BAB IV

ANALISA PEMBUATAN PRODUK

4.1 PERSIAPAN

Proses pembuatan iklan animasi 3D ini secara garis besarnya dikerjakan dalam beberapa tahap, Dimana tahapan pertama adalah mempersiapkan seluruh perangkat, baik perangkat keras maupun perangkat lunak harus sudah terinstallasi dengan baik, supaya dalam pengerjaan iklan animasi 3D ini tidak menemui kesulitan.

Tahapan persiapan sangatlah penting, untuk dapat menunjang pembuatan iklan animasi 3D ini agar dalam proses selanjutnya dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien. Jika persiapan ini tidak diperhatikan, sewaktu-waktu dalam pengerjaannya dapat menyebabkan komputer kita mati, sedangkan hasil pekerjaan kita belum disimpan, maka sia-sialah hasil pekerjaan kita, masalah seperti ini akan menyebabkan PC kita menjadi cepat rusak.

4.2 PERENCANAAN

Tahapan kedua dalam pembuatan iklan animasi 3D ini adalah tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan ini dibagi lagi menjadi beberapa tahapan yaitu, penerapan ide, story boards dan penerapan elemen multimedia yang akan dipakai.

4.2.1 Penerapan Ide

Tema yang diambil adalah : Rumah tinggal bernuansa alam dengan media presentasi komputer AutoCad dan 3D Studio. Dari tema di atas kita harus

membuat jalan ceritanya agar dapat menarik perhatian bagi yang melihat dan pesan yang akan di sampaikan dalam produk multimedia.

Cerita yang di buat dimulai dengan tampilan depan rumah, kemudian kamera memasuki tiap ruangan, yang dimulai dari ruang tamu, ruang keluarga lalu ruangan-ruangan lainnya dan terahir kamera berada pada posisi semula. Dalam gerak kamera itu disertai dengan efek lighting spotlight yang menerangi setiap ruangan dan diiringi musik (instrument).

4.3 KONSEP UMUM

4.3.1 Tipe Penghuni

1. Pekerjaan

Target yang akan dituju nanti adalah kalangan eksekutif muda, pasangan muda yang telah memiliki anak. Terutama mereka yang menyukai Sesuatu yang berbau natural atau alami.

2. Siapa

Calon penghuni yang ditargetkan oleh pengembang adalah keluarga kecil, pasangan baru terutama dari kalangan menengah keatas.

Karena itu ruangan yang diciptakan hubungan antar ruangnya (organisasi ruang) cukup baik, efektif dan efisien untuk melaksanakan semua kegiatan yang terjadi di rumah itu.

4.3.2 Material dan Bahan

Material yang digunakan pada pekerjaaan ini adalah :

1. Kayu

Sesuai dengan tema yang diambil oleh penulis yaitu rumah tinggal yang bernuansakan alam maka material kayu mendominasi sebagian besar pembuatan rumah ini seperti terdapat pada dinding di beberapa ruangan, perabotan meja, kursi, gazebo dan lain-lain.

2. Tekstil

   Penggunaan tekstil yaitu pada jok kursi, sprei dan lain-lain.

3. Kaca dan Cermin

   Bahan ini digunakan pada beberapa furniture : kaca jendela, meja dan lain-lain. Bahan ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Bahan ini mempunyai kesan halus, lembut tetapi dingin, angkuh, mewah dengan formalitas tinggi.

4. Logam

   Material ini digunakan pada beberapa mebel baik secara utuh ataupun sebagai material tambahan.

5. Batu

   Batu hanya digunakan hanya pada beberapa bagian saja yaitu pada sebagian dinding dan lain-lain.

4.3.3 Warna

Warna sebagai salah satu elemen desain, warna banyak mempengaruhi baik secara langsung ataupun tidak pada desain yang dibuat, seperti halnya penggunaan warna-warna yang terang, gelap ataupun warna-warna lainnya.

Jenis-jenis warna yang digunakan :

1. Warna Analog

Warna yang berdekatan atau serumpun dalam lingkaran warna dapat mengesankan gerak ceria, terang dan hidup sehingga susunannya menarik.

