

BAB V

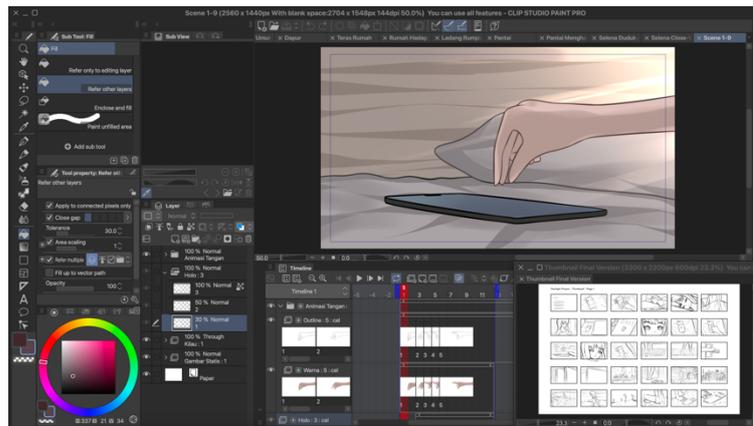
VISUALISASI

5.1 Produksi Animasi

Sebelum memulai proses produksi, penulis harus memilih aplikasi/program apa yang akan digunakan dalam produksi animasi 2D ini. Dalam proses produksi animasi 2D ini, penulis menggunakan program yang bernama *Clip Studio Paint*.

5.1.1 *Clip Studio Paint*

Clip Studio Paint adalah sebuah program banyak digunakan oleh seniman digital, komikus, dan juga animator dalam membuat ilustrasi, komik, dan animasi digital. Program ini tersedia di berbagai macam *platform* seperti *Windows*, *macOs*, *iOS*, *iPadOS*, *Android*, dan bahkan *Chromebook*. Penulis dalam hal ini menggunakan program *Clip Studio Paint* di *platform macOS*.



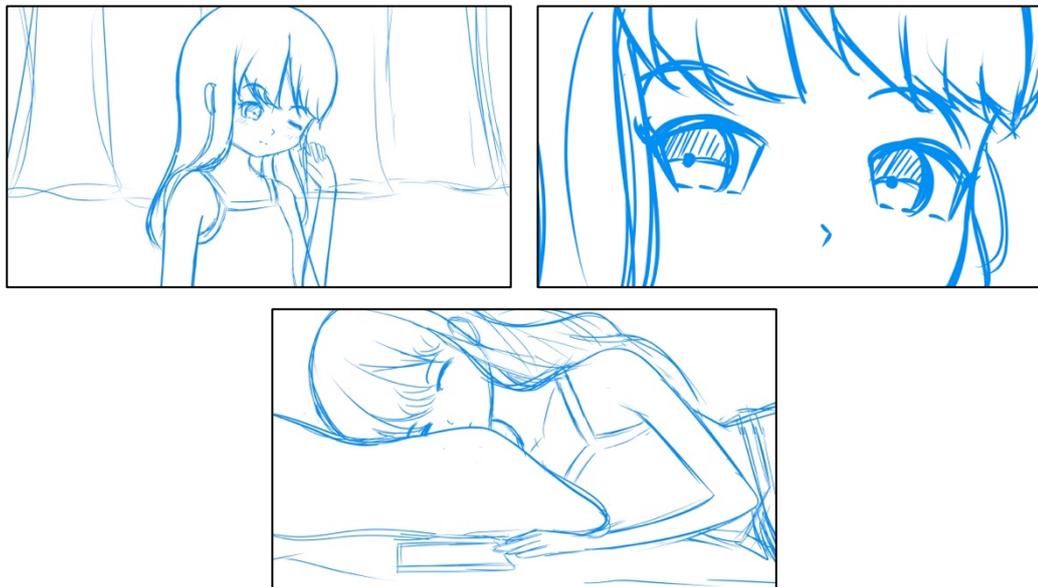
Gambar 5.1 Antarmuka *Clip Studio Paint*

Sumber: Data Pribadi

Penulis menggunakan program *Clip Studio Paint* dikarenakan penulis sudah fasif dalam menggunakan program ini dalam membuat ilustrasi digital sebelumnya. Walaupun belum pernah membuat animasi dengan menggunakan *program* ini, namun *tools* yang tersedia di *Clip Studio Paint* sudah familiar dengan sehingga tidak perlu waktu yang lama bagi penulis dalam mempelajari *tools* tambahan untuk membuat animasi seperti *timeline*.

