

## BAB V

### VISUALISASI KARYA

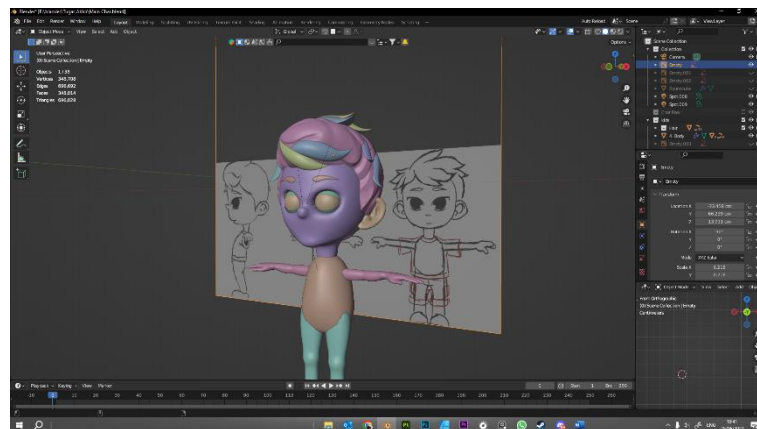
#### 5.1 Animasi 3D

##### 5.1.1 Produksi

Proses produksi animasi 3D dengan judul “Phone Addict” mulai dikerjakan pada tanggal 17 April 2023, tahap produksi ini terbagi menjadi 7 tahapan yaitu : *Modelling, Texturing, Rigging, Animating, Camera Placement, Lighting*, dan *Rendering*. Adapun penjelasan terkait tiap tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

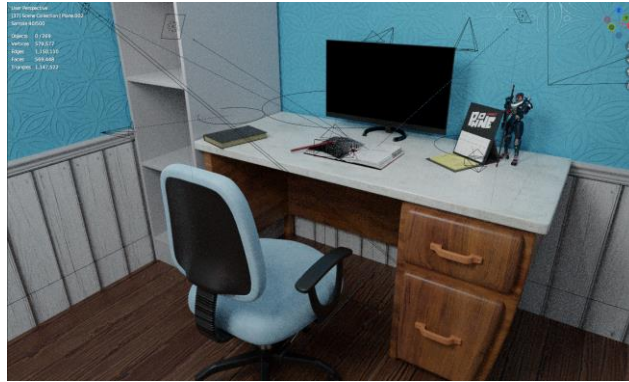
##### 1. *Modelling*

Pada tahap *modelling*, perancang membuat aset atau properti yang dibutuhkan dalam animasi 3D yang akan dirancang secara mandiri, aset atau properti yang dibutuhkan untuk perancangan animasi 3D dengan judul “Phone Addict”, yaitu seperti *character*, set lokasi, properti, dll.



Gambar 5. 1 Tahap *Modelling*  
Sumber: Data Penulis

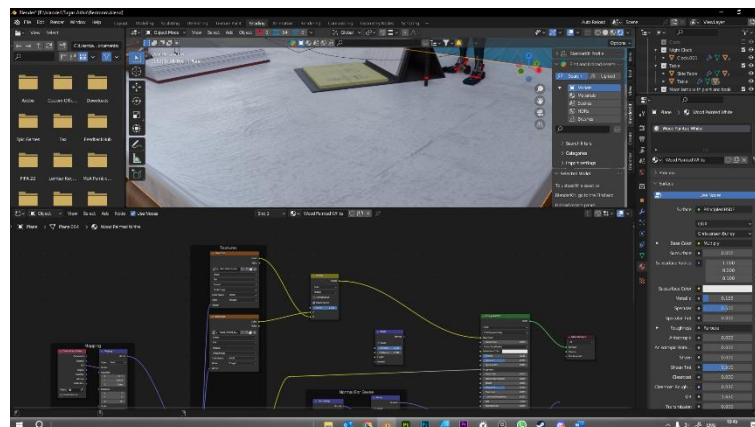
Selain karakter, pada perancangan animasi 3D ini terdapat aset atau properti penting lainnya yang digunakan sebagai pendukung dalam animasi ini yaitu seperti *gadget*, meja, jam dinding, jam digital, monitor, lembar ujian, dsb. Pembuatan aset maupun properti ini dilakukan dengan cara *blocking* dari gambar referensi ataupun berdasarkan kreatifitas perancang.



Gambar 5. 2 Beberapa Properti yang Digunakan pada Animasi “Phone Addict”  
Sumber: Data Penulis

