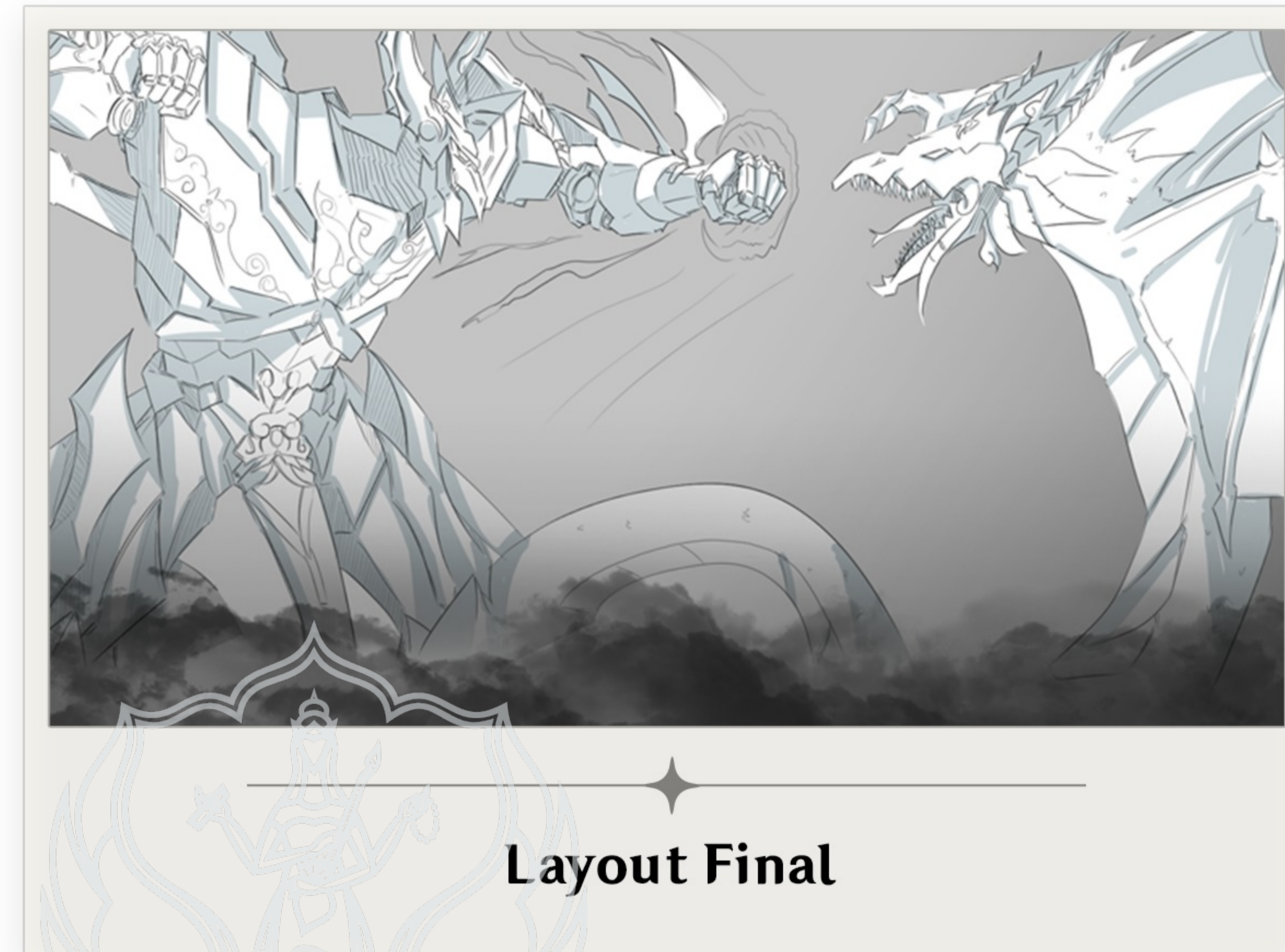