5.1.2 Proses Sketsa

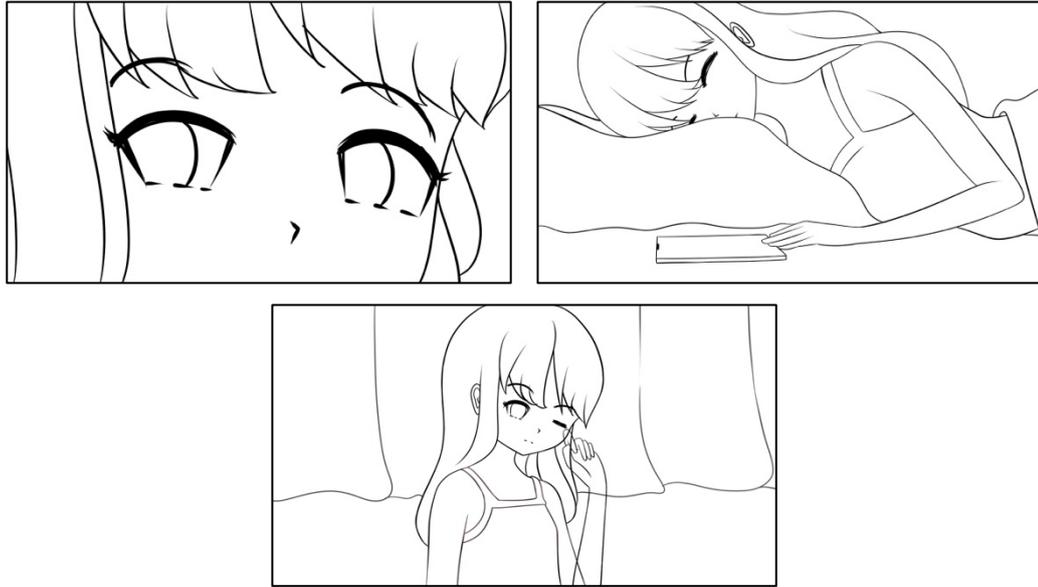
Dalam proses produksi animasi 2D ini, proses sketsa dapat dikatakan salah satu langkah pertama dalam proses produksi. Namun, tidak semua bagian *scene* memerlukan proses sketsa. Ada beberapa *scene* yang langsung ke tahapan *outlining* dan bahkan tidak menggunakan sketsa maupun *outlining* sama sekali dan langsung ke tahapan pewarnaan, atau yang lebih tepat disebut pelukisan. Hal ini dilakukan untuk mengurangi waktu produksi animasi 2D tersebut, mengingat bahwa penulis hanya memiliki waktu yang cukup singkat dalam produksi animasi ini. Dibawah ini merupakan beberapa contoh sketsa yang dilakukan.



Gambar 5.2 Proses sketsa di beberapa *scene*
Sumber: Data Pribadi

5.1.3 Proses Outlining

Setelah proses sketsa selesai, penulis kemudian melakukan proses *outlining*. Proses ini dilakukan untuk memberikan garis yang nanti-nya akan menjadi sebuah *outline* yang membentuk obyek maupun manusia, yang juga nantinya dapat membantu penulis dalam proses pewarnaan.

