BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

III.1 Alat

III.1.1 Komputer

Komputer yang digunakan adalah komputer *desktop* yang berspesifikasi berikut ini:

- Processor : AMD Athlon™ X4 880K Quad Core Processor 4.00 GHz
- Motherboard : msi©
- RAM : 8.00 GB
- Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate 64 – bit architecture
- VGA : HIS Radeon R7
- Mouse : Logitech m100r
- Keyboard : Logitech K120

III.1.2 Pentablet Bamboo

Perancangan dilakukan dengan menggunakan alat Pentablet Wacom seri Bamboo dengan fitur dan spesifikasi:

- *Pen and touch*
- *Pressure 1024*
- *Sensitivity*
- *Wireless support*
- *Active area 216 x 135cm*

III.1.3 Kamera Canon EOS D1300

Digunakan untuk mengambil gambar bagian – bagian armor dan untuk kebutuhan grafis.

III.2 Program

III.2.1 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah *software* pengolah visual dan editing foto yang marak digunakan oleh desainer – desainer ternama untuk kebutuhan visualnya. Selain merupakan salah satu *software* terpopuler, juga merupakan *software* yang dirancang untuk professional dengan fitur yang beragam.

Perancangan dilakukan dengan menggunakan program Adobe Photoshop CS6 untuk pembuatan bahan – bahan visual dan elemen grafis berformat raster atau bitmap dikarenakan Adobe Photoshop CS6 memiliki fitur yang mendukung penggunaan pentablet dengan memiliki fitur pressure.

III.2.2 Adobe Ilustrator

Walaupun elemen grafis utama berformat raster, beberapa kebutuhan desain juga memerlukan adanya elemen grafis vector. Pembuatan vector dalam perancangan dilakukan untuk membuat *outline* pada elemen visual yang semula dibuat dengan menggunakan brush, kemudian di *export* ke Adobe Ilustrator untuk di*trace* dan dijadikan vector. Teknik ini dilakukan agar *outline* menjadi lebih rapih. Adobe Ilustrator yang digunakan adalah versi CS6.

III.2.3 Adobe Flash

Merupakan program aplikasi pengolah animasi berbasis Flash. Penggunaan Adobe Flash ditujukan untuk pengarahan pada system navigasi dengan menggunakan *action script 0.2.*

III.3 Teknis Pengerjaan

III.3.1 Proses Pengambilan Foto

Proses pegambilan foto dilakukan dengan menggunakan kamera Canon EOS 1300D dengan lensa vario 55m dan menggunakan lampu LED 45 dan 50 watt. Sebelum pada pengambilan gambar, dilakukan persiapan pembuatan studio mini dari bahan karton dan kertas roti guna untuk membiaskan cahara pada objek.

Beberapa foto yang diambil adalah untuk kebutuhan grafis dan informasi.

III.3.2 Pembuatan mockup dan layout

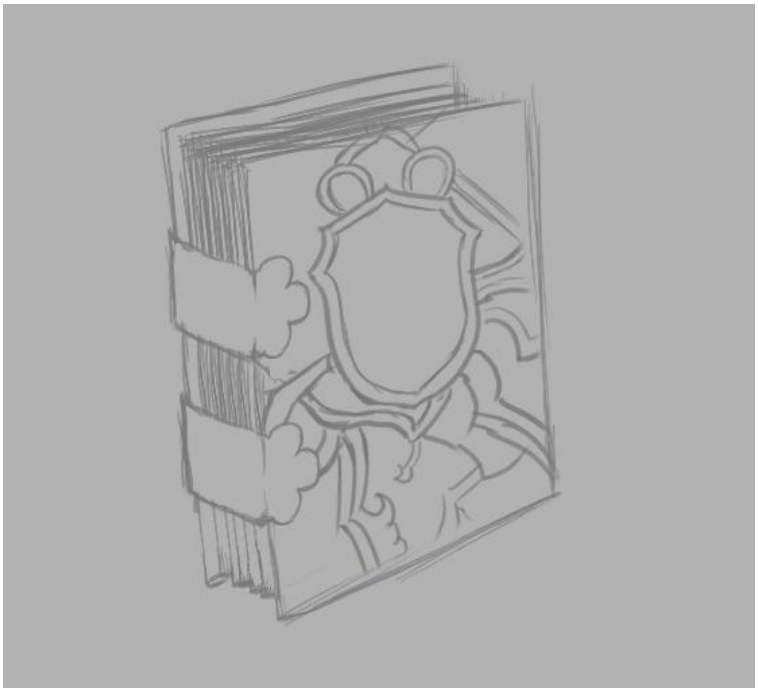
Pembuatan *mockup* dan *layout* meliputi penempatan tata letak elemen grafis dan pembuatannya. Dengan menggunakan Program Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Ilustrator CS6 pembuatan mockup berlnagsung sebagai berikut:

III.3.1.1 Pembuatan Elemen Grafis

Berikut adalah proses pembuatan elemen grafis pada perancangan :

1. Pembuatan Sketsa

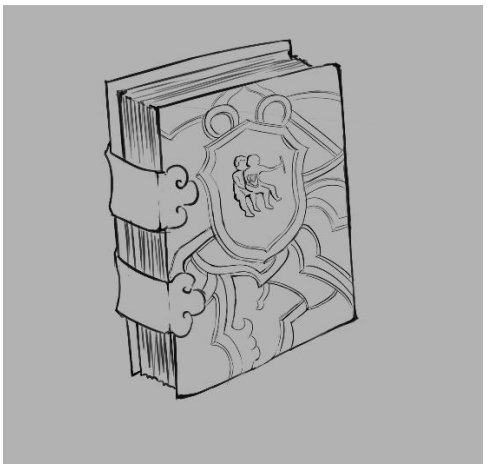
   Pembuatan sketsa dilakukan langsung pada computer dengan menggunakan pentablet.



Gambar IV.58 kitab sketsa
Sumber pribadi

2. Pembuatan *lineart*

   Proses *lineart* dilakukan dengan menggambar kembali dan merapihkan sketsa kasar pada layer yang baru.

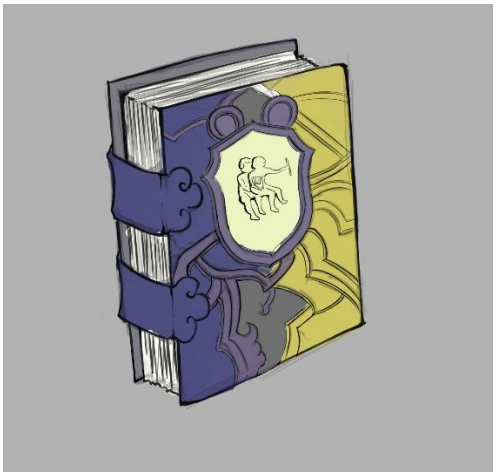


Gambar IV.59 kitab lineart

Sumber pribadi

3. Pewarnaan

Setelah Proses *lineart*, dilakukan proses pewarnaan dasarsecara menyeluruh.



Gambar IV.60 kitab warna dasar
Sumber pribadi

4. Finishing

Proses *finishing* yaitu dengan menambahkan *shading* dan *highlight* agar elemen grafis terlohat menonjol dan nyata.



Gambar IV.61 kitab finishing
Sumber pribadi

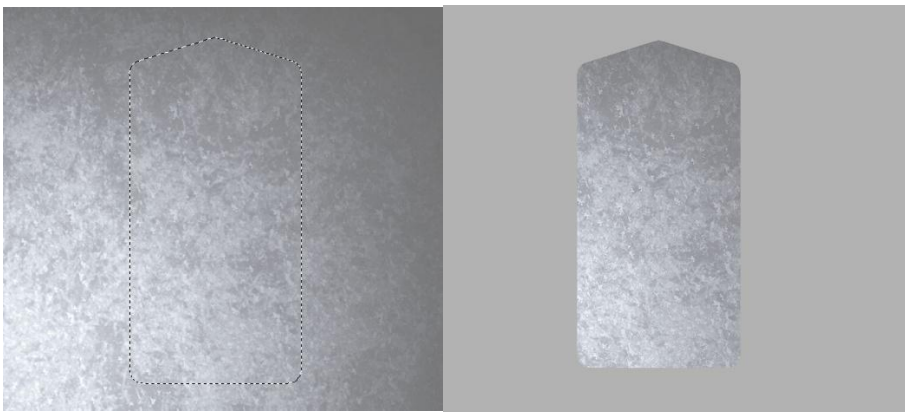
III.3.1.2 Pembuatan *Button stained glass*



Gambar IV.62 stained glass
Sumber pribadi

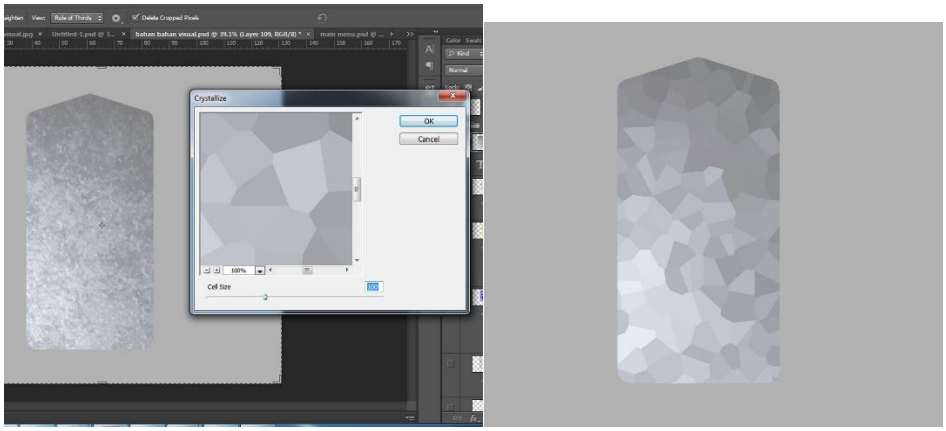
Button Stained glass terdapat pada bagian sub menu kostum. Berikut adalah proses pembuatannya.