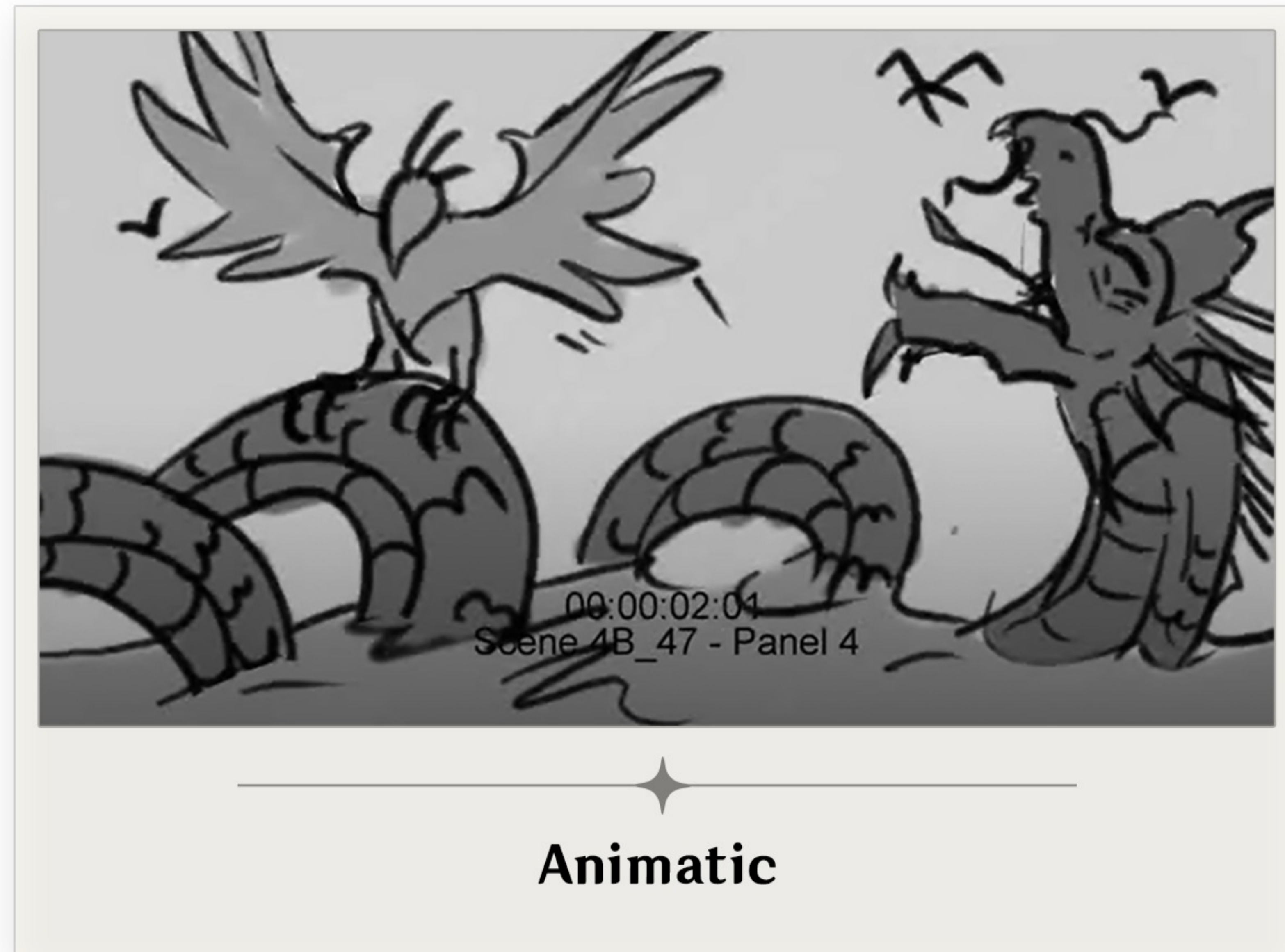