2. Warna Hangat

   Warna yang memberikan kesan agresif dan tidak tenang.

   Misalnya merah dan orange

3. Warna Dingin

   Warna yang mengesankan pada air laut dan alam

   Misalnya biru dan ungu

   Digunakan sebagai penyeimbang pada penggunaan warna-warna hangat dan warna analog agar tidak terlalu berkesan panas (berfungsi sebagai pendingin)

4. Warna Netral

   Warna yang sifatnya tidak terlalu mempengaruhi emosi adalah jembatan antara warna panas dengan warna dingin, misalnya warna pastel.

4.3.4 Dekorasi

Menciptakan surat desain yang menarik merupakan pekerjaan tiap desainer, desain itu akan lebih menarik lagi jika pada rancangannya dibutuhkan elemen-elemen pembantu yang menghidupkan perspektif ruang secara keseluruhan.

Untuk itu kita harus tahu bagaimana seharusnya dekor pada tiap-tiap ruang. Dekor ruang satu dengan lainnya tidak sama sesuai dengan fungsi, aktifitas dan tujuan ruang itu.

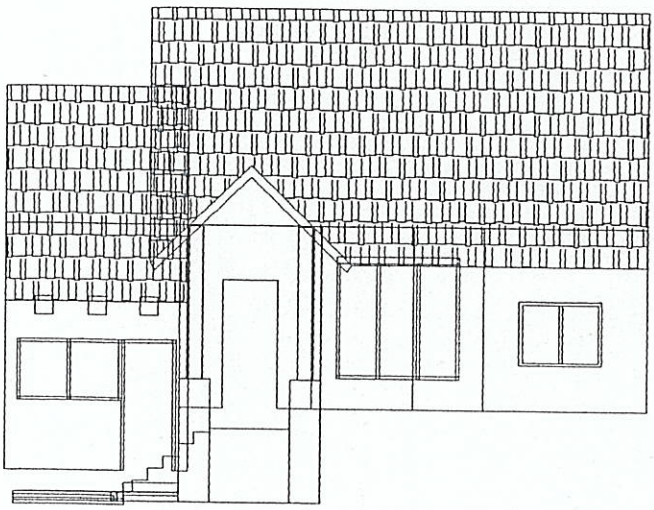
Suatu bangunan meliputi banyak ruang, ruang tersebut merupakan suatu organisasi tersendiri. Dalam bangunan diusahakan adanya ciri khas dan gaya yang sama jangan sampai terjadi ketidaksesuaian misalnya bangunan pada jaman koloni yang berisikan ruang dengan gaya modern atau sebaliknya.

Untuk mendekor suatu ruang yaitu harus mengutamakan rasa habitat rasa yang modern, maka dinding, plafon dan lantai harus mempunyai kesan yang sepadan dengan kebersihan, garis fungsional arsitektur modern dan perabotan yang bergaya periode tertentu.

4.4 KONSEP PERANCANGAN RUANG

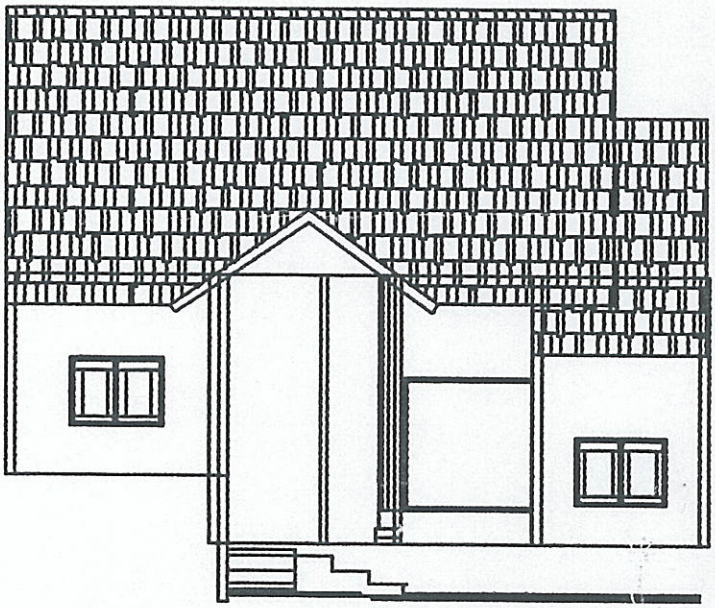
Dari semua faktor dan teori-teori yang diuraikan sebelumnya sebagai bahan acuan penulis telah membuat suatu hasil dari rangkaian proses yang telah di jalani.

