



### **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.

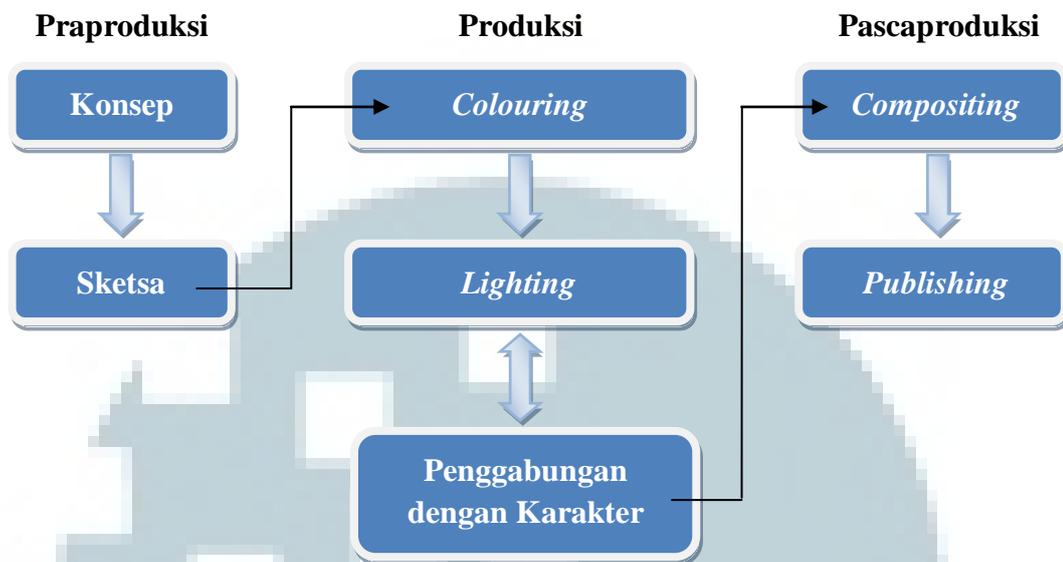
## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Dream Adventure mengangkat cerita legenda terbentuknya Candi Prambanan dengan sedikit improvisasi. Cerita berawal dari rasa ingin tahu sekelompok anak muda, Jo, Iren, dan Romi akan Lawang Sewu, sebuah objek wisata di Semarang yang memiliki reputasi sebagai tempat dengan unsur mistis yang sangat tinggi. Dari sinilah kemudian cerita beralih ke zaman tradisional, atau bisa dibilang beralih ke sebuah dunia fiktif di mana semuanya merupakan rekonstruksi dari Legenda Candi Prambanan. Ketiga karakter utama berubah menjadi tiga tokoh yang ada di dalam cerita tersebut, salah satunya tokoh utama yang tak lain adalah Loro Jonggrang. Untuk bisa kembali ke dunia nyata, mereka harus bisa memainkan perannya masing-masing sesuai dengan cerita Loro Jonggrang.

Dengan metode pendekatan seperti ini, tujuan penulis dan timnya adalah agar anggapan bahwa cerita rakyat selalu dikemas dalam format kaku dan cepat membuat bosan perlahan memudar. Dengan pengemasan cerita yang baik dan eksekusinya dalam bentuk novel interaktif yang menarik serta *user friendly*, diharapkan agar semakin banyak orang yang tertarik untuk menikmati cerita-cerita rakyat asli Indonesia, bukan hanya berminat pada cerita-cerita yang berasal dari luar negeri.



Gambar 3.1 Bagan Proses Pengerjaan Tugas Akhir

Pada bagan di atas, dapat dilihat bahwa pada tahap produksi, anak panah dibuat dua arah antara tahap *lighting* dan penggabungan dengan karakter. Hal itu dikarenakan kedua tahap tersebut masih bersifat fleksibel, di mana penulis masih dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk memastikan adanya keharmonisan antara karakter, latar belakang, serta *lighting*. Sebagai contoh, ketika memasukkan *layer* karakter ke dalam sebuah *scene*, penulis harus menambahkan lagi *shading* pada karakter serta objek di sekitarnya sesuai dengan *lighting* yang ada.