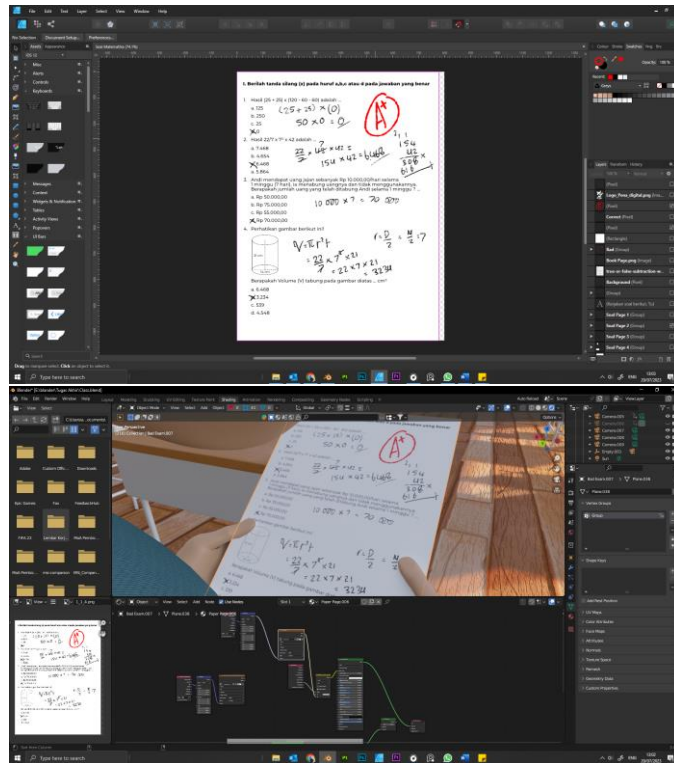
## 2. *Texturing*

Pada tahap *texturing*, perancang akan memberikan beberapa sentuhan seperti pewarnaan, tekstur, dll, pada aset yang sebelumnya telah dibuat, agar aset yang telah dibuat sebelumnya sesuai dengan *style* yang diinginkan perancang. Pemilihan tekstur serta pewarnaan pada tiap-tiap objeknya itu berbeda, hal ini bertujuan agar visual yang ditampilkan terlihat natural dan tidak dibuat-buat, pemilihan tekstur serta pewarnaan dipilih berdasarkan masing-masing objeknya atau propertinya, misal untuk meja perancang menggunakan material kayu, maka perancang akan mencari material kayu lalu mengaplikasikannya pada meja, sehingga meja tersebut memiliki tekstur dan warna kayu.



Gambar 5. 3 Tahap *Texturing*  
Sumber: Data Penulis

Sedangkan untuk lembar ujian perancang membuat desain kertas ujian pada aplikasi *Affinity Designer* yang kemudian di ekspor menjadi gambar dengan format JPG atau PNG, dan kemudian diaplikasikan pada lembar ujian.



Gambar 5. 4 *Texturing Lembar Ujian*  
Sumber: Data Penulis

### 3. *Rigging*

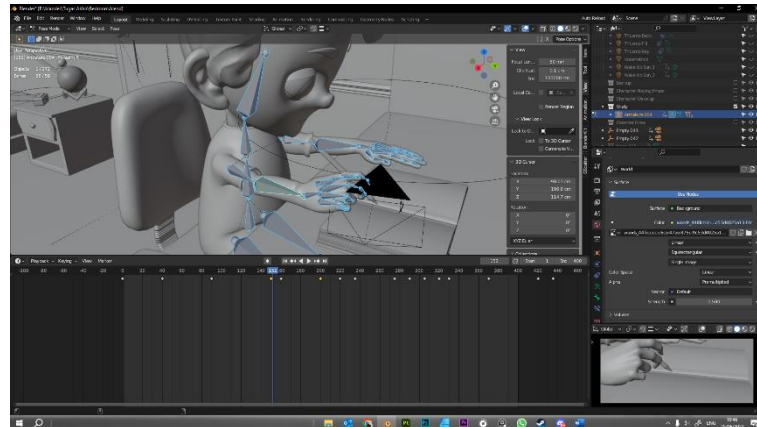
Tahap *rigging* merupakan tahapan dimana perancang memberikan sebuah tulang-tulang pada karakter atau objek yang telah dibuat, hal ini dilakukan agar nantinya karakter atau objek yang telah dibuat dapat digerakan sesuai keinginan perancang.



Gambar 5. 5 Tahap *Rigging*  
Sumber: Data Penulis

#### 4. *Animating*

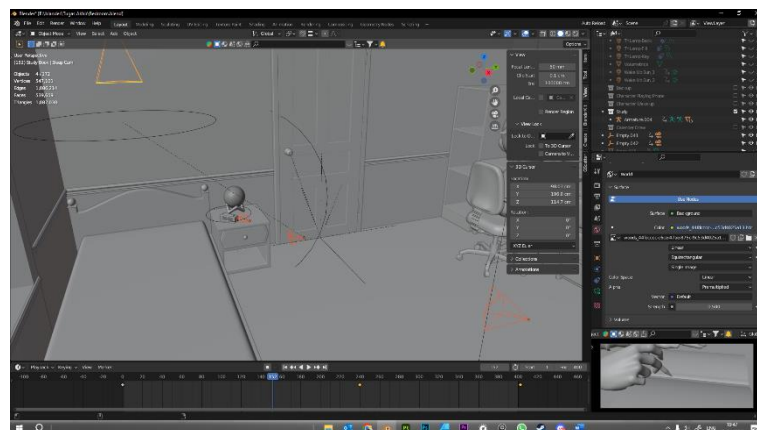
Tahap *animating* merupakan tahapan dimana perancang mulai menggerakkan karakter atau objek yang diinginkan secara manual, dan memberikan *keyframe*. Agar nantinya pada frame tertentu karakter dapat bergerak sesuai keinginan perancang.



Gambar 5. 6 Tahap *Animating*  
Sumber: Data Penulis

#### 5. *Camera Placement*

Tahap *camera placement* merupakan tahapan dimana perancang menempatkan tiap-tiap *camera* pada tempat dan *angle* yang diinginkan serta sesuai *storyboard* yang telah dirancang.