Tampak Depan



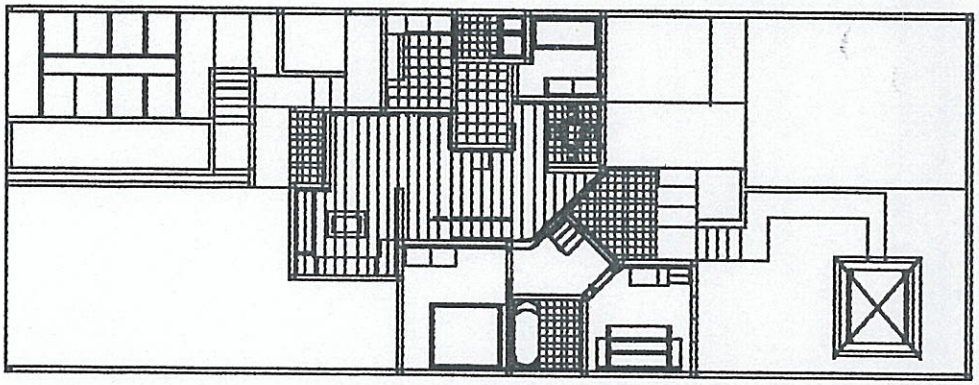
(gambar 4.1)

Tampak Belakang



(gambar 4.2)

Tampak Atas



(gambar 4.3)

4.4.1 Ruang Tamu

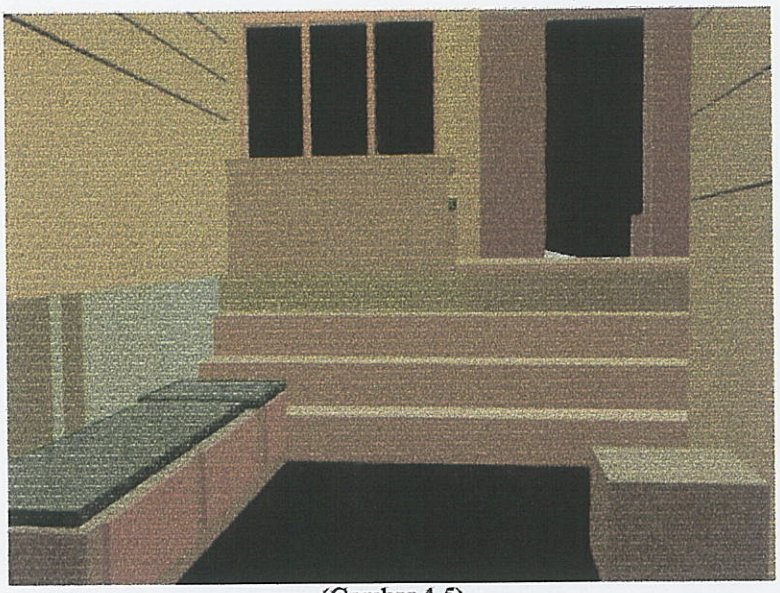
Fungsi yang tepat ruang tamu adalah untuk menerima tamu. Tetapi sekarang orang mulai menambahkan beberapa fungsi seperti : perpustakaan dan lain-lain. Dekorasi pada ruangan ini yaitu satu set sofa dengan material dasar dari kayu, lantai dari bahan kayu dan dinding temboknya dilapisi kayu. Kesan yang ditimbulkan dapat memberikan ketenangan dan kesejukan atau kenyamanan.



