



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

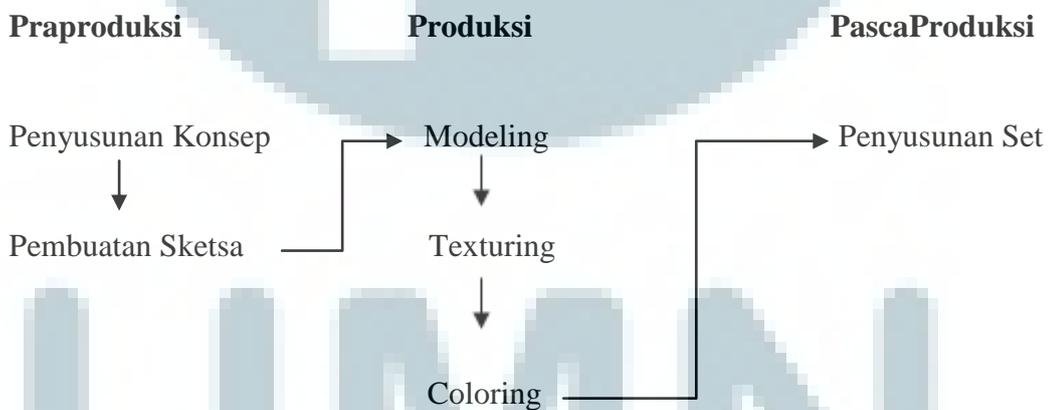
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis membuat environment eksterior film animasi stop motion yang berjudul *Dumb and Dumber*. Dimana latar belakang cerita ini berada di dunia fiksi yang terinspirasi dari pedesaan Eropa. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai pembuat *environment film stop motion*, yang bertugas dalam merancang konsep dan membuat 3D *environment* animasi film ini. Pada proses pembuatan *environment* terdapat langkah-langkah penting yakni praproduksi, produksi, pasca produksi. Dibawah ini merupakan *workflow* proses pembuatan environment untuk animasi dumb and dumber.



Gambar 3.1. *Workflow* Proses Perancangan *Environment Stop Motion*

3.1.1. Sinopsis

Berikut penulis akan memberikan sinopsis dari film animasi *stop motion Dumb and Dumber*. Ceritanya bermula dari 2 orang yang bernama Joe dan Cloe. Joe memiliki sikap yang agak bodoh, cepat marah dan jika terdesak dia bisa menjadi pemimpin sedangkan Cloe adalah karakter yang polos yang tidak memikirkan apapun situasi disekitarnya. Oleh sebab itu Cloe lebih sering terlihat bodoh dalam pembawaannya. Diceritakan bahwa Joe dan Cloe pergi ke sebuah desa yang bernama oldtren untuk mengunjungi nenek mereka yang sudah lama tidak dijenguk.

Karena sudah lama tidak pergi ke rumah neneknya maka mereka berdua lupa arah jalannya. Sehingga mereka berdua tersesat disana, saat tersesat inilah mereka berdua mengalami perjalanan yang lucu dan mengesankan. Dari Joe dan Cloe berselisih paham menentukan arah yang benar ke rumah neneknya. Kebodohan Cloe yang membuat Joe emosian dan naik darah hingga mereka mendapat titik terang kemana arah rumah neneknya dengan bantuan seorang pria yang menjual elektronik GPS.

3.2. Praproduksi

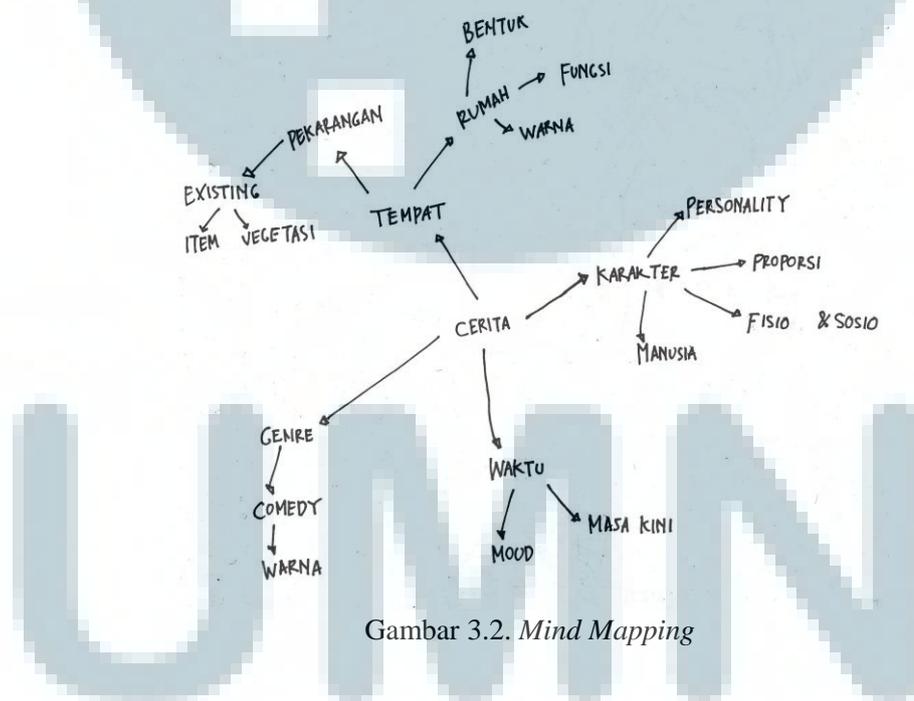
Tahap praproduksi adalah tahapan merancang konsep dari pencarian ide cerita yang kemudian diterapkan kedalam sketsa. Setelah tahapan ini selesai akan memudahkan pada tahapan produksinya.

