BAB 5

IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan mengenai tahapan pembuatan animasi non-human character berdasarkan hasil rancangan yang telah di buat pada tahap perancangan.

5.1 Layout

Layout merupakan langkah awal untuk pembuatan animasi. Terdapat beberapa hal yang harus dilakukan pada tahap *layout*, yaitu:

 Pengaturan dokumen dari animasi objek yang akan dibuat. Pengaturan dokumen dari setiap objek animasi NPC *non-human character* pada game Cookurubukan dapat dilihat pada tabel 5.1.

No.	Karakter	Ilustrasi	Pengaturan Layout
1.	Tungku		 Height: : 137 Width:108 Resolution:72 Color Mode:RGB Bit Depth:32 bit
2.	Kompor		 Height:48 Width:58 Resolution:300 Color Mode:RGB Bit Depth:32bit
3.	Teko		 Height: : 64 Width:: 61 Resolution: : 300 Color Mode :RGB Bit Depth : 32 bit
4.	Dispenser		 Height:156 Width:237 Resolution:72 Color Mode:RGB Bit Depth:32 bit
5.	Panci	EN THE STATE	 Height:496 Width: 526 Resolution:300 Color Mode:RGB Bit Depth:32bit
6.	Awug		 Height:500 Width:510 Resolution:300 Color Mode:RGB Bit Depth:32 bit

Tabel 5-1 Pengaturan Layout

No.	Karakter	Ilustrasi	Pengaturan Layout	
7.	Surabi		 Height:344 Width:581 Resolution:299 Color Mode:RGB Bit Depth:32 bit 	
8.	Putu		 Height:344 Width:581 Resolution:299 Color Mode:RGB Bit Depth:32BIT 	
9.	Kue Balok		 Height:378 Width:581 Resolution: Color Mode:RGB Bit Depth:32 bit 	
10.	Bandros		 Height:344 Width:581 Resolution:299 Color Mode:RGB Bit Depth:32bitt 	
11.	Asap Pelanggan		 Height:128 Width:128 Resolution:7 Color Mode:RGB Bit Depth:32 bit 	
12.	Asap Koin	e Contraction	 Height:500 Width:500 Resolution:7 Color Mode:RGB Bit Depth:32 bit 	
13.	Asap Makanan	+	 Height:9000 Width:9000 Resolution:300 Color Mode:RGB Bit Depth:32bit 	

Pengaturan dimensi dari objek pada Adobe Photoshop CC 2015 dilakukan dengan mengisi parameter-parameter berikut ini:

- a. *Width* adalah ukuran lebar dari gambar, satuannya adalah *pixels*. Hal ini berarti banyaknya piksel dalam setiap baris piksel gambar, maka semakin besar nilai *width* maka akan semakn lebar ukuran gambarnya.
- b. *Height* adalah ukuran tinggi dari gambar, satuannya adalah *pixels*. Hal ini berarti banyaknya piksel dalam setiap kolom piksel gambar, maka semakin besar nilai *height* maka akan semakn tinggi ukuran gambarnya.

- c. *Resolution* adalah ukuran kualitas gambar, satuannya adalah *pixels/inch*. Hal ini berarti banyaknya piksel dalam satu inchi, maka semakin besar resolusinya maka akan semakin baik kualitas gambarnya.
- d. Orientation adalah arah dari gambar, terdapat dua pilihan arah gambar, yaitu:
 - 1) *Portrait* adalah arah gambar memanjang, pada umumnya *height* dari gambar lebih besar dari pada *width* dari gambarnya.
 - 2) *Landscape* adalah arah gambar menyamping, pada umumnya *width* dari gambar lebih besar dari pada *height* dari gambarnya.
- e. *Color Mode* adalah mode pewarnaan yang akan digunakan. Terdapat beberapa pilihan mode pewarnaan yang disediakan oleh Adobe Photoshop CC 2015, diantaranya:
 - 1) Gambar berwarna dapat menggunakan mode pewarnaan RGB, CYMK, atau Lab Color.
 - 2) Gambar tidak berwarna (monokrom) dapat menggunakan mode pewarnaan Grayscale
- f. *Bit Depth* adalah kedalaman warna, satuannya adalah bit, semakin besar nilainya maka akan semakin banyak kombinasi warna yang bisa digunakan, sehingga dapat mendekati warna yang ada di *real world*nya.

Pengaturan dokumen pada Adobe Photoshop CC 2015 dapat dilihat pada gambar 5.17.

New				— X —
Name: Untitled	Name: Untitled-1			
Document Type: De	Document Type: Default Photoshop Size ~			
Size:				Calicer
Width:	2100	Pixels		Save Preset
Height:	1500	Pixels		
Resolution:	300	Pixels/Inch		
Color Mode:	RGB Color \sim	8 bit		
Background Contents:	White	~		
Advanced				Image Size:
Color Profile:	sRGB IEC61966-2	2.1		9.01M
Pixel Aspect Ratio:	Square Pixels			

Gambar 5.1 Pengaturan dokumen

- Mengatur *layer* yang akan digunakan, dan menempatkan objek sesuai dengan layernya. Pengaturan *layer* dari setiap objek animasi NPC *non-human character* pada game Cookurubukan adalah sebagai berikut:
 - a. Pembuatan animasi batu bara pada tungku
 - Bagian efek pada batu bara terdiri dari 1 *group folder* yang berisi 5 layer yang menandakan suatu effect perubahan dalam suatu animasi pada tungku pembakaran dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5.2 group folder sinar bara api

2) Membuat efek batu bara dengan Gaussian blur membuat effeck suatu bentuk menjadi blur untuk kebutuhan animasi bara api pada tungku pembakaran seperti gambar 5.2.