Gambar 5. 7 Tahap *Camera Placement*  
Sumber: Data Penulis

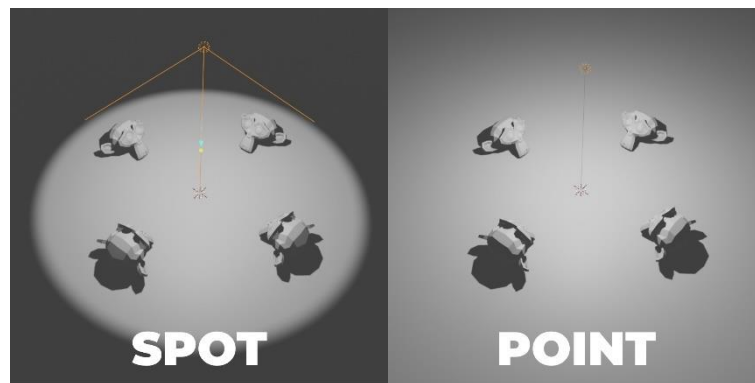
#### 6. *Lighting*

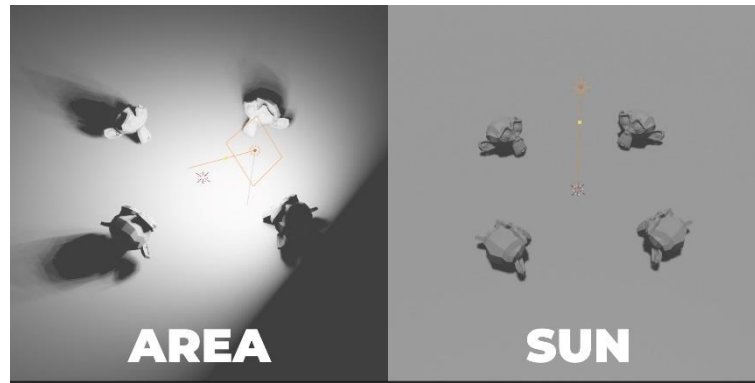
Pada tahap ini perancang akan menepatkan titik-titik cahaya pada posisi tertentu agar animasi yang nantinya dihasilkan dapat terlihat lebih menarik dan terkesan hidup karena memiliki efek *depth of field* atau *ambient occlusion*.



Gambar 5. 8 Tahap *Lighting*  
 Sumber: Data Penulis

Dalam aplikasi *Blender* terdapat 4 jenis *lighting* yaitu *point*, *area*, *sun*, dan *spot*, *point light* merupakan tipe pencahayaan yang dapat menyebar dari 1 titik ke segala arah, *area light* adalah sebuah tipe pencahayaan yang akan mensimulasikan luasnya cahaya pada area kerja yang diinginkan, *sun light* adalah tipe pencahayaan yang mensimulasikan cahaya matahari, dan yang terakhir *spot light* adalah tipe pencahayaan yang mensimulasikan pencahayaan dari lampu sorot. Dalam perancangan ini perancang memanfaatkan ke-empat jenis *lighting* tersebut guna menciptakan suasana yang hidup didalam animasi.

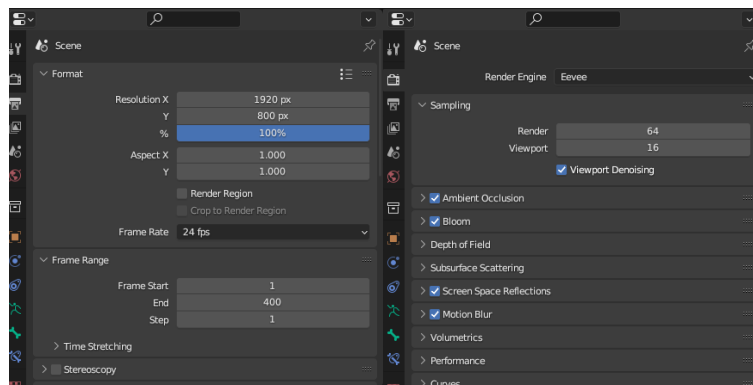




Gambar 5. 9 Jenis-jenis Lighting Blender  
Sumber: Data Penulis

## 7. *Rendering*

Pada tahap *rendering* perancang memulai proses *rendering* pada setiap adegan satu demi satu sehingga nantinya dihasilkanlah beberapa potong video, yang nantinya pada tahapan *editing* video tersebut akan dirangkai sedemikian rupa menyesuaikan keinginan perancang atau *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 5. 10 Tahap *Rendering*  
Sumber: Data Penulis

### 5.1.2 Pasca Produksi

#### 1. *Final Editing*

*Final editing* merupakan tahapan dimana setelah semua file video yang telah di-ekspor dari aplikasi *Blender* terkumpul, dalam tahap *final editing* perancangan animasi 3D ini, perancang menggunakan aplikasi *Adobe Premiere*. Tahap *final editing* ini merupakan tahap dimana perancang mulai menggabungkan semua potongan-potongan video animasi yang sebelumnya telah di ekspor dari aplikasi *Blender*, serta kemudian diberikan efek-efek berupa efek transisi, penambahan efek suara-suara *environment*, musik, teks,