3.2.1. Penyusunan Konsep

Pada penyusunan konsep, penulis melakukan studi literature dari sumber-sumber yang berhubungan dengan pembuatan *environment*. Selain itu penulis melakukan *brainstorming* dan studi *existing* terhadap film yang mempunyai kesamaan konsep *environment* dalam cerita yang ingin dibuat oleh penulis.

3.2.1.1 Brainstorming Ide

Pada tahap *brainstorming* ini dilakukan penyeleksian ciri-ciri *environment* yang ada dalam cerita, dengan memperhatikan hal-hal yang mempengaruhi pembentukan suatu *environment* yang akan dijadikan gambaran dasar seperti apa *environment* yang akan dibuat. Untuk lebih membantu dalam pembentukan *environment*nya bisa melakukan *mind map* terlebih dahulu.



Gambar 3.2. Mind Mapping

1. Genre

Genre adalah tema yang diangkat dan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sebuah *environment* film. *Genre* yang diterapkan dalam film *Dumb and Dumber* adalah komedi ringan. Oleh sebab itu hal-hal yang akan divisualisasikan dalam *environment*nya harus mempunyai kesamaan dari film bergenre komedi. Ciri khas genre komedi sangat fleksibel bisa diterapkan dalam bentuk *environment* apapun. Oleh sebab itu pembuatan *environment*nya tidak terlalu berubah dari keadaan aslinya saat ini.

2. Waktu

Dalam pembuatan setting cerita pada film memastikan waktu adalah hal yang mutlak untuk diketahui, dengan memastikan waktunya kita bisa mengetahui *environment* apa yang cocok terhadap ceritanya. *Dumb and Dumber* memakai *setting* waktu zaman ini tepatnya tahun 2013. Sehingga dalam pembuatan *environment*nya harus disesuaikan dengan keadaan nyata saat ini di pedesaan Eropa. Karena *setting*nya zaman sekarang jadi bentuk-bentuk *environment* tidak mengalami perubahan bentuk yang signifikan. Desain bangunannya dibuat cukup sama dengan keadaan aslinya.

3. Tempat

Mengetahui *setting* bertempat dimana adalah hal yang tidak kalah penting dalam pembuatan konsepnya. *Setting* cerita *Dumb and Dumber* berada di

sebuah desa di Eropa, dan *setting* utamanya yaitu didepan 2 rumah yang ada disana dan didalam pekarangan rumah nenek tokoh utama. Sehingga elemen *environment* yang dibuat tidak boleh melenceng dari yang sudah ditetapkan. Dengan melihat kondisi tersebut penulis membuat lingkungan yang mencerminkan keasrian sebuah desa yang ditandai oleh banyaknya tanaman yang ada disekitar *setting* tersebut.

4. Karakter

Selanjutnya yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *environment* yaitu dari segi karakternya. Yang perlu diperhatikan yakni apakah karakternya mencerminkan *environment* yang ada, selain itu apakah kepribadian karakter mencerminkan *environment*nya. Dalam film *Dumb and Dumber* ini *environment* dibuat tidak terlalu tinggi seperti gedung karena *setting* yang akan dibuat yaitu rumah yang ada didesa yang memiliki 2 lantai bangunan.

Pembuatan *environment*nya pun disesuaikan dengan fisio dan sosio karakternya sebagai contoh *environment* pekarangan yang ada dirumah nenek disesuaikan dengan karakter nenek yang suka dengan tanaman jadi pekarangannya banyak terdapat tanaman sedangkan rumah tetangganya yang beranggotakan 3 orang. Terdapat meja piknik didepan dan gantungan jemuran yang menandakan siapa yang menempatinnya.