Gambar 5.3 membuat efek gaussian blur

 Batu bara yang diberi Effect Gaussian blur untuk warna api dengan radius 23,5 pixel pada batu bara terdiri dari 1group yang berisi 2 layer bisa dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 5.4 Animasi sinar bara api

- b. Pembuatan animasi air pada teko
- 1) Bagian animasi air pada teko terdiri dari 1 *group folder* yang berisi 16 folder yang terisi layer animasi air . yang menandakan suatu pergerakan animasi bisa lihat pada gambar 5.5



Gambar 5.5 Group layer teko

2) Pergerakan air terdiri dari beberapa group dalam satu group berisi 2layer utama yaitu layer air dari teko dan air di dalam gelas bias dilihat pada gambar 5.6



Gambar 5.6 group folder yang berisi layer

- c. Membuat animasi makanan awug
- 1) Animasi awug terdiri dari beberapa group yang dipisah menjadi beberapa folder yang berisi layer-layer dengan nama mentah.matang dan hangus bisa dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 5.7 Group folder awug

2) Membuat corak pada bagian awug didalam folder mentah yang berisi layer



Gambar 5.8 Pembuatan corak dengan pen tool di dalam group mentah

- d. Animasi effect
- 1) Bagian animasi effect asap terdapat 1 group yang berisi 12layer yang menghasilkan pergerakan animasi asap pada game cookurubukan bisa dilihat pada gambar 5.9 dibawah ini.



Gambar 5.9 Group layer efek

2) Membuat bentuk asap dengan pen tool pada layer 1 samapai 12 dengan bentuk yang berbeda beda.bisa dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 5.10 Group Aniamsi Asap Pelanggan

Menentukan penempatan objek untuk setiap frame yang digunakan pada animasi yang akan dibuat. Pengaturan penempatan objek dari setiap objek animasi NPC *non-human character* pada game Cookurubukan dapat dilihat pada tabel 5.2.

No.	Karakter	Ilustrasi	Pengaturan Layout	
1.	Tungku		 X : 2px Y :2px 	
2.	Kompor		X:2pxY:4px	
3.	Teko		 X:5px Y:2px 	
4.	Dispenser		• X:3px • Y:4px	
5.	Panci	L'IL	 X:3px Y:4px 	
6.	Awug		 X:5px Y:4px 	
7.	Surabi		 X:4px Y:5px 	
8.	Putu		 X:3px Y:2px 	

Tabel 5-2 Layout

No.	Karakter	Ilustrasi	Pengaturan Layout
9.	Kue Balok		 X:4px Y:6px
10.	Bandros		• X:30 • Y:13
11.	Asap Pelanggan		• X:45 • Y:45
12.	Asap Koin		• X:176 • Y:176
13.	Asap Makanan		• X:762 • Y:764

5.2 In Between

In between adalah tahapan untuk merancang pose-to pose dari animasi yang akan dibuat. Tahap ini menentukan isi dari setiap frame yang ada dalam animasi tersebut..Perancangan *in between* dari setiap karakter dapat dilihat pada gambar

1. Pembuatan animasi batu bara pada tungku

Bagian efek pada batu bara terdiri dari 7 layer yang berada pada timeline menandakan suatu effect perubahan dalam suatu animasi pada tungku pembakaran dapat dilihat pada gambar 5.11



Gambar 5.11 Perubahan effect pada bara api

2. Pembuatan animasi teko

Bagian animasi air pada teko terdiri dari 32 layer pada timeline yang menentukan pergerakan air yang mengalir kedalam gelas. bisa lihat pada gambar 5.12



Gambar 5.12 Pergerakan Air Pada Teko

3. Membuat animasi makanan awug

Animasi awug terdiri dari 7 layer pada timeline yang melakukan perubahan warna pada makanan awug bisa dlihat pada gambar 5.13



Gambar 5.13 Perubahan Animasi Makanan Awug Pada Timline

4. Membuat Animasi effect

Bagian animasi effect koin terbagi menjadi 7 layer pada timline yang menyatukan semua efek koin.asap.dan bintang bias dilihat pada gambar 5.14



Gambar 5.14 Efek Animasi Koin

No	Alat	Pose to Pose	Deskripsi
1	Tungku	Kondisi awal	Animasi tungku yaitu Bara api
	-		yang bewarna abu pada kondisi
			awal dan saat kondisi akhir bara
		and a strength	api berwarna merah seperti
			warna api
		In between	······································
		Kondisi akhir	
2	Teko	Kondisi awal	Animasi yang dibutuhkan pada
			teko yaitu air yang mengalir saat
			teko menuangkan air kedalam gelas
		Kondisi akhir	

Tabel 5-3 In Between animasi non-human character

No	Alat	Pose to Pose	Deskripsi
3	Awug	Kondisi awal	Animasi yang dibutuhkan dari makanan awug yaitu proses memasak dari mentah ke matang dan dari matang ke hangus
4	Effect animasi koin	kondisi awal in between In	Effect pada animasi koin yaitu kondisi awal koin dan bintang dan kondisi akhir asap yang keluar mengikuti pergerakan koin.