### 3.2. Praproduksi

Dalam tahap praproduksi, dilakukan perencanaan mengenai keseluruhan proses pembuatan novel interaktif, yaitu proses pembuatannya mulai dari nol sampai masuk ke tahap produksi. Secara umum, tahap pra-produksi adalah tahap pembuatan konsep, mulai dari konsep cerita, konsep *environment* secara keseluruhan, sampai konsep properti yang digunakan oleh karakter dalam cerita.

Konsep yang dibuat pada tahap ini akan digunakan sebagai panduan bagi tim produksi agar selama berjalannya proses produksi tujuan utama dari novel ini tidak dilupakan.

Berikut akan dijelaskan secara lebih terperinci mengenai setiap tahapan yang ada.

### **3.2.1 *Storyline, Treatment, dan Storyboard***

Setiap proyek selalu diawali dengan penyusunan ide cerita. Pada tahap ini, seluruh anggota tim yang mengkhususkan diri di bagian praproduksi akan berkumpul dan menyuarakan ide masing-masing untuk kemudian disaring dan disatukan menjadi satu bentuk cerita yang konkret. Dikarenakan tim kami hanya terdiri dari tiga orang, seluruh anggota berkumpul dan menyusun ide cerita bersama-sama.

Dream Adventure adalah proyek yang memiliki salah satu tujuan untuk memperkenalkan budaya Indonesia dengan pendekatan yang diharapkan bisa lebih mudah diterima oleh generasi muda. Maka dari itu, tahap praproduksi kami awali dengan *research* mengenai cerita-cerita rakyat Indonesia melalui media *online*. Setelah melalui proses penyaringan dan diskusi, penulis dan tim memutuskan untuk mengambil cerita Legenda Candi Prambanan yang mengisahkan hubungan antara Loro Jonggrang, Bandung Bondowoso, dan asal muasal Candi Prambanan.

Dengan fondasi cerita tradisional, kami sedikit berimprovisasi dengan menggabungkannya dengan unsur modern. Dari sini cerita berkembang hingga

keseluruhan jalan cerita terbentuk dan akhirnya dapat dilanjutkan ke tahap penulisan *script*.

Setelah jalan cerita terbentuk, proses praproduksi dilanjutkan dengan penyusunan *treatment* oleh *scriptwriter*. *Treatment* yang telah dibuat kemudian diperlihatkan ke anggota tim yang lain untuk diberi masukan dan direvisi sampai akhirnya disepakati oleh seluruh anggota tim. Selain itu, perlu juga diperhatikan agar *treatment* serta *script* yang ada dibuat dengan mempertimbangkan waktu yang dimiliki untuk membuat keseluruhan tugas akhir agar nantinya karya ini dapat dibuat hingga selesai dan kualitasnya sesuai dengan ekspektasi para anggota tim.

Selanjutnya, *treatment* yang telah selesai akan diberikan kepada *storyboard artist* sebagai panduan dalam pembuatan *storyboard*. *Storyboard* berguna sebagai gambaran konkret dalam bentuk visual tentang apa yang harus dibuat oleh tim produksi. Pada tahap ini, bukan berarti *scriptwriter* serta merta lepas tangan karena ia dan sutradara akan bekerja sama dengan *storyboard artist* dalam penentuan *angle* kamera dan hal-hal lain yang berkaitan. Namun, lagi-lagi karena keterbatasan jumlah anggota dalam tim kami, peran *scriptwriter*, *storyboard artist*, serta sutradara dipegang oleh satu orang.

*Storyboard* dibuat dalam persegi panjang dengan perbandingan ukuran 4 : 3, menyesuaikan dengan hasil akhir dari novel interaktif ini yang berukuran 1024x768 *pixel*. Pembuatannya dibagi-bagi berdasarkan *scene* yang ada. Di samping setiap kotak ditulis keterangan kamera, waktu, lokasi, dialog, serta musik

yang akan digunakan sebagai panduan bagi *character* dan *background artist* pada tahap produksi.