3.2.2. Pedesaan Eropa

Rumah bergaya *chalet bungalow* menjadi *point center* dalam cerita *Dumb dan Dumber* dimana lingkungan sekitar rumah tersebut yang dijadikan lokasi dari ceritanya. Bangunannya disesuaikan dengan rumah *chalet bungalow* di sebuah desa di Inggris. Di ceritakan bahwa Oldtren adalah nama daerah tempat tinggal sang nenek yang ingin dikunjungi oleh Joe dan Cloe. Oldtren adalah suatu daerah di Eropa lebih tepatnya di Inggris. Oldtren terletak di daerah yang memiliki tanah yang berundak-undak dan terpencil oleh sebab itu di desa ini memiliki penduduk yang sedikit. Meskipun begitu Oldtren merupakan desa yang masih asri yang memiliki padang rumput, hutan dan sungai.



Gambar 3.3. Topografi Oldtren

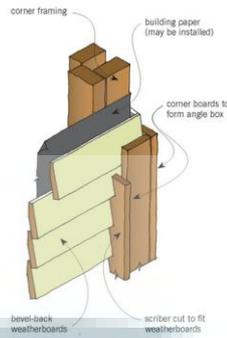
Pada cerita ini di daerah Oldtren nenek dan Cassidy memiliki rumah yang berposisi menghadap barat. Menurut RumahBangun.com (2013 : 6 November 2009) pemilihan rumah menghadap barat berfungsi sebagai berikut:

1. Pada siang hari, panas matahari akan ada di teras rumah hal ini bisa diantisipasi dengan membuat desain teras yang membuat rumah sejuk.
2. Dengan posisi rumah yang menghadap barat, saat sore hari dapat melihat indahnya matahari terbenam dari teras rumah.



Gambar 3.4. Gambar Desain Rumah *Chalet Bungalow*
(<http://images.int.nap.artirix.com/images/20130508/56/23/8/5623869-620x463.jpg>)

Untuk bangunan dalam desa Oldren penulis membuat 2 desain rumah yaitu rumah nenek dan rumah tetangganya yang terinspirasi desain rumah *chalet bungalow* di Inggris. Bisa dilihat desain *bungalow* tidak terlalu rumit. Desain rumah *bungalow* banyak memakai desain kayu, memiliki atap yang miring, desain muka rumah yang sederhana bisa dilihat dari 1 pintu 2 jendela didepannya, desain rumah ini juga biasanya memiliki cerobong asap untuk daerah yang memiliki iklim musim dingin yang ekstrim.

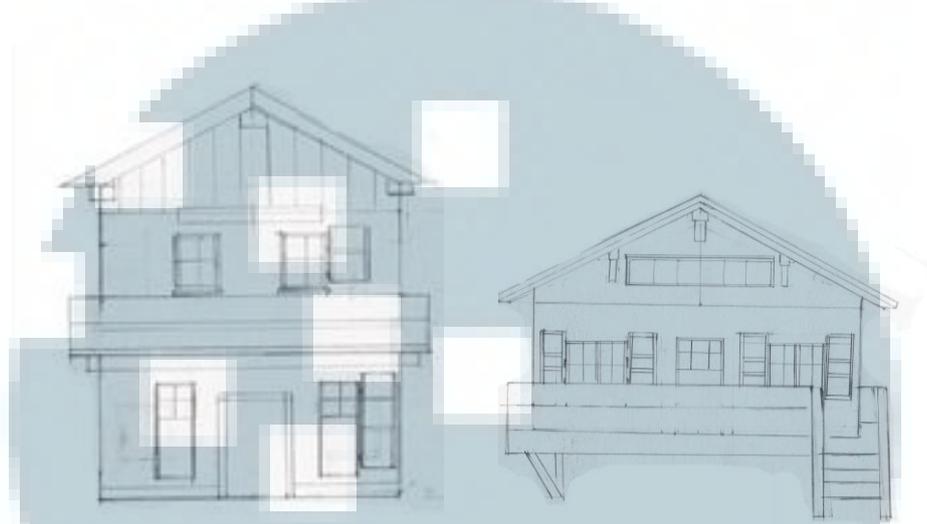


Gambar 3.5. Desain *Bevel Cladding*

(http://www.renovate.org.nz/assets/Uploads/_resampled/SetWidth696-Fig-3.34.jpg)