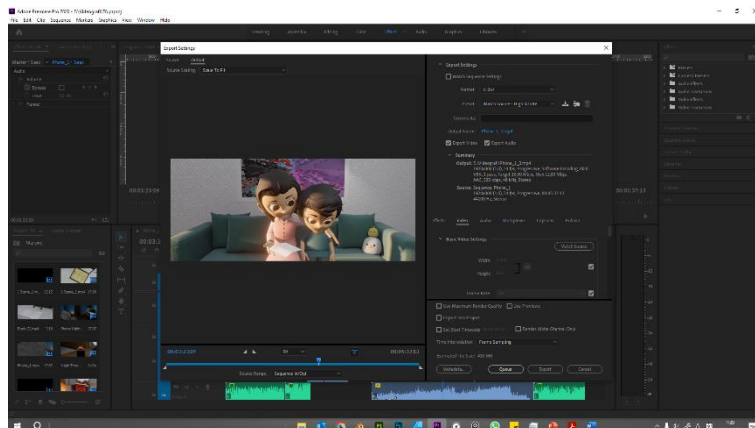
maupun dialog. Adapun untuk pemilihan *background music* (BGM) perancang menggunakan BGM dengan lisensi gratis yang dapat digunakan untuk apapun tanpa *copyright*, adapun BGM yang digunakan perancang didapatkan dari *channel youtube @backgroundmusicforvideos*, perancang hanya tinggal memilih BGM apa yang ingin digunakan lalu perancang dapat mendownloadnya dan menggunakannya. Sedangkan untuk efek suara serta dialog yang terdapat pada animasi berjudul “Phone Addict” ini, perancang secara mandiri membuatnya menggunakan *audio recorder* yang kemudian di edit di dalam aplikasi *Adobe Premiere*.



Gambar 5. 11 Proses Final Editing  
Sumber: Data Penulis

## 2. *Final Rendering*

*Final rendering* merupakan tahap dimana dilakukan penentuan untuk resolusi video, format video, lalu dilanjutkan dengan meng-eksport hasil video animasi 3D menggunakan aplikasi *Adobe Premiere*. Pada proses penentuan resolusi video penulis menggunakan resolusi 1920 x 800 pixel dengan format MP4.



Gambar 5. 12 Proses Final Rendering  
Sumber: Data Penulis



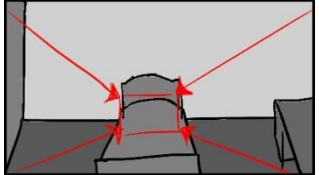

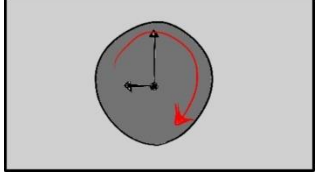
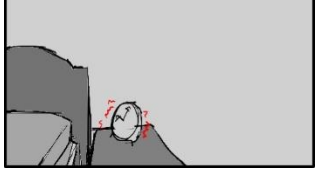

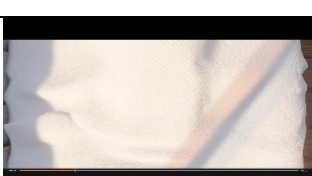



### 3. Video Animasi

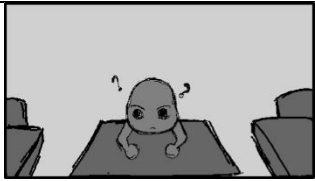


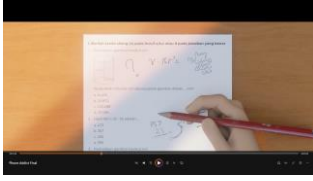
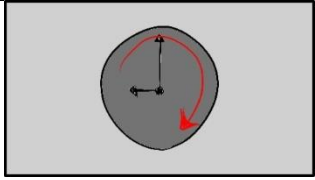
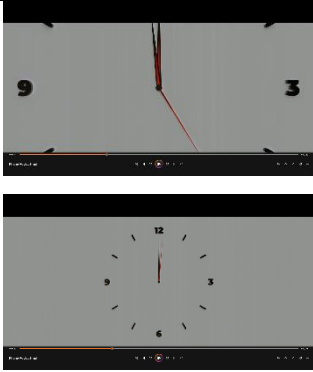
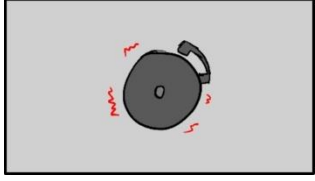

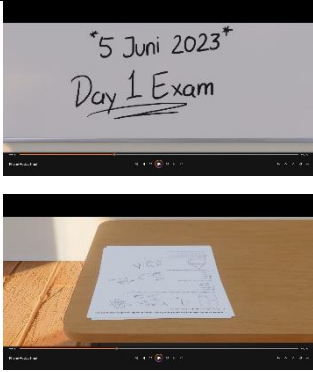
Pada proses ini perancang akan melakukan review hasil video animasi yang telah melalui tahapan *final rendering* untuk mengevaluasi apakah terdapat kesalahan pada animasi yang telah dibuat dengan *storyboard* yang telah dirancang, sebelum nantinya akan didistribusikan atau dipublikasikan ke media masa.