(Gambar 4.4)

4.4.2 Ruang Keluarga

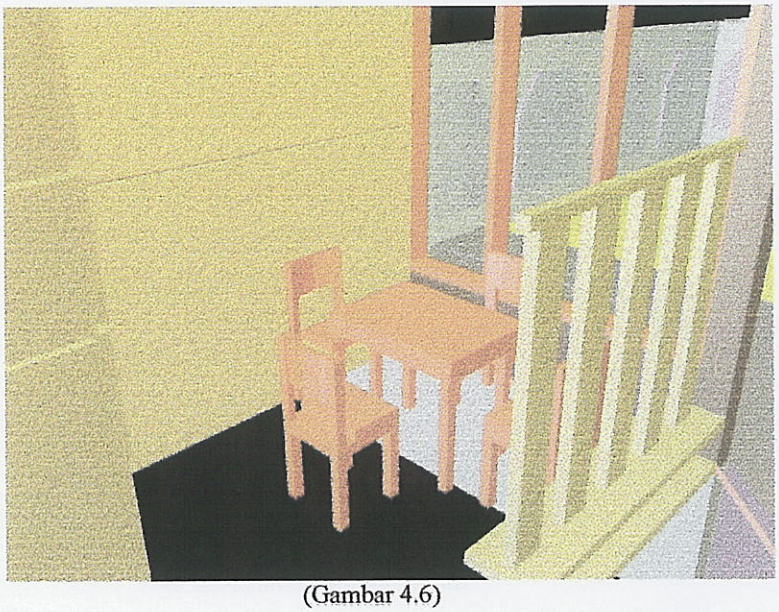
Ruang keluarga juga sering disebut ruang dengan multi aktifitas. Dekorasi pada ruang ini menunjukan suasana yang tenang dan teduh. Disini terdapat sofa dan meja untuk bersantai juga terdapat rak tv, lantai menggunakan material kayu dan dinding temboknya dilapisi dengan kayu.



(Gambar 4.5)

4.4.3 Ruang Makan

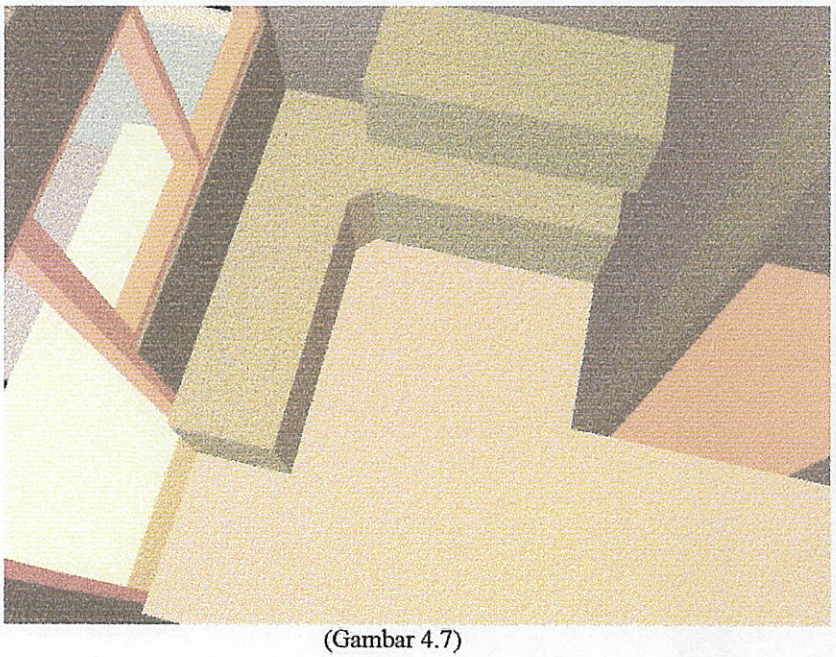
Fungsi ruang makan adalah untuk menyediakan tempat bagi seluruh keluarga baik untuk makan pagi makan siang dan makan malam bersama, baik secara formal maupun secara kebetulan pada situasi tertentu. Dekorasi pada ruangan ini yaitu satu meja makan dengan empat kursi yang terbuat dari material kayu, lantai yang dilapisi karpet dan dinding dilapisi dengan kayu.