Desain dinding yang digunakan untuk desain *chalet bungalow* adalah *bevel cladding*. *Bevel* adalah teknik menumpuk dinding rumah dengan cara disusun bertumpuk. *Cladding* sendiri memiliki fungsi sebagai berikut menurut *Ehow.com* (2013 : 29 Oktober 2010) yaitu selain untuk mempercantik rumah, cladding sangat berguna untuk menjaga rumah tetap hangat dan kering, selain itu untuk melindungi rumah dari badai. Lalu *siding* pada dindingnya juga digunakan agar air tidak masuk dan merusak konstruksi rumah, *siding* juga berperan dalam keamanan rumah ketika api mengancam, sebagai contoh saat kebakaran material yang terkena api akan terbakar perlahan akan memberikan waktu untuk keluar dari rumah. Selain itu menggunakan *siding* yang horizontal berfungsi untuk membuat rumah lebih rendah dan luas. Alasan utama memakai desain dinding horizontal adalah agar air mengalir dengan baik. Karena dengan bentuk papan yang berpola bertumpuk dan menurun, air mengalir ke bawah papan dan tidak merembes ke belakang dinding.

Selanjutnya merupakan sketsa-sketsa awal saat memikirkan *setting* rumah di pedesaan Eropa yang akan dijadikan sebagai gambaran visual *environment* seperti apa yang ingin dibuat



Gambar 3.6. Desain Awal Rumah Cassidy dan Rumah Nenek

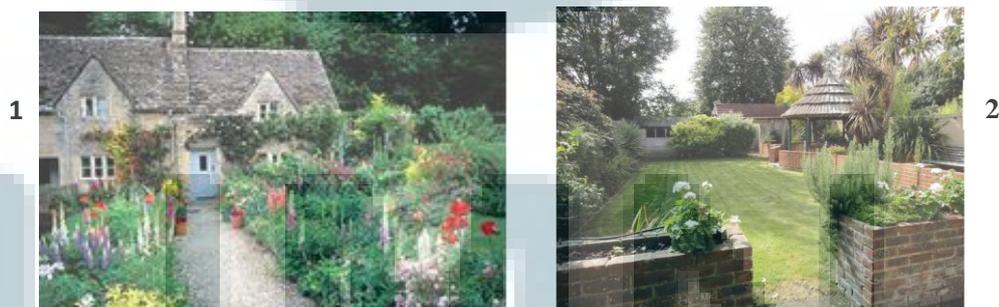
Desain rumah yang dibuat disesuaikan dengan daerah dimana rumah itu berada dan siapa yang menempatnya. Bangunan rumahnya dibuat sangat simple menggambarkan kesederhanaan rumah-rumah yang ada dipedesaan. Elemen yang ada di bangunannya lebih kepada fungsi bangunannya sendiri. Contoh cerobong asap agar bisa menghangatkan suhu didalam rumah.

Selain hal itu hubungan desain dan kepribadian sang pemilik bisa dilihat dari desain rumah *chalet bungalow*. Sebagai contoh pada beranda, halaman, bentuk rumah. Berikut penulis akan menjelaskan rumah dan kepribadian. Rumah *Chalet Bungalow* biasanya dipakai oleh kelas pekerja. Memiliki halaman yang besar untuk meningkatkan privasi penghuni misalkan pohon-pohon dan semak-semak yang ditempatkan dengan benar dapat menghalangi pandangan dari luar.

Rumah ini pun memiliki sisi positif yaitu aktivitas orang rumah kebanyakan dilakukan di lantai 1 jadi rumah ini cocok digunakan untuk menambahkan sisi keakraban dalam rumah/ keluarga yang harmonis. Lantai 2 pada rumah biasanya dipakai sebagai kamar anak jika tidak dipakai sebagai gudang. Beranda pada rumah efektif dipakai selama cuaca hangat, disesuaikan dengan pribadi pemilik yang senang bersantai. Jadi desain seperti itu berguna bagi keluarga kecil yang memiliki anak-anak. Ruang tinggal di lantai atas dapat digunakan sebagai kamar tidur untuk anak-anak, sementara ruang tamu utama dan kamar tidur utama akan tetap di lantai bawah

3.2.3. Halaman Rumah

Halaman rumah yang ingin divisualisasikan yaitu halaman rumah yang asri yang menggambarkan lingkungan di pedesaan. Di halaman tersebut harus terdapat pohon-pohon, rumput, bunga serta benda-benda yang biasanya terdapat di sebuah halaman rumah. Penulis terinspirasi dari halaman rumah di Eropa.