BAB I
EKSPLOKASI

EKSPLORASI LAYOUT



Layout merupakan desain shot, frame, angle dan alur gerak kamera, depth, perspektif, serta pencahayaan untuk animasi, Pada umumnya layout memberikan penjabaran lebih detail tentang Storyboard yang tersedia, hal yang harus diperhatikan dari layout merupakan kemiripan dan konsistensi setiap karakter.

Pada pembuatan layout untuk film animasi *Volcanid: Rise of the Garuda*, mengambil referensi dari beberapa seri komik **“Mobile Suit Gundam Thunderbolt”** dan **“Attack on Titan”**.

Pembuatan layout disini sangat menekankan dibagian adegan aksi dan scene robot dimana memerlukan unsur value, angle, persepektif, komposisi untuk menghasilkan gambar layout yang konsisten seperti apa yang digambarkan pada storyboard.



Referensi



Mobile Suit Gundam
Thunderbolt



Attack on Titan

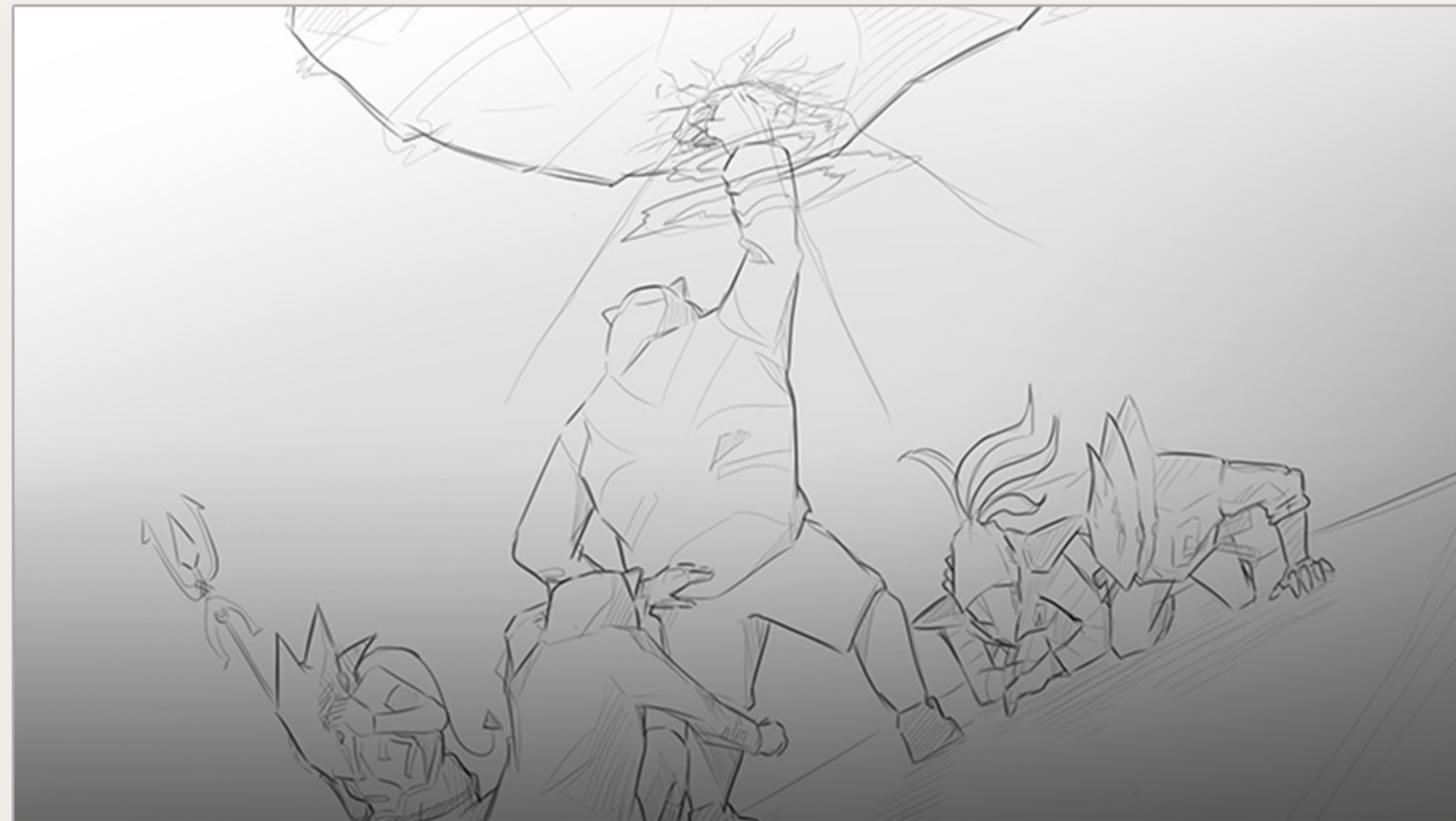
Referensi menjadi hal penting yang dibutuhkan untuk sebuah pengerjaan bisa dilakukan secara benar dan akurat.

Gambar disini menjadi referensi utama untuk pembuatan Layout Pertarungan Mecha Garuda melawan Antaraka,

Referensi disini menitik beratkan kepada sudut pandang, dimana sudut pandang yang diambil membuat sebuah objek menjadi jauh lebih besar dan dramatis, sehingga menjadi acuan utama untuk adegan pertarungan antara Robot dan Monster raksasa.