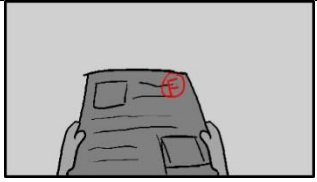



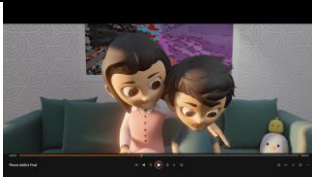
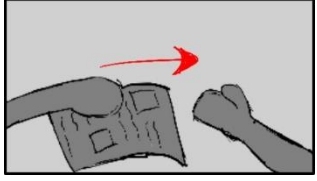

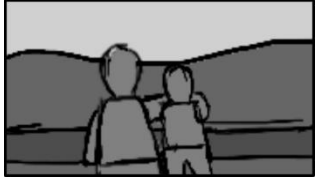
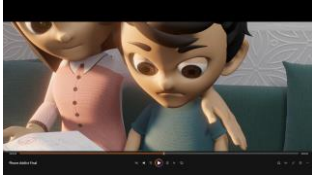
**Tabel 5.1 Breakdown Video Animasi dan Storyboard**

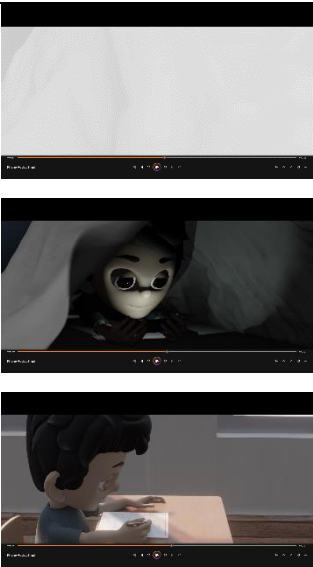


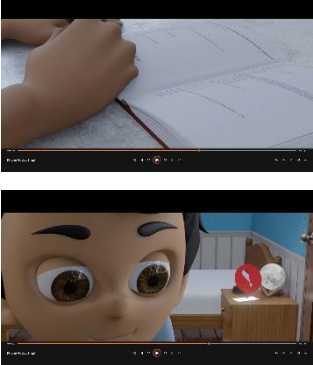
No.	Storyboard	Video	Keterangan
1.			Angle : Eye Level Angle : Eye Level Shot : Close Up Movement : Panning Right Scene : 1 Audio : Fighting sfx Desc : Kalender yang menunjukkan waktu ujian Perubahan : -
2.			Angle : High Angle Shot : Close Up Movement : Panning Left Scene : 1 Audio : Fighting sfx Desc : Buku yang ditinggalkan karena asik bermain Gadget Perubahan : -


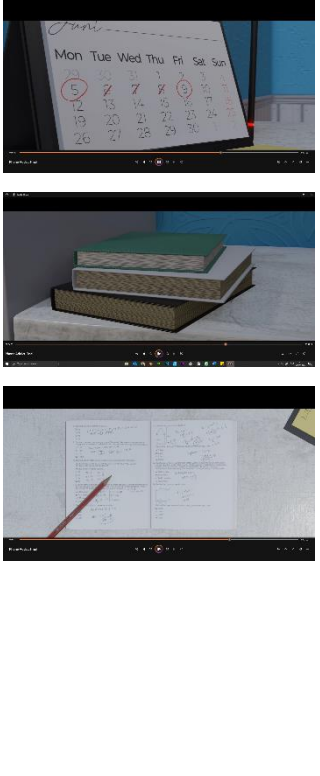
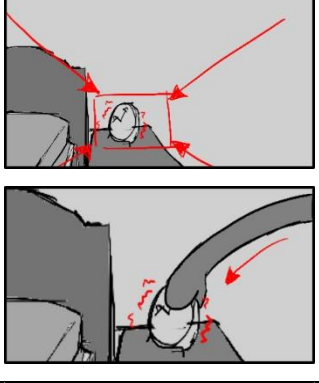
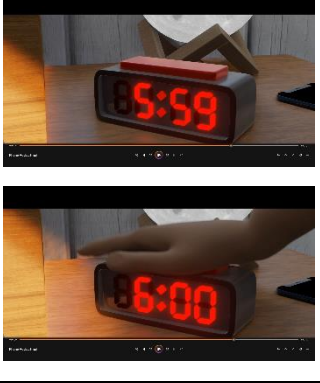
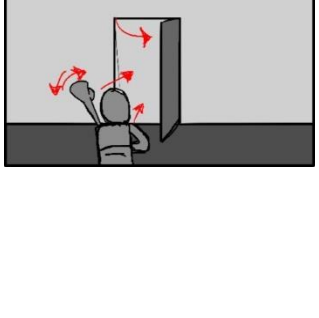



