

BAB V

IMPLEMENTASI DAN HASIL

5.1 IMPLEMENTASI VIDEO ANIMASI

Tahap implementasi merupakan tahap krusial dalam mengubah konsep dan cerita video menjadi sebuah produk yang dapat dinikmati oleh para penonton. Melalui proses implementasi ini, elemen-elemen seperti gambar video, *grafis*, suara, dan *fitur-fitur* lainnya diimplementasikan secara efektif. Animator video bekerja dengan tekun untuk memastikan bahwa implementasi sistem video berjalan lancar dan memberikan pengalaman menonton yang menghibur serta memikat bagi para penonton.

1. Scene 1

Scene 1 menunjukkan *opening* video dari animasi 3d ninja parkour yang dimulai dari pengambilan camera video bagian bawah Gedung, kemudian di arahkan keatas dan perlahan memunculkan gambar opening 2d ninja parkour



Gambar 5.1 Scene 1 Hasil Video Animas

2. *Scene 2*

Scene 2 memperlihatkan pergerakan tangan sebelah kiri ninja, yang menunjukkan ninja tersebut melakukan peregangan tangan sebelum melakukan parkour



Gambar 5.2 *Scene 2* Hasil Video Animasi

3. *Scene 3*

Scene 3 memperlihatkan ninja yang berlari kemudian melompat dari atas Gedung



Gambar 5.3 *Scene 3* Hasil Video Animasi

4. *Scene 4*

Scene 4 menunjukkan pengambilan camera video dari bagian bawah yang menghadap keatas mengikuti pergerakan karakter, kemudian untuk karakter melakukan lompatan dari atas Gedung kemudian mendarat dengan berguling dilanjutkan dengan berlari.



Gambar 5.4 *Scene 4* Hasil Video Animasi

5. *Scene 5*

Scene 5 memperlihatkan karakter yang melewati rintangan dengan cara berputar melewati objek di susul dengan melewati rintangan yang ke dua.



Gambar 5.5 *Scene 5* Hasil Video Animasi

6. *Scene 6*

Scene 6 menunjukkan pengambilan camera video dari bagian bawah yang menghadap keatas mengikuti pergerakan karakter, kemudian untuk karakter melakukan lompatan salto depan dari atas bangunan kemudian mendarat dengan gaya.



Gambar 5.6 *Scene 6* Hasil Video Animasi

7. *Scene 7*

Scene 7 memperlihatkan wajah karakter ninja dengan dekat, yang menunjukkan ninja tersebut sedikit kelelahan



Gambar 5.7 *Scene 7* Hasil Video Animasi

8. *Scene 8*

Scene 8 menunjukkan karakter mulai untuk mengambil ancang-ancang untuk berlari dan mulai untuk berlari Kembali



Gambar 5.8 *Scene 8* Hasil Video Animasi

9. *Scene 9*

Scene 9 memperlihatkan kaki karakter ninja dengan dekat, yang menunjukkan ninja tersebut sedang berlari



Gambar 5.9 *Scene 9* Hasil Video Animasi

10. Scene 10

Scene 10 menunjukkan karakter ninja yang berlari dengan kencang kemudian melompat melewati pagar rintangan dengan gaya parkour.



Gambar 5.10 Scene 10 Hasil Video Animasi

11. Scene 11

Scene 11 menunjukkan pengambilan camera video dari bagian atas yang menghadap kebawah mengikuti pergerakan karakter, kemudian untuk karakter melakukan beberapa lompatan salto belakang dilanjutkan dengan memanjat tembok lalu bergantung dengan tiang.



Gambar 5.11 Scene 11 Hasil Video Animasi

12. Scene 12

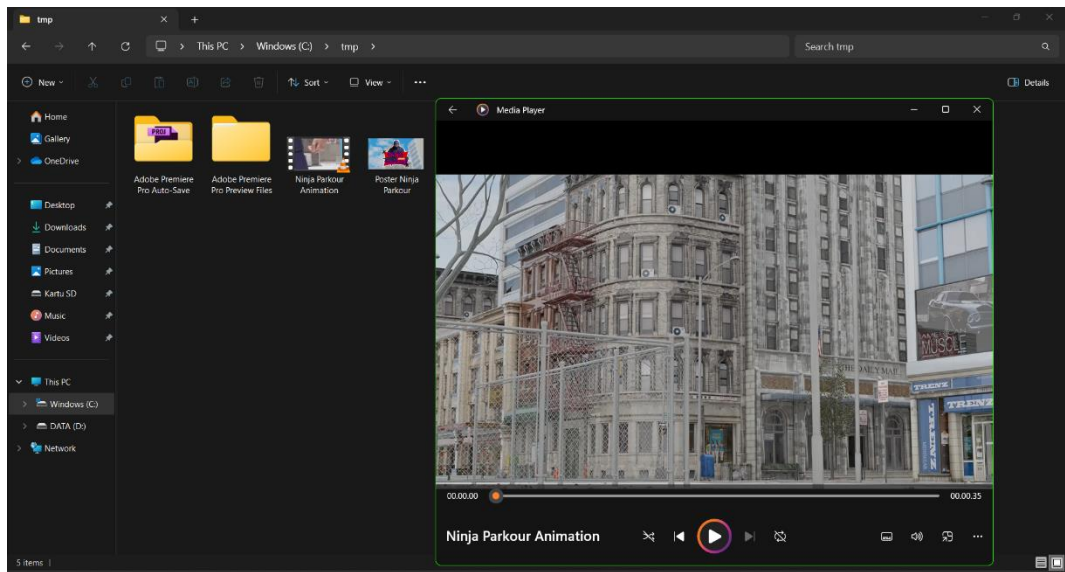
Scene 12 menunjukkan pengambilan camera video dari depan karakter lalu melakukan zoom out, kemudian untuk karakter sehabis melompat dari tiang mendarat di atap gedung dengan kaki kiri lalu melakukan pose sinematik di samping bendera Indonesia di tutup dengan closing video animasi



Gambar 5.12 Scene 12 Hasil Video Animasi

5.2 PEMBAHASAN HASIL VIDEO

Dari semua proses perancangan animasi 3D ninja parkour yang telah dilakukan maka, penelitian ini menghasilkan sebuah video animasi 3d yang di iringi musik energik yang di tambah efek transisi video agar membuat hasil video lebih menarik dan bisa dinikmati. Penelitian ini menghasilkan video dengan format Mp4 yang memiliki durasi 35 detik atau 840 *frames* dengan kualitas 1080p agar pengalaman menonton lebih puas.



Gambar 5.13 Hasil Akhir Video Animasi