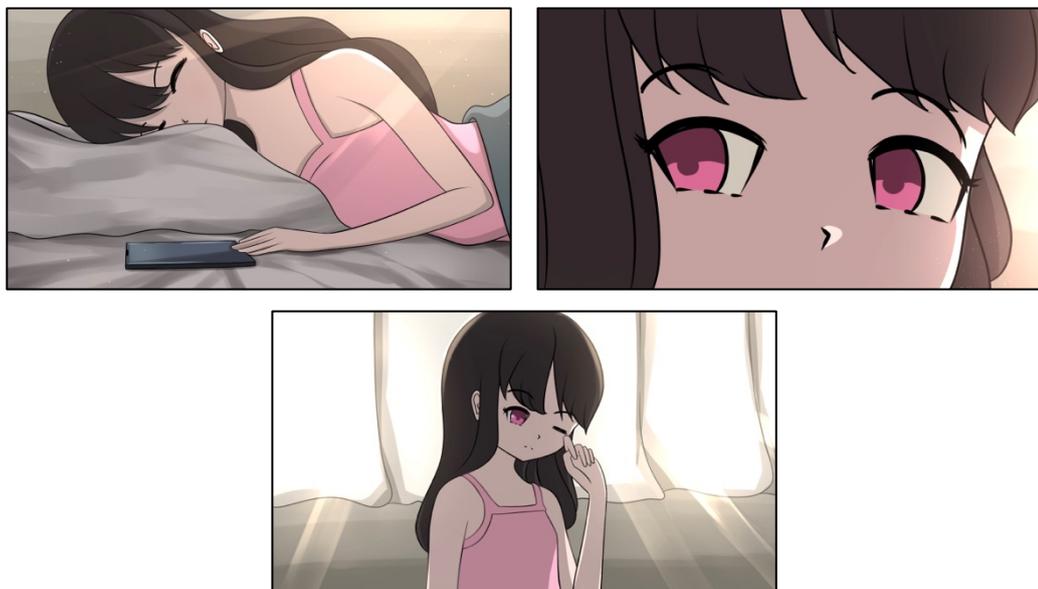


Gambar 5.3 Proses *outlining* di beberapa *scene*

Sumber: Data Pribadi

5.1.4 Proses Pewarnaan

Kemudian setelah *outlining* selesai, proses dilanjutkan ke pewarnaan. Proses pewarnaan ini dilakukan dengan menggunakan *tool fill* pada ruang ingin diwarnai dan kemudian menggunakan *layer* dengan mode *blend multiply* yang di *clip* di *layer* warna sebagai cara untuk melakukan *shading*. Kemudian menggunakan *layer* dengan menggunakan mode *blend add (glow)* sebagai cahaya atau kilau.



Gambar 5.4 Hasil setelah pewarnaan

Sumber: Data Pribadi

5.1.5 Pelukisan

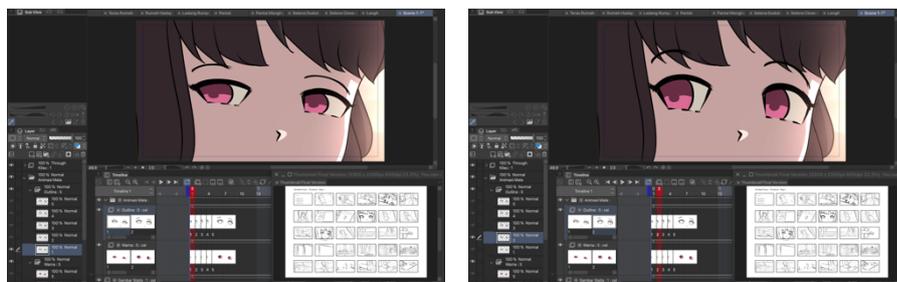
Dalam beberapa *scene*, visualisasi tidak memerlukan langkah-langkah seperti sketsa, *outlining*, dan pewarnaan. *Scene* yang hanya mengandung latar belakang seperti *scenery*, hanya dilukis secara langsung dengan menggunakan *brush-brush* dan aset seperti *grass brush*, *ground brush*, dan *tree brush*. Contoh pelukisan secara langsung dapat dilihat dari beberapa contoh *scene* berikut ini.