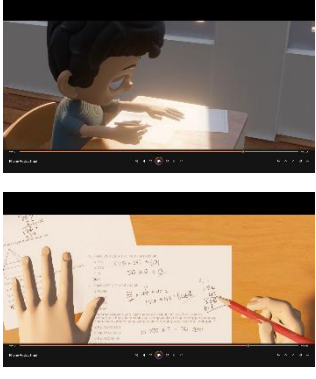
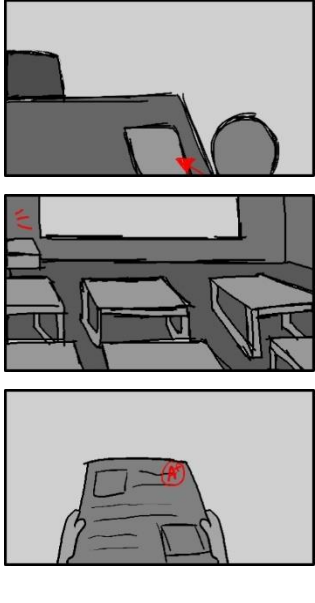
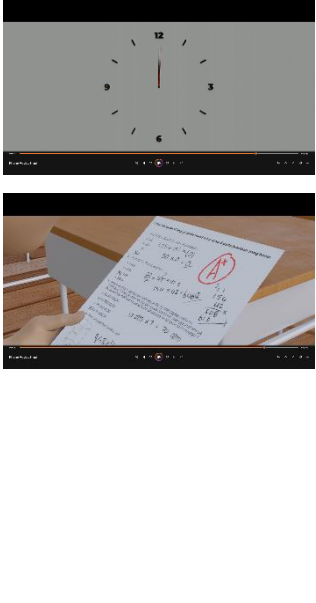
3.			<p>Angle : Eye Level  Shot : Close Up  Movement : Panning Right  Scene : 1  Audio : Fighting sfx  Desc : Alif sedang asik bermain game dibalik selimut  Perubahan : Perubahan posisi Alif yang semula menghadap kiri menjadi tengkurap</p>
4.			<p>Angle : High Angle  Shot : Wide Shot  Movement : Zoom Out  Scene : 1  Audio : Fighting sfx  Desc : Keseluruhan layout kamar  Perubahan : Pertukaran urutan dengan shot no 3</p>
5.		-	<p>Angle : -  Shot : -  Movement : -  Scene : -  Audio : -  Desc : -  Perubahan : Jam dinding diadakan dan diganti jam digital</p>
6.			<p>Angle : Eye Level  Shot : Close Up  Movement : Panning Left  Scene : 2  Audio : Alarm Jam  Desc : Jam berdering menandakan waktu pukul 06.00 pagi  Perubahan : Jam analog diganti jam digital</p>
7.	-	 	<p>Angle : Bird Eye &amp; Eye Level  Shot : Close Up  Movement : Panning Left  Scene : 2  Audio : Alarm Jam  Desc : Pukul 06.00 Alif masih tertidur dan baru terbangun pukul 06.15  Perubahan : Penambahan shot Alif yang masih tertidur dan jam yang menunjukkan pukul 06.15</p>
8.			<p>Angle : Eye Level  Shot : Close Up  Movement : Tilt Up  Scene : 2  Audio : Morning  Ambiance  Desc : Alif bangun dari tidurnya</p>

			Perubahan : -
9.			<p>Angle : High Angle  Shot : Wide Shot  Movement : Panning Right  Scene : 3  Audio : Class Ambiance  Desc : Alif kebingungan saat mengerjakan ujian  Perubahan : Arah shot kamera diubah untuk menyesuaikan layout ruangan</p>
10.			<p>Angle : High Angle  Shot : Close Up  Movement : Crab  Scene : 3  Audio : Class Ambiance  Desc : Alif kebingungan saat mengerjakan ujian  Perubahan : -</p>
11.			<p>Angle : Eye Level  Shot : Close Up  Movement : Zoom Out  Scene : 4  Audio : Class Ambiance, School bell sfx  Desc : Waktu ujian selesai pukul 12.00 siang  Perubahan : -</p>
12.		-	<p>Angle : -  Shot : -  Movement : -  Scene : -  Audio : -  Desc : -  Perubahan : Alarm sekolah dihilangkan dan diganti sfx ketika jam dinding menunjukkan pukul 12.00</p>
13.			<p>Angle : Eye Level  Shot : Close Up  Movement : Tilt Down  Scene : 4  Audio : Class Ambiance  Desc : Waktu ujian selesai pukul 12.00 siang  Perubahan : Scene diubah dari yang awalnya menunjukkan karakter mengumpulkan lembar ujian, diganti dengan ujian yang telah dikumpulkan diatas meja.</p>

14.			<p>Angle : Eye Level  Shot : Close Up  Movement : Panning Right  Scene : 4  Audio : Guru memanggil Alif, Class Ambiance  Desc : Guru memanggil Alif untuk membagikan lembar ujian  Perubahan : wide shot pada scene diganti menjadi close up yg menunjukkan adegan ketika Alif mengambil kertas ujian.</p>
15.			<p>Angle : Eye Level  Shot : Over Shoulder  Movement : Panning Right  Scene : 4  Audio : Class Ambiance  Desc : Alif melihat lembar ujian yang telah dibagikan  Perubahan : -</p>
16.		-	<p>Angle : -  Shot : -  Movement : -  Scene : -  Audio : -  Desc : -  Perubahan : Adegan anak masuk kerumah melalui pintu depan dihilangkan dan diganti dengan anak yang sudah duduk di sofa</p>
17.			<p>Angle : Eye Level  Shot : Wide Shot  Movement : Zoom In  Scene : 5  Audio : Sad Music  Desc : Alif terlihat sedih dan murung, kemudian ibu menghampirinya  Perubahan : -</p>
18.			<p>Angle : Eye Level  Shot : POV  Movement : Panning rIGHT  Scene : 5  Audio : Sad Music  Desc : Ibu melihat lembar ujian yang diberikan  Perubahan : -</p>
19.			<p>Angle : Eye Level  Shot : POV  Movement : Panning rIGHT  Scene : 5  Audio : Sad Music  Desc : Ibu melihat lembar ujian yang diberikan  Perubahan : -</p>

20.	-		<p>Angle : Eye Level  Shot : Close Up  Movement : Panning Right  Scene : 5  Audio : Sad Music  Desc : Kilas balik tentang alasan Alif mendapat nilai kurang memuaskan  Perubahan : Penambahan adegan dimana Alif menceritakan kembali apa penyebab ia mendapatkan nilai yang kurang memuaskan.</p>
21.	-		<p>Angle : Eye Level  Shot : Wide Shot  Movement : Zoom Out  Scene : 5  Audio : Sad Music  Desc : Ibu menasehati Alif agar ia dapat lebih fokus belajar, dan belajar untuk mendahulukan mana hal yang lebih penting  Perubahan : Penambahan adegan dimana Ibu menasehati Alif</p>
22.			<p>Angle : Eye Level  Shot : Close Up  Movement : Panning Right  Scene : 6  Audio : Notifikasi gadget sfx  Desc : Alif sedang giat dan bersemangat belajar, dan sempat bimbang ketika ia mendengar notifikasi <i>gadget</i>-nya  Perubahan : Penambahan adegan dimana Alif harus memilih merespon notifikasi <i>gadget</i>-nya atau belajar</p>