Gambar 3.7. Gambar Halaman Rumah di Eropa

(1 http://www.delivery.superstock.com/WI/223/1909/PreviewComp/SuperStock_1909-1719.jpg; 2. <http://images.int.nap.artirix.com/images/20130508/56/23/8/5623863-620x463.jpg>)

Jika kita mendesain sebuah rumah tidak lupa harus mendesain halaman rumah tersebut. Dalam mendesain halaman rumah kita harus mempertimbangkan siapa yang menempati rumah tersebut, hobi pemilik rumah, dan berada di daerah mana rumah itu berada. Dengan mengetahui ini maka akan mendapatkan halaman rumah yang sesuai cerita yang sudah dibuat. Jika dilihat halaman rumah di Eropa memiliki banyak kesamaan yaitu banyak ditumbuhi oleh tanaman meskipun terkadang hanya terdapat rumput dihalamannya. Hal itu dipengaruhi oleh siapa yang menempati rumah tersebut.



Gambar 3.8. Setting Tampak Depan

Desain halaman di desa Oldtren memiliki halaman yang cukup luas karena daerahnya sedikit penghuninya. Desain halaman yang dibuat ada 2 yaitu halaman sebuah keluarga yang beranggotakan 3 orang dan rumah seorang nenek.

Disebuah rumah diperlukan pagar untuk membatasi rumahnya dengan rumah tetangganya. selain itu pagar juga bisa digunakan untuk mengurangi tindak kejahatan dan dari serangan binatang.



Gambar 3.9. Gambar Jenis Pagar

(<http://brightestblue.files.wordpress.com/2011/03/take-down-fence-build-like-for-like.jpg>)

Karena desa Oldtren tidak banyak penghuninya dan dikelilingi oleh hutan maka untuk melindungi rumah mereka dari binatang dan lain-lain maka penduduknya membangun pagar yang dibangun disekitar rumah mereka. Dan untuk vegetasi yang berada di daerah itu, referensinya diambil dari tumbuh-tumbuhan yang ada di daerah Eropa.



Gambar 3.10. Referensi Vegetasi di Eropa

(<http://cdn2.arkive.org/media/BE/BE7F3BAD-EA34-4A16-9D74-440BBD59DB52/Presentation.Large/Beech-tree-in-early-autumn.jpg>; http://www.treeland.com/images/shantung_maple_tree_m_lg.jpg)

1



2



Gambar 3.11. Referensi Vegetasi di Eropa

(1. http://s3.amazonaws.com/sagebudphotos/DRFR2/Colpfl26_600.jpg;2. http://portaldeconciencia.com/wp-content/uploads/2012/07/436px-Horse-chestnut_8003.jpg)



Gambar 3.12. Sketsa Vegetasi

3.3. Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data melalui studi *existing* yang dilanjut dengan studi komparasi. Dimana penulis mengumpulkan pengumpulan data dari berbagai sumber yang menurut penulis sama dengan konsep *environment* yang dibuat.

3.3.1. Studi Existing

Penulis menemukan beberapa animasi yang dapat dijadikan sebagai patokan untuk konsep *environmental* yang akan dibuat, sumber berasal dari animasi yang sudah ada ataupun kondisi pada dunia nyata. Sumber yang sudah ada dijadikan referensi dalam pembuatan visualisasi terhadap cerita yang ingin dibuat. Contoh animasinya adalah sebagai berikut:

3.3.1.1. Coraline

Sebuah film stop motion yang diproduksi oleh LAIKA (2009) dan disuarai oleh Dakota Fanning ini menceritakan tentang seorang anak yang bernama coralline yang harus pindah ke daerah terpencil di Ashland, Oregon yang bernama Pink Palace (*apartement*). Coraline terlihat tidak menyukai tempat barunya ini selain dari orang tuanya yang sibuk dengan pekerjaannya sebagai novelis tetangganya pun aneh dan menyeramkan.

Petualangan Coraline bermula saat dia menjelajahi rumahnya dan menemukan sebuah pintu kecil. Dari pintu inilah harapan berserta mimpi buruk Coraline dimulai. Saat malam hari Coraline pergi ke pintu kecil itu dia seakan pergi ke dunia yang berbeda. Disana dia menemukan. Dunia di tempat itu sangat menyenangkan dibandingkan dunianya yang dulu. Tetapi ada satu hal yang aneh yaitu semua mata orang tua maupun tetangganya memakai kancing. Lama kelamaan Coraline ingin tinggal di dunia barunya tetapi ada satu syarat yaitu dia harus mengganti matanya dengan kancing,

Coraline pun menolak ingin pulang ke dunia asalnya tetapi dia ditahan dan menemukan sebuah fakta yang mengagetkan. Coraline pun harus berjuang untuk mempertahankan dunia yang dimikinya dari gengaman musuhnya.