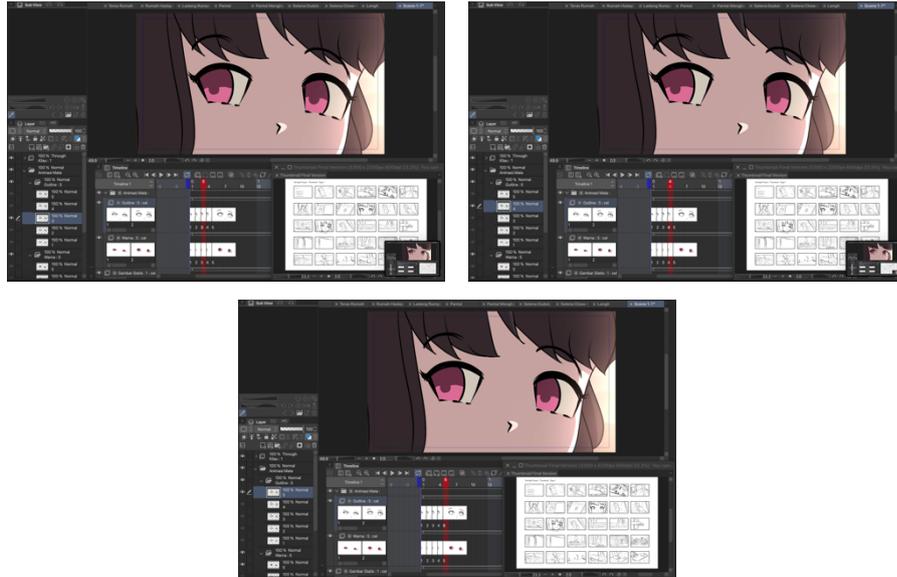


Gambar 5.5 Contoh scene yang dibuat dengan metode pelukisan
Sumber: Data Pribadi

5.1.6 Proses Animasi

Setelah semua aset statis selesai dibuat, saatnya kita mulai membuat animasi. Untuk membuat animasi, langkah awal mengambil aset statis sebagai latar belakang. Kemudian kita menggambar *outline* secara *frame by frame* untuk menciptakan sebuah gerakan animasi. Setelah *outline* selesai, kemudian kita mewarnai obyek yang kita animasikan tersebut.





Gambar 5.6 Contoh proses animasi mata dengan total 5 *frame*

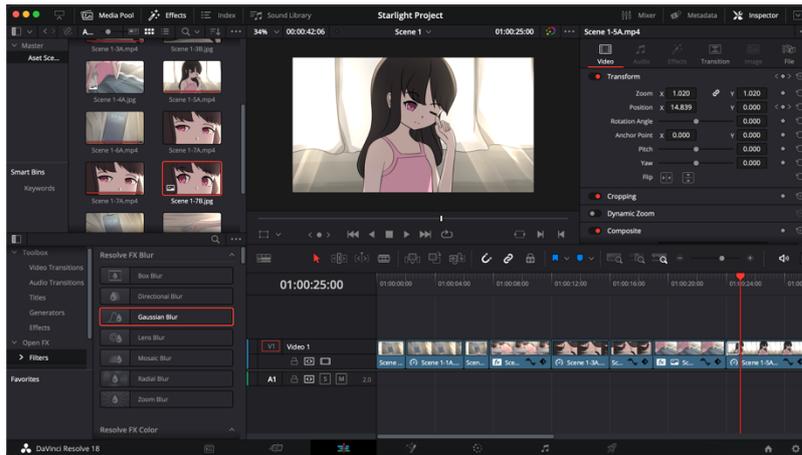
Sumber: Data Pribadi

5.2 Pasca Produksi

Setelah proses animasi selesai, semua hasil animasi tersebut akhirnya akan digabungkan menjadi satu cuplikan yang nantinya akan menjadi sebuah film pendek animasi 2D. Hasil akhir animasi 2D ini tentunya sudah dengan implementasi musik dan efek suara didalamnya. Untuk menggabungkan semua elemen-elemen ini, tentunya diperlukan sebuah program *video editing* untuk menjadikan semua elemen diatas menjadi sebuah film pendek animasi 2D. Penulis akhirnya memutuskan untuk menggunakan *program video editing* yang bernama DaVinci Resolve.