Berikut contoh pengekseskuan *treatment* novel interaktif Dream Adventure ke dalam bentuk *storyboard*:

**SCENE 1**

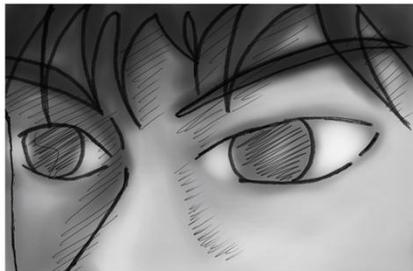
**INT – DALAM MOBIL - SIANG**

1. Mata Johan terlihat melirik ke kanan dan kiri.
2. Sosok Iren dan Romi saling berdampingan.

(Roulina, 2012)

Eksekusinya dalam bentuk *storyboard*:

No. Frame :1



TRANSISI : pergerakan bola mata  
 ANIMASI : YA/~~TIDAK~~ [3 frame]  
 WAKTU : ~~PAGI/SIANG/MALAM~~  
 LOKASI : dalam mobil  
 KAMERA : extreme close up  
 DIALOG : [lihat pada panduan teks no. 1]  
 MUSIK : easy lemon

No. Frame :2



TRANSISI : fade in  
 ANIMASI : ~~YA/TIDAK~~  
 WAKTU : ~~PAGI/SIANG/MALAM~~  
 LOKASI : dalam mobil  
 KAMERA : medium shot  
 DIALOG : [lihat pada panduan teks no. 2]  
 MUSIK : easy lemon

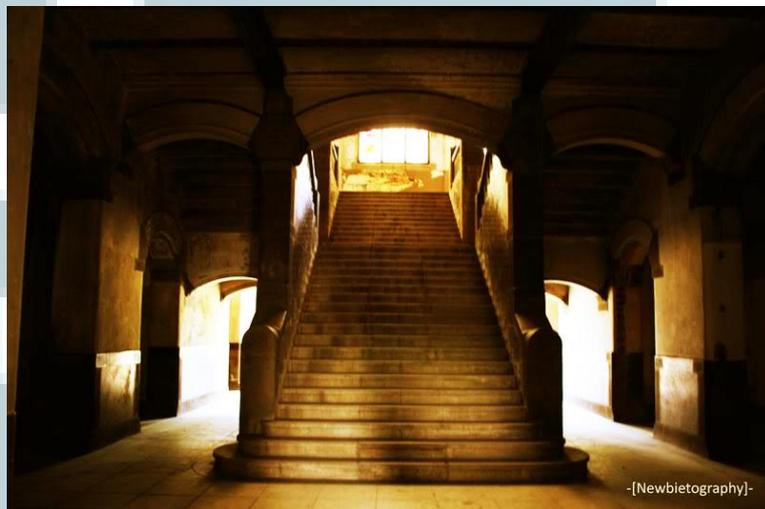


Gambar 3.2 *Storyboard* Dream Adventure Scene 1-1 dan 1-2  
 (Roulina, 2012)

### 3.2.2 Referensi

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis menggunakan referensi yang sebagian besar diambil dari media *online* dengan tambahan beberapa dokumen pribadi. Berikut adalah beberapa referensi kunci yang digunakan, selain yang akan muncul pada pembahasan selanjutnya.

#### 1.) Lawang Sewu



Gambar 3.3 Referensi Interior Lawang Sewu (1)  
([http://i145.photobucket.com/albums/r210/newbie\\_neutron/IMG\\_6566.jpg](http://i145.photobucket.com/albums/r210/newbie_neutron/IMG_6566.jpg))



Gambar 3.4 Referensi Interior Lawang Sewu (2)  
(<http://theaengbinangproject.com/semarang/lawang-sewu-1.jpg>)



Gambar 3.5 Referensi Eksterior Lawang Sewu  
([http://2.bp.blogspot.com/\\_eoyHf9zHv-g/S\\_IvPIS1UsI/AAAAAAAAADI8/kdhzP4a2Oqw/s1600/SANY1092.JPG](http://2.bp.blogspot.com/_eoyHf9zHv-g/S_IvPIS1UsI/AAAAAAAAADI8/kdhzP4a2Oqw/s1600/SANY1092.JPG))

## 2.) Mobil



Gambar 3.6 Referensi Interior Mobil Honda Freed  
(<http://www.lincah.com/wp-content/uploads/2010/01/2010-Honda-Freed-Styling-Study-Interior-View-588x391.jpg>)