Gambar 3.13. Desain Coraline
(<https://lh3.googleusercontent.com/-RIZZtkzfmhg/TXM3vAW7JVI/AAAAAAAAABTg/hqELeIz7yHE/s1600/coraline2.jpg>;))

Coraline memiliki konten cerita yang misterius, sedikit dark dan aneh. Karena ceritanya misterius jadi banyak memakai lighting yang minim dan menyeramkan. Pemberian lightingnya pun sangat disesuaikan dengan *scene* yang dibuat. Contoh saat Coraline pindah ke dunia lain, *lighting* dibuat lebih berwarna warni yang mengesankan betapa menyenangkan dunia itu. Perbandingan lighting sangat kontras antara dunia nyata dengan dunia satunya. Jika melihat dari *lighting* cerita coraline penulis bisa belajar bagaimana cara pemanfaatan *lighting* bisa merubah emosi yang menonton. Hal ini bisa diterapkan didalam film *Dumb and Dumber*.

Selain itu tekture yang dibuat dalam film ini sangat memperhitungkan kesamaan tekture yang asli agar menambahkan kesan nyata, dramatik dan menyeramkan, Desain rumah di film Coraline disesuaikan dengan desain rumah bertipe *victorian chalet bungalow* 2,5 lantai dan *timber cladding* dengan ciri desain ini bangunannya terlihat lebih megah . Pemilihan tipe rumah seperti ini memudahkan penonton mengetahui setting rumah-rumah tersebut berada dimana. Vegetasi yang ada di film ini sangat disesuaikan dengan setting ceritanya, dari jenisnya dan musim apa tumbuhan itu beradaptasi. Ukurannya pun disesuaikan dengan keadaan real sehari-hari. Jika melihat pekarangannya benda yang ada di pekarangan tersebut disesuaikan dengan pemilik rumahnya.

3.2.1.2. Silly Symphony - The Three Little Pigs

Sebuah film yang diproduksi oleh Walt Disney ini adalah salah satu film pendek yang diproduksi pada tahun 1933. 3 little pigs menceritakan tentang 3 ekor babi yang sedang membangun rumah dari bahan-bahan yang berbeda yaitu dari jerami, kayu dan batu bata. Desain rumah dalam film ini memakai gaya eropa yaitu chalet bungalow dengan 1,5 lantai. Desain Eropa bisa dilihat dari atap yang berberntuk segitiga yang sering disebut *gable*.



Gambar 3.14. Screenshot Film *The Three Little Pigs*

3.3.2. Studi Komparasi

Berikut penulis akan membandingkan 2 latar belakang dari animasi *Shaun The Sheep* dan *Zero* dalam segi warna dan *mood*.

3.3.2.1. Shaun The Sheep



Gambar 3.15. Film *Shaun the Sheep*
(<http://images2.fanpop.com/images/photos/2800000/Shaun-the-sheep-shaun-the-sheep-2826701-1680-1050.jpg>)

Film yang diproduksi oleh Aardman Animations menceritakan tentang sebuah kehidupan hewan-hewan diperternakan serta pemiliknya.

Jika disimpulkan inti seri animasi ini tentang *Shaun* yang memiliki kecerdasan seperti manusia dari kreativitas sampai tingkah lakunya dalam lingkungan peternakan tersebut . Di setiap episode *Shaun the Sheep*, selalu saja ada masalah yang terjadi baik dari kawanan domba sendiri ataupun dari peternak yang membuat *Shaun* mau tidak mau "turun tangan" menyelesaikan masalah yang ada . Cerita *Shaun* ini adalah cerita humor yang tidak ada dialog atau percakapan. Di sini hanya ditampilkan beberapa ekspresi yang divisualisasikan seperti geraman sederhana, embikan, atau beberapa ekspresi lain yang seperti manusia yang melambangkan suasana hati masing-masing karakter yang ada dalam serial ini.

3.3.2.2 Zero



Gambar 3.16. Film *Zero*
(<http://designyoutrust.com/wp-content/uploads/2011/06/Zero-stop-motion-shortfilm-3-600x337.png>)

Zero adalah sebuah judul film pendek animasi *stop motion* yang memberikan kita nilai moral tentang tidak boleh membeda-bedakan

seseorang. Inti ceritanya adalah seorang boneka yang memiliki angka 0. Angka tersebut menurut yang lain tidak bagus oleh karena itu semua boneka yang memiliki angka 0 akan dijauhi oleh yang lain. Dari sinilah diajarkan bagaimana kita harus menerima kekurangan seseorang.

3.3.2.3 Komparasi

Meskipun sumber diperoleh berasal dari Film yang berbeda, tetapi penulis menemukan persamaan yakni keduanya memiliki setting tempat outdoor yang menggambarkan keasrian lingkungan sekitar yang banyak terdapat tanamannya.