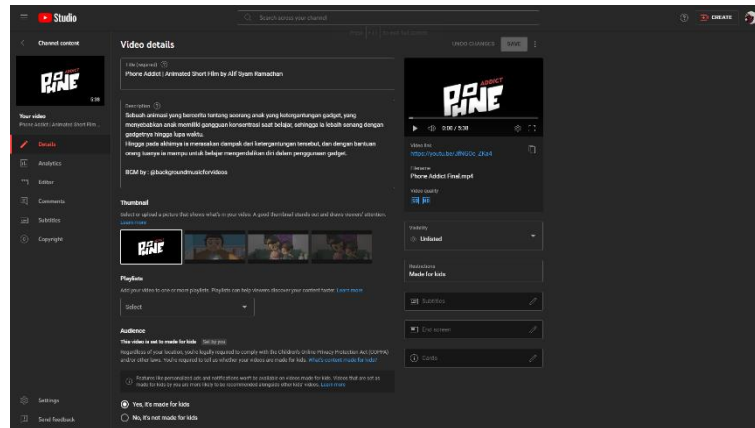
<p>23.</p>			<p>Angle : Eye Level &amp; High  Angle  Shot : Close Up  Movement : Panning Lef &amp; Panning Right  Scene : 6  Audio :  Desc : Timelapse yang menggambarkan kerja keras Alif dalam belajar selama 3 hari  Perubahan : Perubahan angle kamera, pergantian urutan adegan dengan no 22, penambahan shot adegan buku dari atas, dan penghilangan jam dindin</p>
<p>24.</p>			<p>Angle : Eye Level  Shot : Close Up  Movement : -  Scene : 7  Audio : Alarm sfx  Desc : Alif mampu bangun lebih pagi dan mematikan alarm tepat waktu  Perubahan : Perubahan movement kamera dari zoom in menjadi tidak ada gerakan atau stay on position.</p>
<p>25.</p>		<p>-</p>	<p>Angle : -  Shot : -  Movement : -  Scene : -  Audio : -  Desc : -  Perubahan : Adegan anak pamit untuk berangkat sekolah dihilangkan dan berganti langsung anak yang sedang mengerjakan ujian</p>

26.			<p>Angle : High Angle  Shot : Wide Shot &amp; Close Up  Movement : Panning Right  Scene : 7  Audio : Class Ambiance  Desc : Alif mengerjakan ujian dengan jauh lebih percaya diri dibandingkan dengan sebelumnya  Perubahan : Perubahan angle kamera menyesuaikan layout ruang kelas.</p>
27.			<p>Angle : Eye Level  Shot : Wide Shot &amp; Close Up  Movement : Zoom Out &amp; Panning Right  Scene : 7  Audio : School Bell sfx, Class Ambiance  Desc : Waktu ujian berlalu dan lembar ujian yang telah dinilai dibagikan, kemudian Alif melihat nilai ujiannya  Perubahan : Perubahan shot adegan dimana menghilangkan adegan Alif mengumpulkan ujian dan guru memanggil, diganti dengan adegan langsung masuk ke waktu ujian berlalu dan Alif melihat ujiannya.</p>

#### 4. Distribusi/Publikasi

Tahap distribusi atau publikasi merupakan tahap dimana perancang mulai membagikan hasil karya animasi kepada penonton selaku target *audience* melalui *website video sharing* seperti *youtube*, atau sosial media seperti *Instagram, Tiktok, Facebook*, dll.





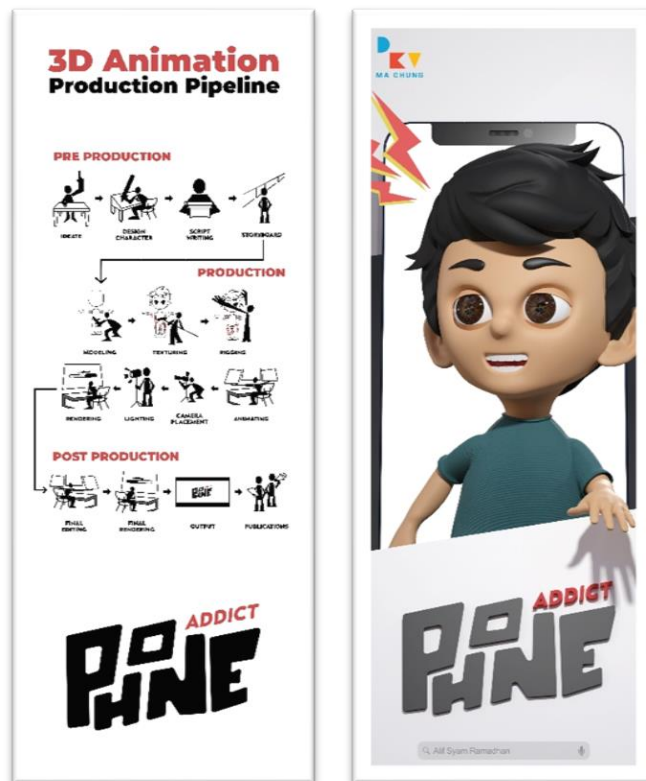
Gambar 5. 13 Proses Distribusi  
Sumber: Data Penulis