(Gambar 4.6)

4.4.4 Dapur

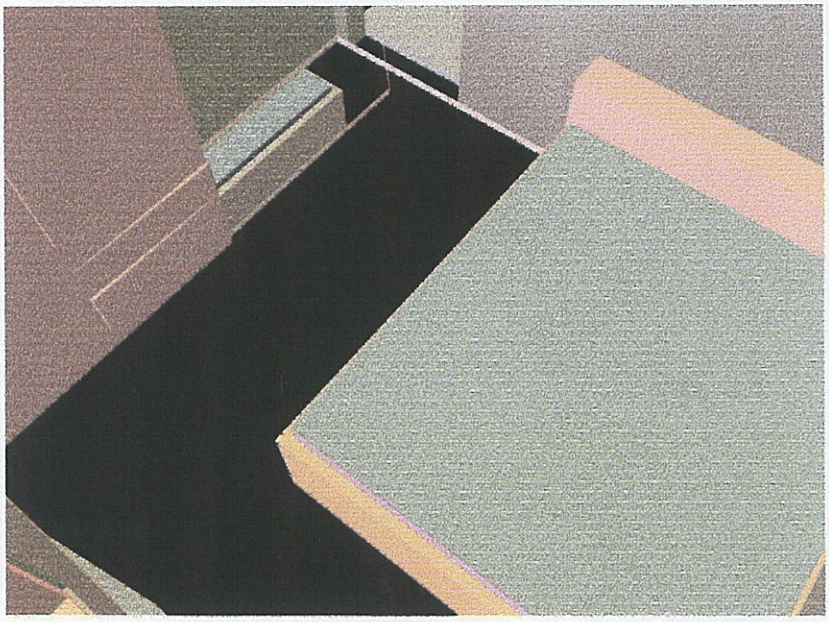
Perencanaan dapur harus memenuhi beberapa ciri khas: efesien kerja, atraktif dan mudah dipelihara atau dirawat. Untuk merancang merancang dapur yang efisien penulis memperhitungkan beberapa hal yaitu: fungsi, bentuk dasar, dekor dan letak bagian-bagian utama dapur. Dekorasi dapur ini yaitu satu meja sudut dan satu lemari dapur yang disimpan diatas, lantai dari bahan keramik.



(Gambar 4.7)

4.4.5 Ruang Tidur Utama

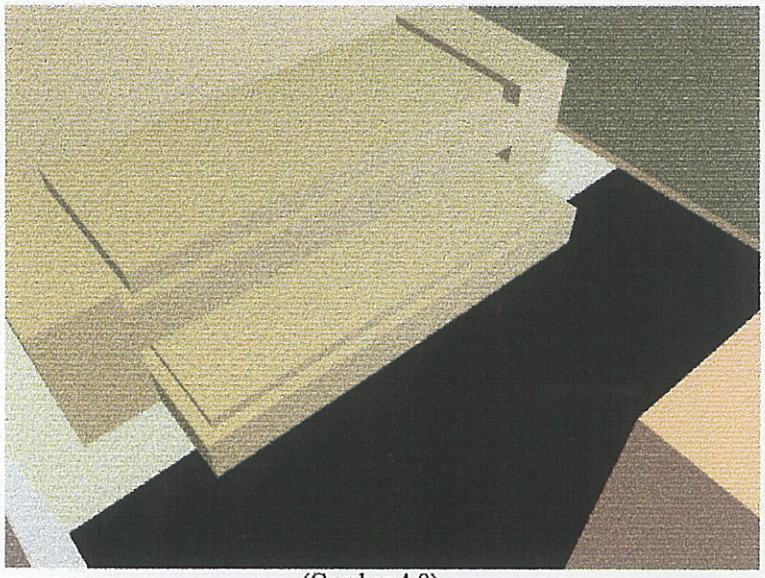
Fungsi utamanya sebagai fasilitas tidur, tetapi tidak menutup kemungkinan adanya penambahan fungsi lainnya seperti untuk menonton, membaca, dan lain-lain. Pada ruangan ini terdapat satu tempat tidur dengan ukuran 180cm x 200cm, satu lemari pakaian .



