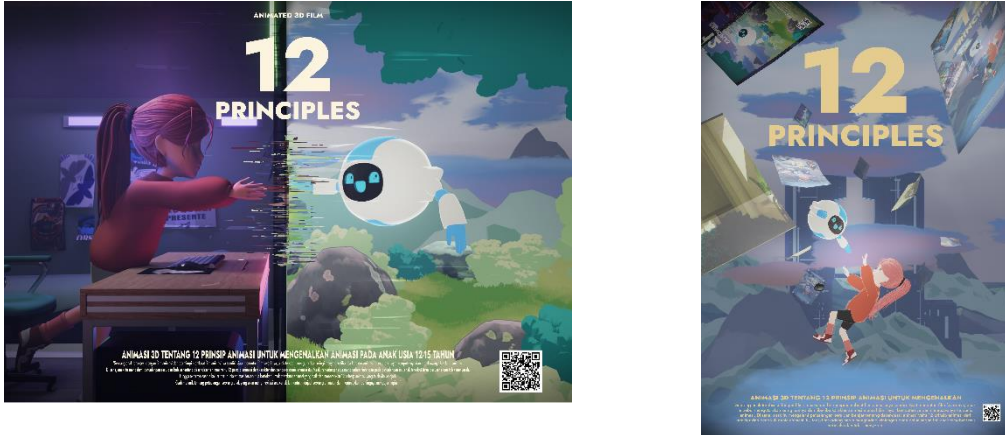
Media pendukung yang terakhir adalah *Flasdisk Card* dengan kapasitas penyimpanan 4GB dan ukuran kartu sebesar 86 mm x 54 mm. Desain pada *flasdisk card* ini adalah judul dari animasi 3D yaitu “*12 Principles*” dengan warna dasar biru dan print 2 sisi. Pemilihan media pendukung ini untuk memudahkan target audiens belajar tentang animasi karena beberapa aset akan disimpan pada *flasdisk card* ini.



Gambar 5. 13 *Flasdisk Card*
Sumber : Data Penulis

5.3.6 Poster

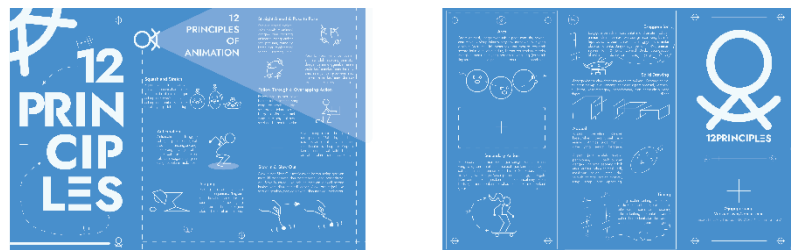
Media promosi pertama adalah poster dengan ukuran A3. Poster dipilih karena masih relevan untuk saat sebagai media promosi dari film, animasi dan yang lainnya. Poster akan menggunakan desain yang disesuaikan dengan cerita “12 Principles”.



Gambar 5. 14 Poster
Sumber : Data Penulis

5.3.7 Leaflet

Leaflet merupakan media promosi selanjutnya karena leaflet masih banyak digunakan sebagai media promosi. Leaflet akan berisi tentang informasi penulis, informasi mengenai 12 prinsip animasi serta barcode yang langsung diarahkan ke Youtube dari video animasi. Leaflet akan terdiri dari 3 halaman dengan desain bolak-balik pada tiap sisi.



Gambar 5. 15 Leaflet
Sumber : Data Penulis

5.3.8 Standee

Media promosi terakhir adalah standee dengan desain dari salah satu karakter yang ada pada video animasi “12 Principles”. Ukuran standee yaitu tinggi 100cm. Standee dipilih karena masih relevan sebagai media promosi.



Gambar 5. 16 *Standee*
Sumber : Data Penulis