3.) Rumah adat



Gambar 3.7 Referensi Rumah Adat: Keraton Yogyakarta  
([http://3.bp.blogspot.com/\\_BpERJscEPw8/TMLv5XzhC\\_I/AAAAAAAAAD8/MGSpb9KHjd4/s1600/sewamobil\\_Kraton\\_open\\_hall.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_BpERJscEPw8/TMLv5XzhC_I/AAAAAAAAAD8/MGSpb9KHjd4/s1600/sewamobil_Kraton_open_hall.jpg))



Gambar 3.8 Referensi Ukiran Tradisional  
([http://senijogja.files.wordpress.com/2012/10/dsc\\_3830.jpg](http://senijogja.files.wordpress.com/2012/10/dsc_3830.jpg))

#### 4.) Candi Prambanan



Gambar 3.9 Referensi Candi Prambanan  
(<http://candidiy.tripod.com/prambanan1.jpg>)

### 3.2.3 Konsep Properti

Terdapat beberapa properti yang turut menjadi kunci dari keseluruhan cerita novel interaktif ini, yaitu:

- 1.) Buku cerita Loro Jonggrang



Gambar 3.10 Buku Cerita Loro Jonggrang

Meskipun hanya muncul sebanyak satu kali, buku yang dibaca Jo selama perjalanan mereka menuju ke Lawang Sewu ini menjadi petunjuk awal bagi pembaca mengenai arah dari cerita ini. Buku ini jugalah yang ternyata mempengaruhi Jo sebelum ia tertidur sehingga ia bisa bermimpi berpetualang di zaman Loro Jonggrang bersama Iren dan Romi.

Cover buku didesain seperti halnya buku klasik dengan sampul kulit dan ornamen emas. Selain itu, tulisan judul Loro Jonggrang juga dibuat bernuansa tradisional dengan ukiran dan warna emas.

## 2.) Kristal ajaib



Gambar 3.11 Kristal Ajaib

Pada saat Jo dan Romi mengikuti Iren masuk ke dalam sebuah ruangan misterius di Lawang Sewu, mereka mendapati diri mereka

berada di dalam sebuah ruangan yang penuh dengan kristal yang melayang-layang di mana-mana. Kristal-kristal tersebut merupakan kristal ajaib. Jika dilihat lebih dekat, kita bisa melihat bayangan adegan-adegan yang berasal dari berbagai cerita rakyat Indonesia, dan jika kita menyentuh permukaan salah satunya, kita akan terhisap masuk dan satu-satunya jalan untuk bisa keluar adalah dengan berperan sebagai salah satu tokohnya, mengikuti alur cerita dan menyelesaikan misi apapun yang ada di sana.

Bentuk serta warnanya sangat indah, yaitu biru transparan dan senantiasa berkilauan. Itulah caranya menarik perhatian agar orang yang melihat tidak tahan untuk menyentuhnya.

### 3.) Lesung (penumbuk padi)



Gambar 3.12 Lesung

Saat Jo, Romi, dan Iren terperangkap sebagai karakter-karakter dalam cerita Loro Jonggrang, mereka harus mengikuti jalan cerita untuk bisa kembali ke dunia nyata, yaitu dengan menggagalkan

rencana Bandung Bondowoso untuk membangun seribu candi dan menikahi Loro Jonggrang, yang saat itu adalah Iren. Oleh sebab itu, mereka harus menimbulkan suara gaduh seperti orang menumbuk padi, kemudian Jo yang sedang berubah wujud menjadi ayam harus berkokok agar Bandung Bondowoso mengira fajar telah tiba.

Lesung berbentuk balok panjang dengan sedikit lekukan seperti mangkuk pada bagian bawah serta cekungan untuk memasukkan padi. Selain itu, lesung juga dilengkapi dengan dua buah tongkat kayu panjang yang membulat di bagian ujungnya yang digunakan untuk menumbuk padi.

#### **3.2.4 Konsep *Environment***

Dalam novel interaktif ini, terdapat dua konsep *environment* yang berusaha dibangun, yaitu suasana modern dan tradisional. Berikut akan dijelaskan secara lebih terperinci mengenai keduanya.