(Gambar 4.8)

4.4.6 Ruang Tidur Anak

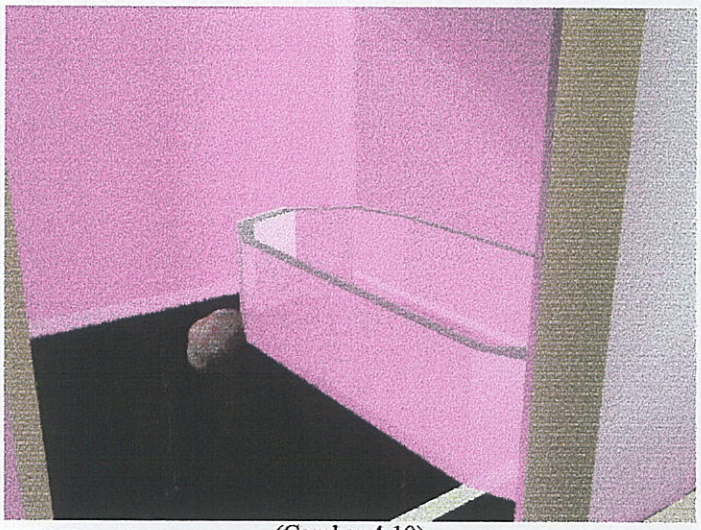
Fungsi utamanya adalah untuk tidur, sesuai dengan fungsinya sebagai tempat tidur anak maka ruangan harus didekor sedemikian rupa agar anak merasa betah berada di ruangan itu seperti penggunaan tempat tidur yang terdapat cermin dan tempat untuk menyimpan maiana-mainannya seperti boneka ataupun mainan lainnya. sesuai dengan usia mereka yang menyukai hal-hal seperti itu. Selain itu terdapat meja belajar. Untuk lantainya terbuat dari material kayu.



(Gambar 4.9)

4.4.7 Kamar Mandi

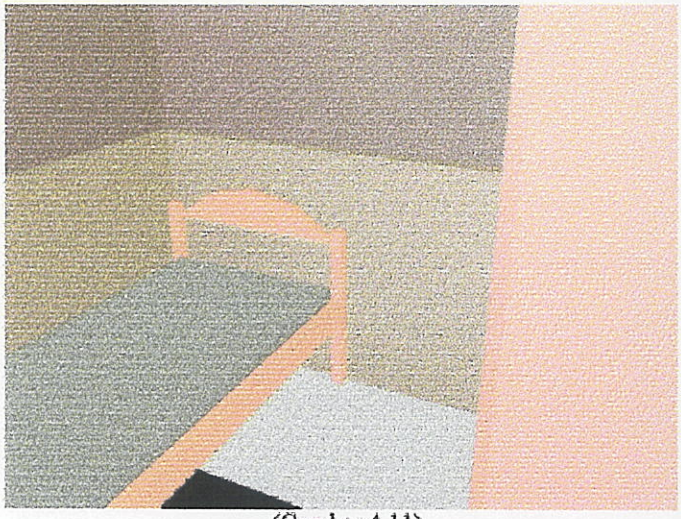
Fungsi utamanya untuk mandi, tetapi bisa juga ditambahkan kesempatan untuk berdandan, menyimpan perlengkapan untuk mandi dan lain-lain. Lantai dan sebagian dindingnya menggunakan material dari keramik.