POSE & KOMPOSISI

LAYOUT



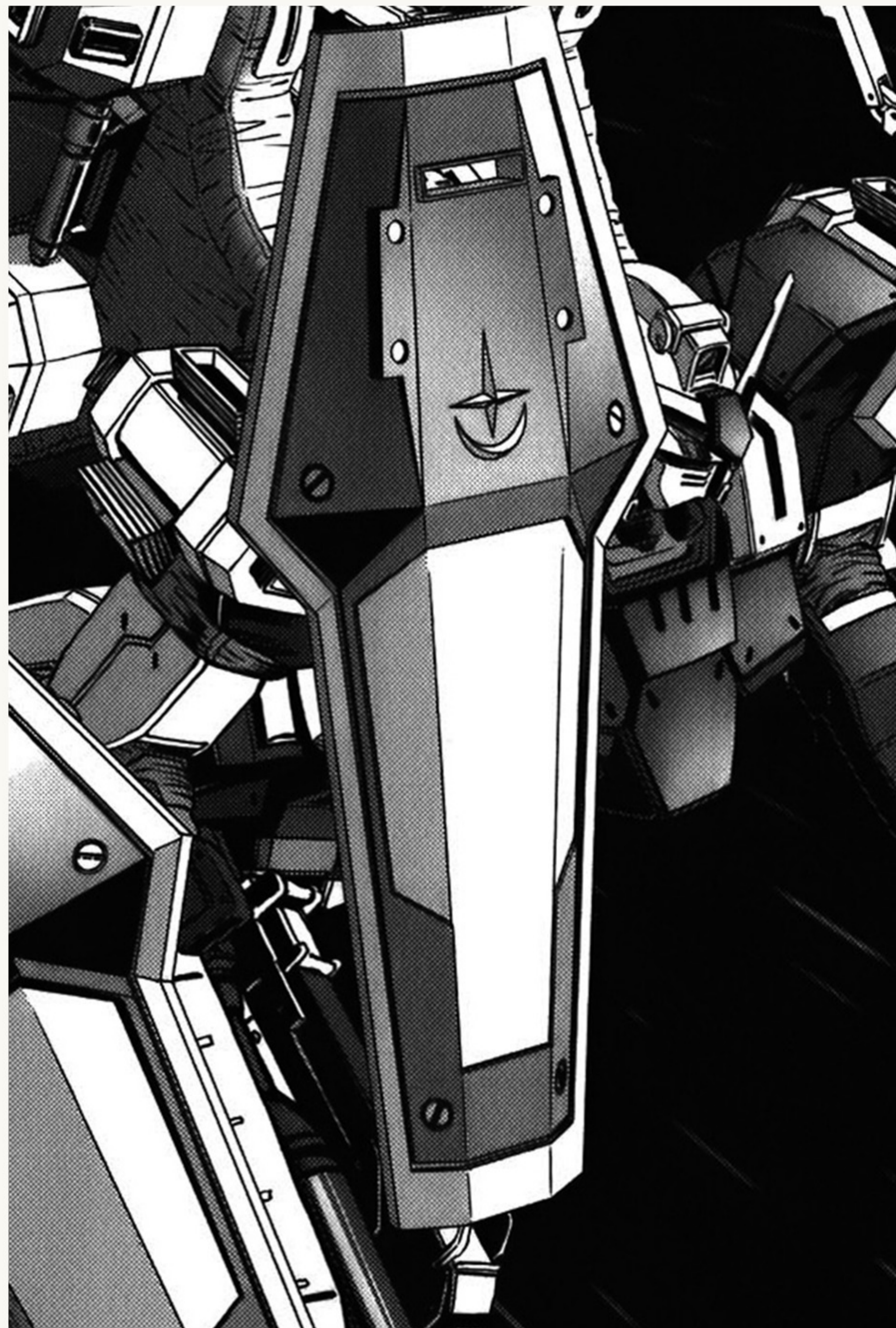
Layout Final



Layout Final

Pose menjadi hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan animasi, bagaimana layout memberikan patokan awal untuk sebuah gerakan animasi, Pada film animasi **Volcanid: Rise of the Garuda**, cukup menekankan adegan laga aksi & pertarungan antara para tokoh utama maupun robot melawan para monster.

Penciptaan adegan aksi tidak lepas dari beberapa poin utama yang meliputi Proporsi badan, Angle, Perpektif , value, disini referensi yang digunakan berdasar dari komik “ **Mobile Suit Gundam**” , “ **One Punch Man**” , “ **Attack on Titan** “



**Mobile Suit Gundam
Thunderbolt**



One Punch Man



Attack on Titan

Pada referensi gambar diatas memperlihatkan dari beberapa komik yang menjadi inspirasi pembuatan adegan aksi dan perspektif yang diperlukan pada Layout yang dikerjakan, hingga akhirnya dilanjutkan ke proses pembuatan keypose.