##### 1.) Modern

Cerita berangkat dari kehidupan modern atau dengan kata lain kehidupan seperti zaman kita sekarang, dan pada akhirnya akan kembali lagi ke dunia modern. Elemen-elemen visual yang ditampilkan adalah gambaran akan apa yang biasa kita lihat sehari-hari.



Gambar 3.13 Latar Modern: Interior Mobil

Latar modern pertama yang bisa dilihat dalam novel interaktif ini adalah interior mobil, di mana dalam beberapa *scene* digunakan arah pengambilan kamera (*angle*) yang berbeda-beda, yaitu dari arah bangku paling belakang seperti yang dapat dilihat pada gambar di atas, dari depan, serta dari samping, baik dari sisi kanan maupun kiri. Referensi yang digunakan juga bukan berasal dari sembarang mobil, melainkan mobil yang masih tergolong baru, yaitu Honda Freed sehingga dapat dilihat kemajuan teknologi yang ada dari *dashboard* mobil yang telah dilengkapi dengan layar LCD. Suasana di luar jendela merupakan suasana jalan tol dengan barisan pepohonan di sepanjang kiri dan kanannya. Selain interior, pada *scene* lain dapat dilihat juga bagian eksterior mobil.

Latar modern kedua yang bisa dilihat adalah eksterior serta interior Lawang Sewu, yang meskipun merupakan bangunan zaman dulu,

sudah diberikan sentuhan modern karena senantiasa dipugar, sedangkan latar modern yang ketiga adalah suasana ruangan misterius Lawang Sewu yang dipenuhi kristal ajaib. Ruangan ini sifatnya di luar akal sehat serta memberikan kesan *fantasy*.



Gambar 3.14 Latar Modern: Ruang Misterius Lawang Sewu

## 2.) Tradisional

Inti dari novel interaktif ini adalah memperkenalkan budaya Indonesia melalui cerita rakyat Loro Jonggrang. Maka dari itu, sangatlah penting peran dari latar yang menggambarkan suasana masyarakat Indonesia pada zaman tradisional dulu, tepatnya pada zaman dibangunnya Candi Prambanan. Hal ini agar para pembaca dapat lebih merasa terhubung dengan jalannya cerita karena adanya perbedaan yang jelas antara saat para karakter sedang berada di zaman modern dan saat mereka telah masuk ke zaman tradisional.

Latar tradisional pertama yang bisa dilihat dalam novel interaktif ini adalah suasana interior istana saat Romi dan Jo pertama kali tiba. Meskipun yang terlihat tidak terlalu banyak, hanya sebagian lorong saja, tapi diharapkan kesan tradisional tetap dapat tersampaikan dengan baik melalui adanya berbagai ornamen serta ukiran pada pilar serta langit-langit ruangan. Selain itu, *tone* warna juga akan disesuaikan agar kesan “zaman dulu” lebih terasa. Pada *scene* ini, penulis mengambil referensi dari interior keraton Yogyakarta.

Latar tradisional kedua yang bisa dilihat adalah interior ruangan penumbuk padi tempat Jo dan Romi bertemu kembali dengan Iren. Kesederhanaan ruangan serta objek-objek pendukung yang ada seperti lesung dan lantai batu menghilangkan kesan modern sama sekali sehingga yang tampak adalah kesan tradisional seperti dapat ditemukan di daerah pedesaan.

Latar tradisional ketiga adalah eksterior dari Candi Prambanan pada saat Bandung Bondowoso gagal membangun candi terakhir dari seribu candi yang seharusnya ia buat.

### **3.2.5 Latar Belakang (*Background*)**

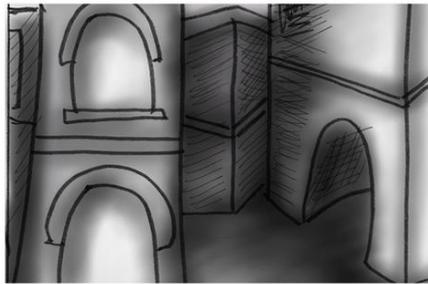
Tahap awal yang harus dilakukan dalam pengerjaan latar belakang adalah pencarian referensi serta pembuatan sketsa. Ada dua cara yang dilakukan oleh penulis dalam menghasilkan gambar latar belakang berdasarkan pada tingkat kesulitan pencarian referensi, yaitu:

1.) Melalui proses pembuatan sketsa

Cara ini dilakukan oleh penulis untuk *scene* yang mengharuskan penulis mencari gambar atau foto referensi melalui media cetak atau *online*; referensi yang bukan merupakan hasil karya penulis sendiri.