(Gambar 4.10)

4.4.8 Ruang Tidur Pembantu

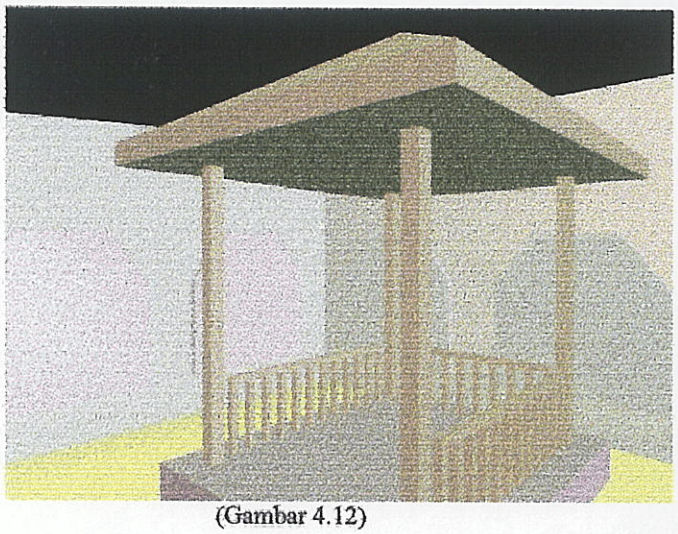
Fungsinya untuk tidur Pembantu rumahtangga. Dekorasi pada ruangan ini terdapat satu tempat tidut dan satu lemari pakaian, lantai pada ruangan ini menggunakan material dari kayu.



(Gambar 4.11)

4.4.9 Gazebo

Sebagai sarana untuk beristirahat yang letaknya dibelakang rumah, bisa juga sebagai sarana lainnya seperti makan bersama ataupun kegiatan lainnya yang sifatnya diluar rutinitas.



(Gambar 4.12)

4.5 STORY BOARD

Story boards adalah suatu cerita yang berupa gambar-gambar beberapa adegan cerita yang dibubuhi dengan penjelasan dari gambar tersebut. Story boards ini sebagai acuan yang akan diterjemahkan lebih detail pada proses produksi terutama dalam pembuatan animasi. (Story boards terlampir)

4.6 DESAIN DAN PRODUK

Pada tahapan ini dibuat menjadi 3 tahapan yaitu perekaman dan editing sound efek, pembuatan dan editing animasi dan integrasi multimedia.

4.4.8 Perekaman dan Editing Sound Efek

Dalam perkaman dan editing sound efek ini penulis menggunakan hardware sound card ESS TECHNOLOGY 688, sebagai pengeditan suara dengan menggunakan software ini penulis dapat merekam dan memplaybackkan file-file suara ke format wave (*.wav). Untuk untuk pengeditan suara Creative wave studio telah menyediakan efek-efek khusus untuk memanipulasi dan mengedit file suara yang telah direkam.

Selain itu penulis juga memperhatikan kwalitas suara perekaman dapat dirubah seperti yang kita inginkan, kualitas suara yang sudah tersedia diantaranya kualitas telepon, kualitas radio dan kualitas CD. Disini penulis memilih suara dengan kualitas CD dengan format PCM dan attributes 440.050 HZ, 16 bit stereo.

Berikut ini penulis akan menjelaskan contoh perekaman suara yang dipergunakan untuk animasi huruf yang berderet sehingga membentuk kalimat. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Siapkan microphone dan pastikan kabelnya terpasang pada lubang line in pada PC.
2. Aktifkan software Sound Recorder



(Gambar 4.13)

3. Klick option untuk memilih jenis kualitas suara
4. Rekam suara tersebut dan simpan dalam format file wave (*.wav)

4.3.2 Pembuatan dan Editing Animasi

Dalam pembuatan dan editing iklan rumah tinggal 3D ini, penulis menggunakan software Autocad realede 14 dan 3D Studio realese 4, sebagai contoh proses pembuatan iklan rumah tinggal 3D ini penulis akan menjelaskan beberapa langkah kerja pembuatannya.

Kamera bergerak masuk mulai dari pintu utama kemudian memasuki tiap ruangan. penulis tidak dapat menyertakan tampilan proses pembuatan iklan animasi 3D sehubungan dengan ketidaktahuan dalam mengcapture gambar dalam areal DOS.