Gambar 3.17. Lingkungan dan *Mood Setting* Shaun dan Zero

(1. http://www.pageresource.com/wallpapers/wallpaper/shaun-the-sheep-free_576656.jpg; 2. <http://i.huffpost.com/gen/299579/thumbs/r-ZERO-IMAGE-large570.jpg>)

Dari kedua gambar diatas, lebih banyak didominasi oleh warna hijau yang menggambarkan setting ceritanya yaitu lingkungan disuatu daerah yang banyak ditumbuhi pepohonan. Pada gambar *Shaun the Sheep* warna hijaunya lebih kearah hijau lumut yang mengesankan kehangatan dan kenyamanan suatu lingkungan tersebut. Sedangkan pada film *zero* hijau yang dipakai adalah hijau terang atau hijau muda yang memberikan kesan

fresh atau segar. Meskipun warna hijau yang dipakai berbeda tetapi warna hijau yang dipakai dalam kedua film ini menggambarkan suasana apa yang ingin ditunjukkan kepada penonton.

3.4. Pembuatan Sketsa

Setelah melakukan penyusunan konsep untuk *environment*, proses berlanjut kepada tahap pembuatan sketsa yang nantinya akan dibuat model 3D *environment Dumb and Dumber*.

3.4.1. Sketsa Final

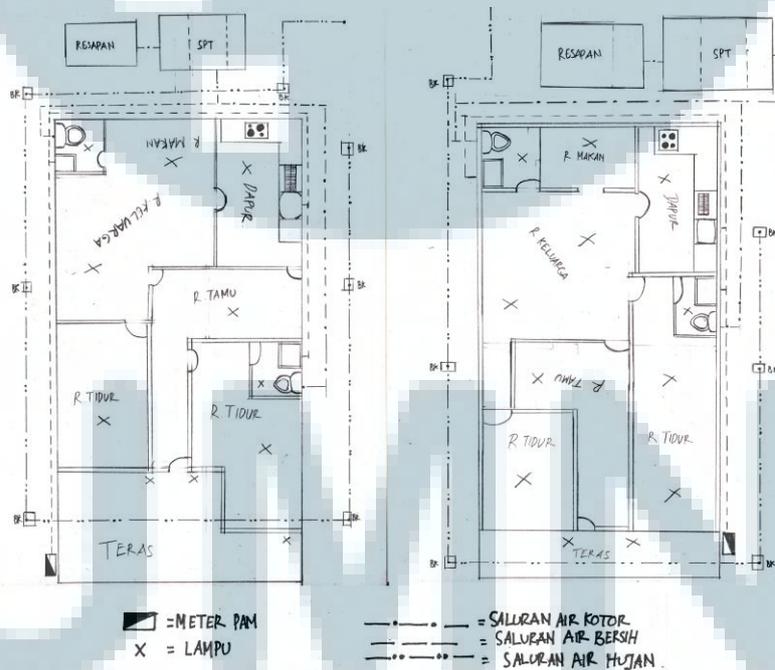
Pada tahap ini dilakukan pembuatan sketsa kasar berdasarkan dari studi *existing* dan pencarian referensi yang sudah dibuat yang dirasa sesuai dan dapat memvisualisasikan *environment* dalam cerita *Dumb and Dumber*.



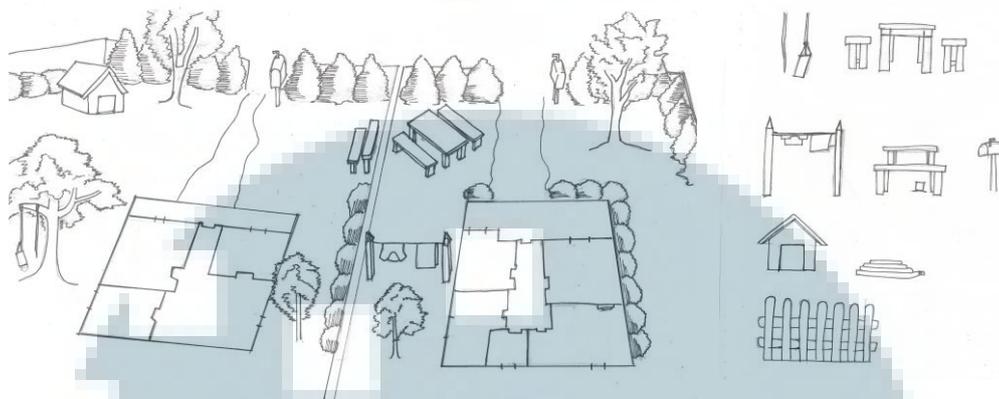
Gambar 3.18. Sketsa Rumah Final Cassidy



Gambar 3.19. Sketsa Rumah Final Rumah Nenek



Gambar 3.20. Sketsa Desain *Floor Plan* Rumah Cassidy dan Nenek



Gambar 3.21. Sketsa Pekarangan Beserta Bendanya

3.5. Produksi

Setelah menyelesaikan tahapan sketsa masuklah ketahapan produksinya yaitu pembuatan *environment stop motion*. Pada tahap ini lebih ditekankan pembuatan *3d environment* yang tadi sudah dilakukan tahapan sketsa.