Dalam penjelasan kali ini, penulis mengambil *scene* 1-3b untuk dijadikan contoh. Pertama-tama, penulis mencari foto referensi yang sesuai dengan *storyboard*, yaitu tampak luar dari Lawang Sewu.

No. Frame :3



TRANSISI : perubahan siang ke malam

ANIMASI : YA/~~TIDAK~~ [2 frame]

WAKTU : ~~PAGI/SIANG/MALAM~~

LOKASI : luar gedung Lawang Sewu

KAMERA : long shot

DIALOG : [lihat pada panduan teks no. 3]

MUSIK : easy lemon



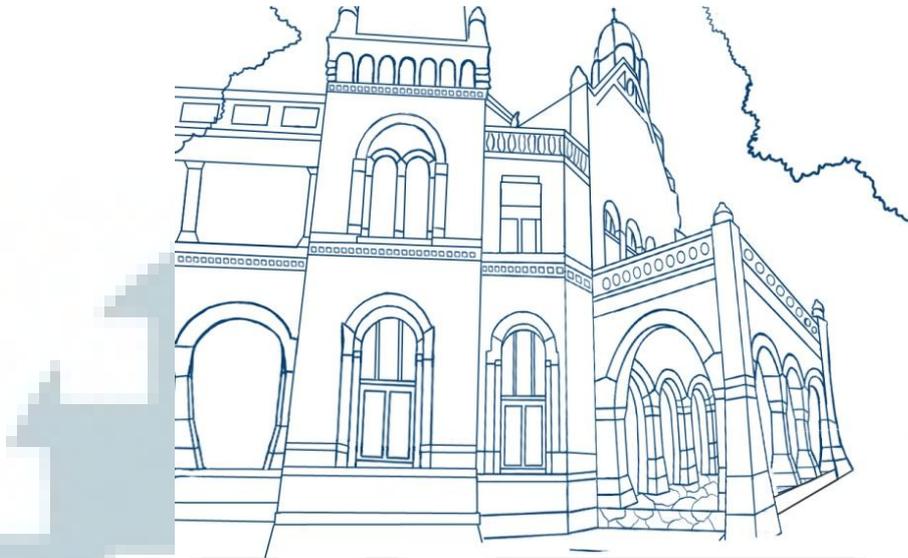
Gambar 3.15 *Scene* 1-3b: *Storyboard*  
(Roulina, 2012)

Referensi yang digunakan penulis untuk scene ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.16 *Scene 1-3b*: Referensi Eksterior Lawang Sewu  
([http://4.bp.blogspot.com/\\_uFIosad\\_Yzc/TCyzzYAAAd9I/AAAAAAAAAABs/R-OMgVubgls/s1600/lawang-sewu-61.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_uFIosad_Yzc/TCyzzYAAAd9I/AAAAAAAAAABs/R-OMgVubgls/s1600/lawang-sewu-61.jpg))

Selanjutnya, penulis membuat sketsa berdasarkan pada foto referensi yang sudah didapatkan. Melihat dari bentuk gedung Lawang Sewu yang cukup rumit, penulis membuat sketsa dalam tampilan yang sudah dibersihkan dari garis-garis kasar agar memudahkan proses selanjutnya, yaitu *colouring*.



Gambar 3.17 *Scene 1-3b*: Sketsa

2.) Tanpa melalui proses pembuatan sketsa

Untuk *scene* tertentu yang tidak terlalu kompleks dan masih dekat dengan suasana sehari-hari, penulis menggunakan bantuan kamera *handphone* untuk memotret dan mendapatkan foto referensi. Tujuannya adalah untuk memudahkan penulis mendapatkan *angle* yang tepat seperti yang terdapat pada *storyboard*.

Pada penjelasan kali ini, penulis mengambil *scene 1-6* untuk dijadikan contoh.