5.2.1 DaVinci Resolve

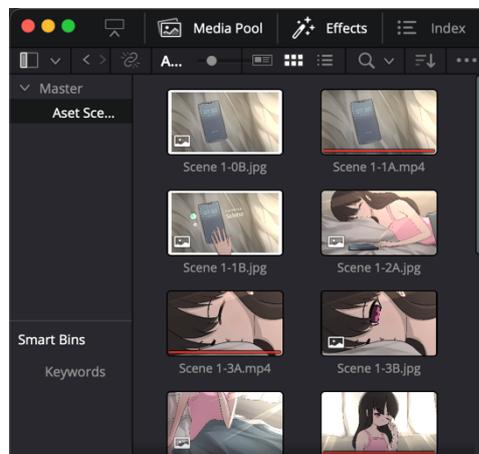
DaVinci Resolve merupakan sebuah program *video editing* yang banyak digunakan untuk *editing video* dan juga *color grading*. Alasan penulis memilih *DaVinci Resolve* dikarenakan yang pertama penulis sudah familiar dengan program *DaVinci Resolve*, dan yang kedua program ini memiliki versi yang gratis yang tidak jauh berbeda dengan versi yang berbayar.



Gambar 5.7 Antarmuka *DaVinci Resolve*
Sumber: Data Pribadi

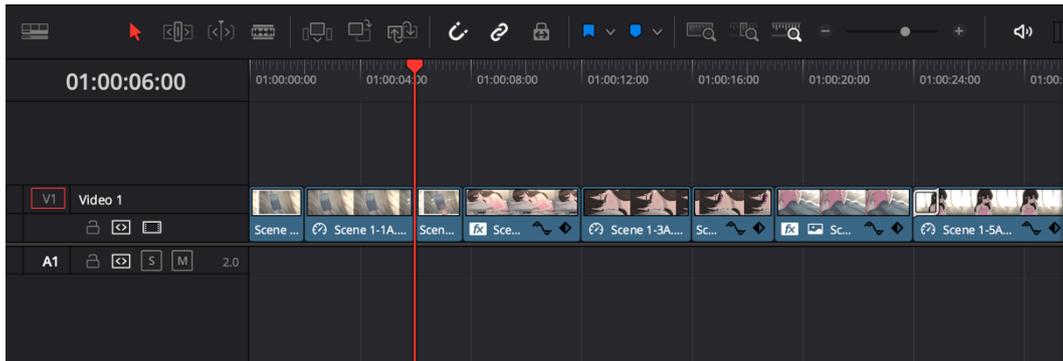
5.2.2 Editing dan Mixing

Pertama kita akan mengimpor file video animasi yang kita ekspor dari *Clip Studio Paint*. Semua file animasi, gambar, suara, dan lainnya akan muncul di tab *media pool* seperti berikut ini.



Gambar 5.8 Tab *Media Pool*
Sumber: Data Pribadi

Kemudian kita *drag* semua file yang dibutuhkan dari *media pool* untuk diletakkan dan digabungkan di tab *timeline* seperti berikut ini.



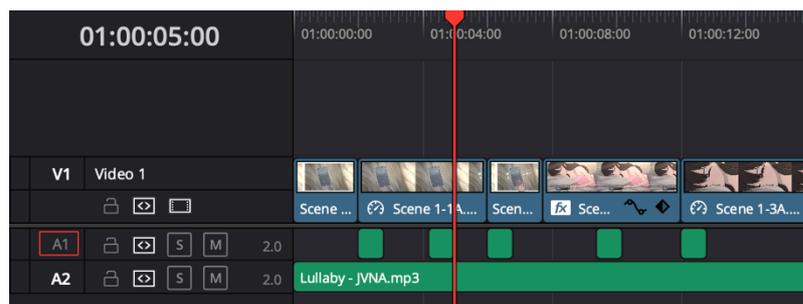
Gambar 5.9 Tab *Timeline*

Sumber: Data Pribadi

Setelah semua file animasi sudah di gabungkan sesuai dengan kebutuhan, kita kemudian dapat memasukkan beberapa efek transisi maupun pergerakan untuk membuat animasi lebih tertarik dan dramatis. Langkah selanjutnya kita dapat mulai memasukkan file musik dan efek suara untuk memberikan *immersion* pada animasi yang dirancang.

5.2.3 Musik dan Efek Suara

Kemudian kita mulai memasukkan musik dan efek suara. Semua file musik dan suara akan secara otomatis berada di media pool ketika dimasukkan ke *DaVinci Resolve*. Untuk memasukkannya ke dalam video, kita akan *drag* file tersebut ke dalam tab *timeline* bagian *audio*, yang terletak di bagian bawah *timeline* video.