Keypose adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan posisi-posisi penting atau ekstrim dari sebuah karakter animasi atau benda dalam berekspresi. Metode ini menjiwai karakter dari satu pose ke pose berikutnya dan sangat penting untuk mempermudah pembuatan animasi.





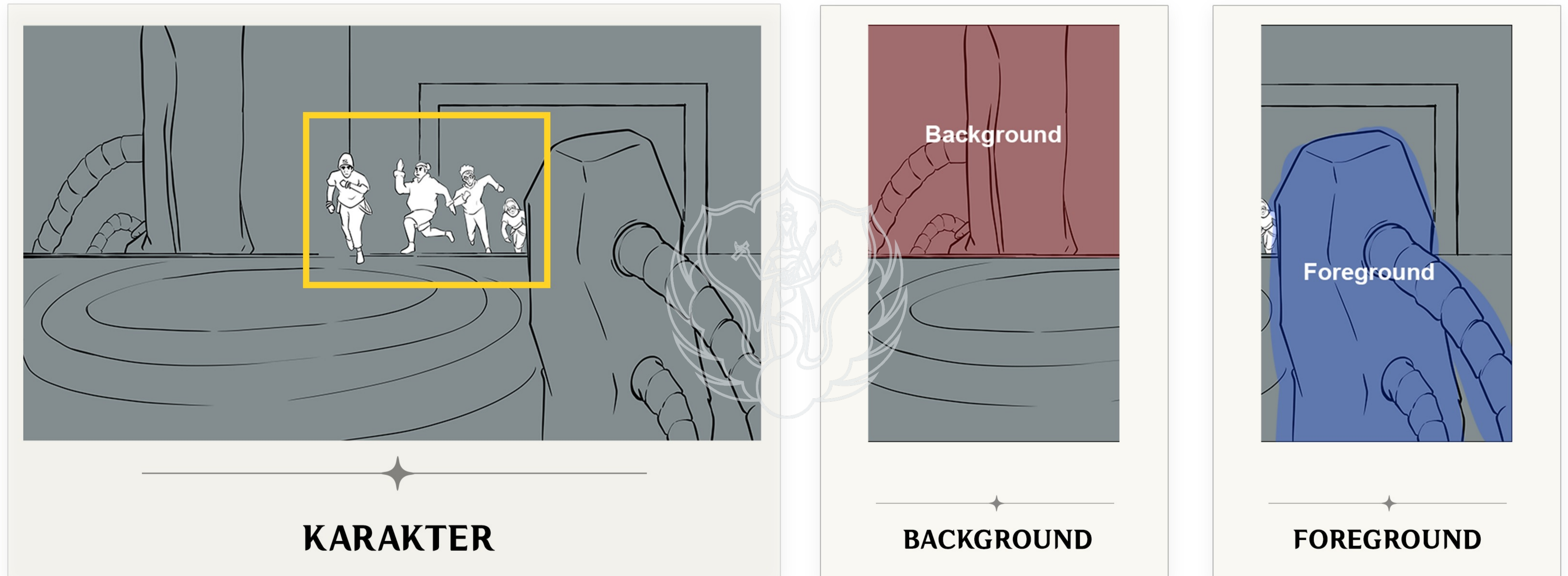
Drogon
Game of Thrones



King Ghidorah
Godzilla : King of the Monsters

Referensi pose gerakan Naga Antaraka mengambil referensi dari 2 Film yang membawa 2 Naga yang Iconic, Drogon & King Ghidorah, Alur gerakan Naga Antraka didasarkan dari 2 Karakter tersebut dikarenakan memiliki beberapa kesamaan yang bisa dijadikan referensi gerak yang lebih dinamis daripada sekedar ular biasa

Komposisi pada Layout juga mengambil andil penting karena memberikan sebuah gambaran antara posisi karakter diantara latar belakang & latar depan (Background & Foreground) sebagai bentuk jelas dari storyboard,.



Diatas merupakan hasil layout yang memiliki background dan foreground, dimana bagian yang berwarna biru menandai bagian foreground/ latar depan, dan bagian merah menandai background/latar belakang dan warna putih menandai karakter yang akan ditempatkan pada sebuah scene.

Komposisi ini diperlukan dimana memberi gambaran lebih jelas dimana posisi karakter yang akan dianimasikan, posisi eviroment yang akan ditambahkan dibagian foreground, dan background yang digunakan untuk setiap scene yang dikerjakan.