Gambar 3.18 Scene 1-6: Storyboard (Roulina, 2012)

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, pada *scene* ini penulis menggunakan hasil foto sendiri untuk dijadikan referensi. Sebagai informasi tambahan, foto ini diambil di dalam mobil pribadi milik keluarga penulis.

U M M N



Gambar 3.19 Scene 1-6: Referensi Mobil

Sehubungan dengan referensi yang diperoleh merupakan hasil karya sendiri, penulis berhak melakukan apapun terhadap foto referensi tersebut. Maka dari itu, sebagai langkah awal, penulis memanipulasi foto tersebut dengan melakukan *cropping* dan menggunakan *filter* yang terdapat pada program Adobe Photoshop CS4. *Filter* yang digunakan adalah *Cutout* dengan preferensi sebagai berikut: *number of levels* = 8, *edge simplicity* = 5, dan *edge fidelity* = 3.

UMMN



Gambar 3.20 Scene 1-6: *Photo Manipulation*

Dengan ini, warna dasar untuk latar belakang sudah ada. Selanjutnya, penulis melakukan proses *colouring* dengan teknik *digital painting* biasa yang lebih detail untuk mendapatkan hasil akhir.

### 3.3. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap utama dari keseluruhan proses pembuatan karya apapun, termasuk dalam pembuatan novel interaktif. Pada tahap inilah *character* dan *background artist* melakukan tugasnya menghasilkan material yang menjadi elemen utama dalam Dream Adventure, dengan dasar konsep yang telah dibuat pada tahap praproduksi.

Pembuatan latar belakang dilakukan terlebih dahulu untuk memudahkan proses pembuatan karakter agar penempatannya sesuai. Penulis sebagai

*background artist* memulai pekerjaannya dari mencari gambar-gambar referensi yang sesuai dengan konsep pada suatu adegan dan menyesuaikannya dengan arah pengambilan (*angle*) pada *storyboard*.

Karena pada tahapan sebelumnya, yaitu praproduksi telah dibuat *concept art* untuk karakter, maka bukan hanya pembuatan karakter saja, melainkan pembuatan latar belakang juga harus bertumpu pada *concept art* tersebut dalam hal penentuan warna agar ketika pada akhirnya karakter dan latar belakang dipadukan akan menjadi satu kesatuan yang harmonis.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah pentingnya memperhatikan *scene* yang menggunakan latar belakang yang sama; bisa sama persis atau mungkin hanya berbeda ukuran. Contohnya bisa dilihat pada gambar di bawah ini, yaitu dari *scene* 2-11c dan 2-12.

UMMN



Gambar 3.21 *Scene* 2-11c (atas) dan 2-12 (bawah)

Jika dalam beberapa *scene* terdapat latar belakang yang sama, maka pertama-tama yang harus dilakukan adalah memilih *scene* mana yang menggunakan latar belakang tersebut dengan *shot* yang paling dekat. *Scene* itulah yang akan dijadikan dasar dan dibuat dalam resolusi 1024x768 *pixel*, sesuai dengan hasil akhir dari novel interaktif. Jika sudah, untuk membuat bagian yang

akan muncul di *scene* lain dengan *shot* yang lebih jauh, besarkan ukuran *canvas* pada Photoshop. Dengan begitu, kita tidak perlu bekerja berkali-kali untuk sebuah gambar yang sama dan setiap *scene* akan mendapatkan latar belakang dengan kualitas resolusi yang sama.

Seperti yang telah dijelaskan pada subbab sebelumnya, terdapat dua cara yang dilakukan oleh penulis dalam menghasilkan gambar latar belakang berdasarkan pada tingkat kesulitan pencarian referensi, yaitu dengan melalui proses pembuatan sketsa berdasarkan pada referensi yang didapatkan penulis dari media cetak, *online*, atau media lainnya, dan melalui proses *photo manipulation* dari referensi foto pribadi penulis. Dalam tahap produksi, proses tersebut dilanjutkan dengan proses *colouring*, *lighting*, dan penggabungan dengan karakter sehingga mendapatkan hasil akhir yang diinginkan untuk tahap *compositing*.