## 5.2 Media Pendukung

Dalam perancangan animasi 3D ini media pendukung memiliki peranan yang penting guna mempromosikan hasil animasi 3D yang telah dirancang. Media pendukung dibuat bertujuan untuk memberikan informasi sekaligus menggiring *audience* agar tertarik dengan apa yang telah dibuat atau diciptakan. Adapun untuk animasi 3D berjudul “Phone Addict” ini memiliki 11 media pendukung yang digunakan untuk media promosi atau pemasaran, adapun media pendukung tersebut sebagai berikut:

### 1. X-Banner

X-Banner ini digunakan sebagai media pendukung promosi pada saat pameran akan diselenggarakan, x-banner ini nantinya akan memuat sebuah ilustrasi serta informasi yang dapat menarik serta megarahkan *audience* untuk singgah melihat animasi yang telah dibuat dan ditayangkan di booth pameran.



Gambar 5. 14 Mockup X-banner  
 Sumber: Data Penulis

## 2. Poster

Poster digunakan sebagai media promosi dikarenakan kemudahannya untuk disebar, baik itu secara offline maupun online melalui media sosial, poster ini nantinya akan memuat sebuah ilustrasi serta informasi yang dapat menarik serta megarahkan *audience* untuk singgah melihat animasi yang telah dibuat di link tautan yang telah di sertakan pada poster



Gambar 5. 15 Desain Poster  
Sumber: Data Penulis

### 3. Standee

Standee ini digunakan sebagai media pendukung promosi pada saat pameran akan diselenggarakan, standee nantinya akan diletakan didepan booth agar booth dapat terlihat lebih menarik dan mencolok.



Gambar 5. 16 Mockup Standee  
Sumber: Data Penulis

#### 4. QR-Code Scan

*QR-code scan* menjadi salah satu pilihan media promosi yang digunakan perancang dalam mempromosikan animasi yang telah dirancang, desain ini berukuran 14cm x 20,5cm, nantinya *QR-code scan* ini akan digunakan dalam pameran yang berguna untuk audience dapat mengunjungi animasi “Phone Addict” secara online di *youtube*.



Gambar 5. 17 Desain QR-Code Scan  
Sumber: Data Penulis

#### 5. Sticker

Sticker dipilih perancang sebagai salah satu media pendukung dikarenakan anak-anak dapat menempelkannya pada buku catatannya, tasnya, dsb. Hal ini bertujuan untuk memotivasi anak ketika mereka beraktivitas.



Gambar 5. 18 Sticker Design  
Sumber: Data Penulis

#### 6. Totebag

*Totebag* dipilih sebagai media pendukung karena *totebag* cukup berguna untuk menyimpan berbagaimacam barang yang tidak terlalu berat dan cocok untuk dipadukan dengan pakaian sehari-hari serta mudah dibawa kemana-mana. Adapun desain yang dicetak pada *totebag* tersebut adalah logo dari animasi 3D berjudul “Phone Addict”



Gambar 5. 19 Totebag Mockup  
Sumber: Data Penulis

#### 7. T-shirt

*T-shirt* dibuat perancang dengan menggunakan ilustrasi dari salah satu scene yang terdapat dalam video animasi 3D yang telah dirancang, pemilihan warna putih untuk warna dasarnya sendiri didasari agar ilustrasi yang di tampilkan dapat lebih pop up, sehingga mata langsung tertuju pada ilustrasi pada kaos.



Gambar 5. 20 T-shirt Mockup  
Sumber: Data Penulis

## 8. Mug

Mug dipilih perancang sebagai salah satu media pendukung dikarenakan mug merupakan sebuah peralatan minum yang sudah menjadi seperti kebutuhan sekunder.



Gambar 5. 21 Mug Mockup  
Sumber: Data Penulis



## 9. Tumbler

Tumbler dipilih perancang sebagai salah satu media pendukung dikarenakan tumbler menjadi salah satu hal yang sering dibawa siapapun kemanapun baik orang tua maupun anak-anak ketika mereka sedang beraktifitas baik itu sedang belajar, bermain, berolah raga, dsb.



Gambar 5. 22 Tumbler Mockup  
Sumber: Data Penulis

## 10. Standee Acrylic

*Standee acrylic* ini di desain dengan ukuran paling kecil 8cm x 12cm dan paling besar ukuran 8cm x 16cm, *standee acrylic* ini dapat digunakan sebagai koleksi bagi *audience* sekaligus penghias meja kerja atau meja belajar. Selain itu *standee acrylic* ini juga digunakan perancang sebagai salah satu media promosi atau pemasaran animasi “Phone Addict” dengan menggunakan karakter utama sebagai desainnya.



Gambar 5. 23 Standee Acrylic  
Sumber: Data Penulis

## 11. Stationary Storage

*Stationary storage* di rancang dengan ukuran 10cm x 14cm, selain digunakan perancang untuk mempromosikan animasi “Phone Addict”, *stationary storage* ini juga dapat dimanfaatkan *audience* sebagai tempat untuk menyimpan atau mengorganisir alat-alat tulis yang dimiliki *audience*.



Gambar 5. 24 Stationary Storage  
Sumber: Data Penulis