Gambar 5.10 Bagian *audio* ditandai dengan *bar* berwarna hijau

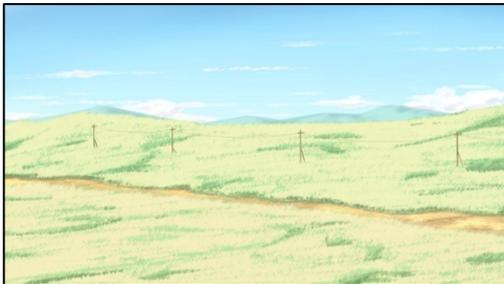
Sumber: Data Pribadi

5.3 Hasil Akhir

Setelah hasil produksi dan pasca produksi sudah selesai, maka dapat diputuskan bahwa produksi animasi telah selesai dan animasi sudah siap

dipublikasikan. Hasil akhir dari produksi animasi tersebut dapat dilihat sebagai berikut.







Gambar 5.11 Hasil Akhir Animasi 2D
Sumber: Data Pribadi

5.4 Media Pendukung

Setelah proses produksi dan pasca produksi animasi 2D telah selesai, penulis kemudian mulai melakukan perancangan beberapa media pendukung sebagai berikut.

5.4.1 Poster

Pertama yaitu poster. Poster ini merupakan poster tempel yang dapat ditempel di dinding atau di bingkai. Poster ini juga dapat digunakan untuk mempromosikan animasi tersebut.



Gambar 5.12 Poster
Sumber: Data Pribadi

5.4.2 Gantungan Kunci

Kemudian gantungan kunci. Gantungan kunci ini berbentuk persegi panjang vertikal, dimana kita bisa menunjukkan visual bukan hanya karakter saja, melainkan juga *scenery* dan pemandangan dari animasi tersebut.



Gambar 5.13 Desain Gantungan Kunci

Sumber: Data Pribadi

5.4.3 Artbook

Setelah itu *artbook*. *Artbook* ini merupakan kumpulan dari semua visual dan juga konsep-konsep pra-produksi yang dipakai dalam animasi tersebut.



Gambar 5.14 Cover Artbook

Sumber: Data Pribadi

5.4.4 T-shirt

T-shirt merupakan kaos dengan visual-visual yang terdapat dalam film pendek animasi 2D tersebut.



Gambar 5.15 Mock-Up T-Shirt
Sumber: Data Pribadi

5.4.5 *Notebook*

Notebook merupakan buku catatan dengan *hardcover* yang dapat dipakai untuk kegiatan mencatat.



Gambar 5.16 Desain Cover Notebook
Sumber: Data Pribadi

5.4.6 *Standing Character*

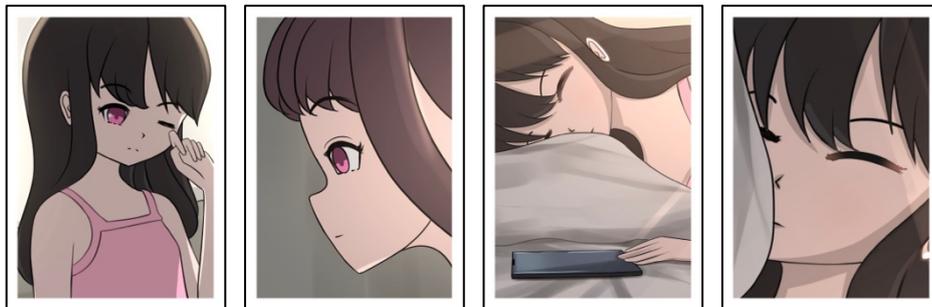
Standing character merupakan bagian dari media pameran. Media ini akan ditunjukkan ketika saat pameran, untuk menarik pengunjung untuk datang ke *stand* tersebut dengan menggunakan visual karakter utama tokoh animasi 2D tersebut.



Gambar 5.17 Desain Standing Character
Sumber: Data Pribadi

5.4.7 *Character Photocard*

Character photocard juga merupakan bagian dari media pameran. Media ini berisi visual-visual karakter utama yang dikemas dalam bentuk *photocard*/pas foto, agar karakter tersebut terlihat lebih personal kepada audiens.



Gambar 5.18 Desain *Photocard*
Sumber: Data Pribadi