#### 1.) *Colouring*

Sebelum masuk ke pembahasan mengenai tahap *colouring*, penulis akan memberikan sedikit informasi tambahan mengenai teknik pewarnaan yang dilakukan. Pada beberapa kasus dilakukan teknik *grayscale painting*, yaitu mewarnai gambar dengan nuansa *grayscale* (abu-abu) untuk terlebih dulu mendapatkan gambaran yang jelas akan *shading* sesuai arah datangnya cahaya, baru kemudian diberikan bloking warna pada *layer* di atasnya. Namun, dikarenakan penggunaan teknik ini tidak dominan, dalam arti hanya dilakukan oleh penulis terhadap beberapa gambar saja, maka penjelasan yang akan diberikan pun tidak akan mendetail.

Berikut contoh gambar dari *scene 22* yang menggunakan teknik *grayscale painting* berikut hasil akhirnya:



Gambar 3.22 *Scene 22: Grayscale Painting* dan Hasil Akhir

*Colouring* merupakan tahap paling penting dalam suatu produksi karena di sini kita memberikan nyawa pada gambar dengan memberikannya warna. Pada penjelasan ini, penulis mengambil contoh dari *scene 1-6*, di mana pada subbab sebelumnya telah dijelaskan bahwa penulis menggunakan proses *photo manipulation*

untuk mendapatkan hasil akhir. Berikut ini adalah foto referensi pribadi penulis setelah diberi *filter* di program Photoshop:



Gambar 3.23 Scene 1-6: Photo Manipulation dengan Filter

Dengan ini, warna dasar untuk latar belakang sudah ada. Selanjutnya penulis memperhalus warna yang ada menggunakan *blur tool* pada program Systemax Paint Tool SAI dan selanjutnya melakukan *detailing* untuk mendapatkan bentuk interior mobil yang sesuai. Selagi memberikan detail untuk interior mobil, penulis juga sekaligus membuat latar pohon untuk memberikan kesan lebih realistis pemandangan di luar mobil.

Perlu diperhatikan bahwa bagian tengah kursi tidak diberikan warna dengan terlalu detail karena pada akhirnya bagian tersebut akan tertutup oleh gambar karakter.



Gambar 3.24 *Scene 1-6*: Proses Pemberian Detail

## 2.) *Lighting*

Tahap selanjutnya adalah memberikan *lighting*, di mana di sini juga ditambahkan efek *lense flare* untuk memberikan kesan dramatis pada cahaya matahari yang masuk ke mobil. Namun, tidak seperti sebelumnya, tahap pemberian *lighting* di sini belum merupakan

tahap final karena pada *scene* ini terdapat karakter yang nantinya akan ditambahkan. Oleh sebab itu, pada tahap ini intensitas bayangan belum terlalu tinggi dan mendetail dan akan ditambahkan nantinya setelah penggabungan dengan karakter.



Gambar 3.25 *Scene* 1-6: *Lighting* dan Efek *Lens Flare*

### 3.) Penggabungan dengan gambar karakter

Secara garis besar, proses penggambaran karakter di setiap *scene* hampir sama dengan proses penggambaran latar belakang. Namun, tidak selalu latar belakang yang digambar terlebih dulu; *scene* tertentu menuntut penggambaran karakter terlebih dulu untuk kemudian ditambahkan latar belakangnya.

Tahap terakhir sebelum proses *compositing* adalah penggabungan antara latar belakang, *lighting*, dan karakter. Pada tahap ini, akan

ditambahkan bayangan serta pantulan cahaya yang sesuai dengan arah serta jenis cahaya yang ada. Setelah tahap ini selesai, *file* disimpan dalam format *.jpeg* dan siap untuk diserahkan pada *compositor* dan masuk ke tahap post produksi.



Gambar 3.26 *Scene 1-6*: Hasil Akhir

### **3.4. Pascaproduksi**

Tahap pascaproduksi merupakan tahap akhir di mana *compositor* menggabungkan kumpulan *file .jpeg* yang ada menjadi satu kesatuan novel interaktif. Dalam pembuatan Dream Adventure, tim kami menggunakan program Adobe Flash untuk melakukan compositing. Pada tahap ini, *compositing* dilakukan mulai dari pembuatan menu utama, pemberian *button* untuk menjalankan fitur interaktif, memasukkan musik dan *sound effects*, sampai *render* hasil akhir dalam bentuk *file .swf*.