3.5.1. Modeling

Pada tahap awal produksi dilakukanlah proses *modeling*. *Modeling* yang dilakukan penulis adalah *modeling* menggunakan bahan-bahan untuk membentuk sebuah rumah, pembuatannya lebih tradisional dan tidak menggunakan computer dalam proses pembuatannya. Hal pertama yang dilakukan adalah menghitung skala bangunannya itu sendiri. Penulis memakai skala 1:14 agar sesuai dengan tinggi karakter yang dibuat. Setelah menghitung semua tinggi dan lebar bangunan mulailah proses pembuatan bangunan dasar rumah tersebut menggunakan bahan karton bot.



Gambar 3.22. *Modeling* Rumah Cassidy

3.5.2. *Texturing dan Coloring*

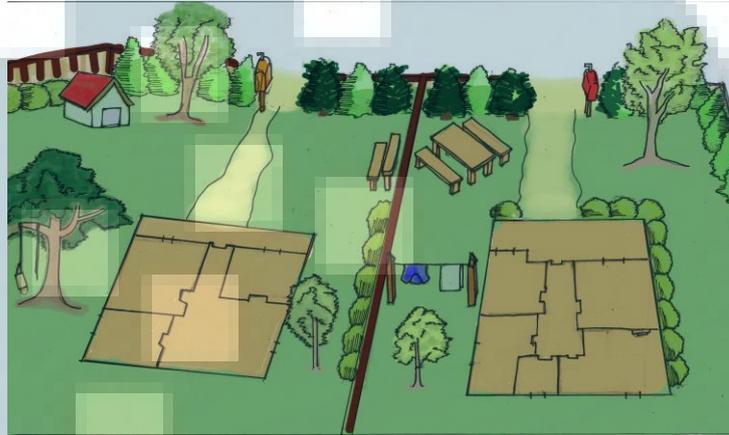
Tahap ini bisa dilakukan jika model rumahnya sudah selesai dibuat. Awalnya modelnya yang sudah jadi diberikan tekstur kayu pada bagian sisi-sisi bangunan. Kemudian setelah semua selesai diberikan tekstur barulah bisa melakukan tahapan coloring atau pewarnaan.



Gambar 3.23. Rumah Cassidy yang Sudah Diwarnai



Gambar 3.24. Rumah Nenek yang Sudah Diwarnai



Gambar 3.25. Pekarangan



Gambar 3.26. Rumah Cassidy dan Nenek yang Sudah di *Tekstur* dan Diwarna

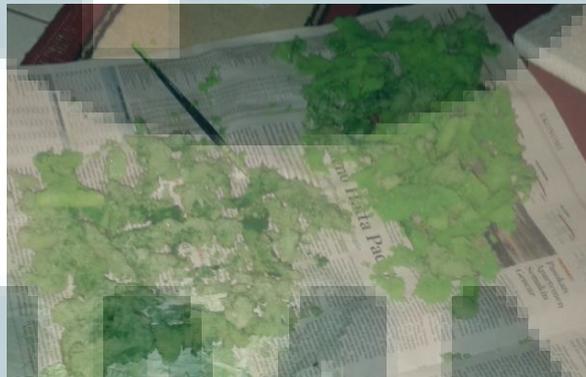


Gambar 3.27. *Setting Environment*



Gambar 3.28. Serbuk Gergaji untuk *Teksture Rumput*

Pemberian serbuk gergaji untuk menambah tekstur rumput agar tidak *flat*. Selain itu busa yang diparut untuk memberikan kesan daun yang *realistis*.



Gambar 3.29. Busa yang Diparut Agar Menyerupai *Teksture Daun*

3.6. Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi adalah tahapan yang terakhir dari proses pembuatan environment. Dimana setelah pembuatan model lalu dimulailah ke tahap penyusunan set yang nantinya akan dipotret dan dianimasikan.

3.6.1. Penyusunan Set

Penyusunan set adalah tahapan terakhir dari pembuatan sebuah *modeling*. Setelah *modeling* sudah diselesaikan lalu dilakukan penyusunan set dengan memperhitungkan komposisi setting yang akan diambil di dalam film. Penyusunan set memperhitungkan angle kamera yang akan dilakukan.



Gambar 3.30. Penyusunan Set untuk Rumah Keluarga Cassidy dan Rumah Nenek