Adapun langkah kerjanya sebagai berikut:

1. Aktifkan software 3D STUDIO REALESE 4
2. Untuk membuat gerakan animasi kamera tersebut kita harus memasuki program KEYFRAMER.

3. Langkah pertama kita harus mengeset berapa frame yang akan digunakan, semakin banyak frame yang digunakan semakin halus pula gerakan yang dihasilkan.
4. Dimulai dari fame 1 sampai frame 800 kita akan membuat gerakan
5. Supaya lebih mudah untuk mengedit gerakan kamera tersebut kita harus menampilkan pathnya, supaya objek yang bergerak dalam tiap framenya dapat lebih mudah untuk diedit.
6. Sedangkan untuk tata lampu dan kamera disini penulis menggunakan 5 buah lampu spot dan satu buah kamera yang terpasang sehingga kamera tersebut dapat menampilkan objek dari berbagai arah.
7. Setelah kamera dibuat, kita bisa mengaktifkan kamera tersebut dengan menekan tombol "C" dan area user dapat dijadikan tampilan dari kamera tersebut.
8. Untuk lampu disini penulis membuat 1 buah lampu spot dan 2 buah lampu omni, yang menerangi seluruh bagian ruangan
9. Untuk memberikan material pada objek tersebut kita harus melakukannya dalam program 3D EDITOR.
10. Aktifkan 3D EDITOR (F3), beri material pada objek dengan cara *klick material\ choose* pilih nama material kemudian klick *mapping\ select object\ select element* kemudian klick objek tersebut.
11. Untuk melihat hasilnya dan sebagai uji coba klick *render view.*
12. Setelah semua frame selesai di render, kemudian disimpan ke format file *. FLC dengan cara klick *render view \ disk*, dengan ukuran resolusi 680 x 480 pixel.

4.3.3 Integrasi Multimedia

Integrasi multimedia ialah penggabungan dua buah file dengan format yang berbeda menjadi sebuah file dengan format yang baru. Disini penulis mencoba menggabungkan file AutoCad yang berformat *.CAD dengan file Animasi yang yang berformat (*.FLC)., kemudian file yang berformat *.FLC ini di gabungkan lagi dengan program untuk memasukan suara yang berformat *.WAVE, dalam software ADOBE PREMIERE 5.1 yang kemudian hasil akhirnya berubah menjadi file yang berformat *.AVI atau *. MPEG. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Aktifkan AUTOCAD Realese 14.
2. Setelah gambar selesai dibuat dalam file yang berformat *.CAD, kemudian ,
3. Aktifkan software 3D STUDIO.
4. Import gambar yang telah jadi dari file yang berformat *. CAD, setelah itu file yang berformat *. CAD ini akan menjadi file yang berformat *. FLC.
5. Aktifkan ADOBE PREMIERE 5.1
6. Tentukan kualitas preview (tampilan sementara yang diinginkan)
7. Import file yang berformat *.FLC dan file suara yang berformat *.WAV.
8. Tempatkan file tersebut pada time line, (file yang berformat *.FLC pada video 1a dan file suara pada audio 1)
9. Untuk melhat hasil sementara integrasi tadi, kita dapat melihatnya dengan mengklik pada submenu windows / monitor.
10. Untuk pemberian filter maka klik kanan file yang telah ditempatkan di tune line, pilih filter / lensa flare.

11. Tentukan ukuran, kualitas dan format file audio, video yang diinginkan pada menu file / export movie. Simpan file integrasi ini ke format file video for windows *.AVI atau *. MPEG.

4.6 KEMASAN

Setelah proses penggabungan selesai, berarti produk multimedia sudah jadi dan file itu berupa file. Exe. Selanjutnya file tersebut ditransfer ke dalam CD sehingga lebih praktis dan aman.

Kemasan merupakan salah satu cara untuk membuat suatu produk kelihatan lebih baik dan menarik. Karena kemasan merupakan bagian yang pertama kali dilihat oleh seseorang sebelum mengetahuinya. Kemasan yang baik dan menarik akan membuat "image" yang baik pula terhadap produk yang ada didalamnya (isi).