1. Langkah pertama adalah, mengambil bentuk dari layer yang bertekstur. Disini layer diambil dari background.



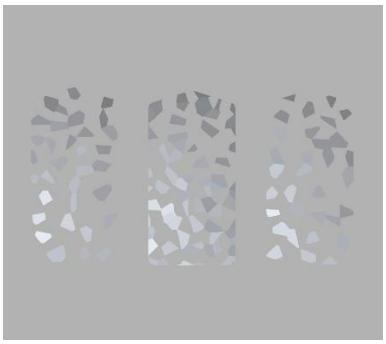
Gambar IV.63 cropping
Sumber pribadi

2. Langkah kedua adalah menambahkan efek crystalize.



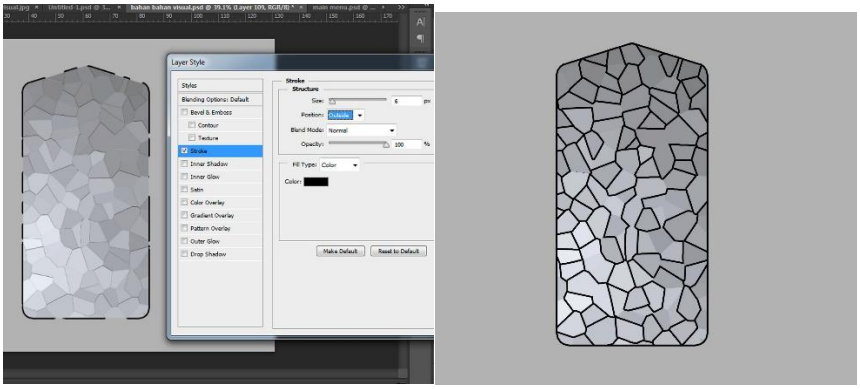
Gambar IV.64 pixelate
Sumber pribadi

3. Berikutnya adalah memisahkan beberapa warna menjadi pada 3 layer yang berbeda



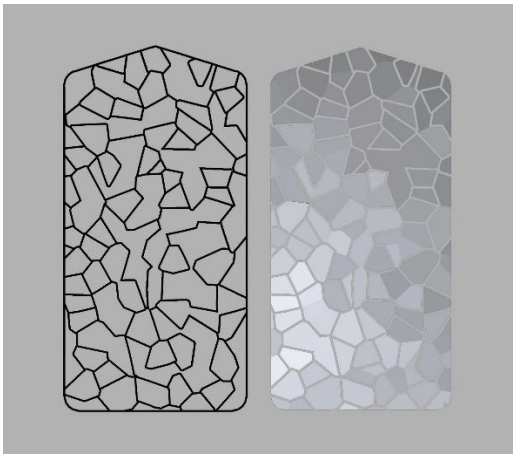
Gambar IV.65 pemisahan layer
Sumber pribadi

4. Setelah dilakukan pemisahan warna, ke tiga layer dibri garis luar atau *stroke*



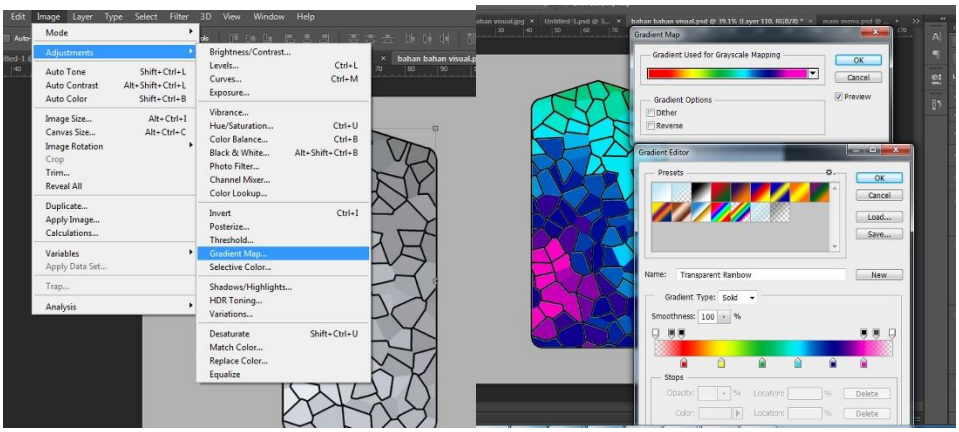
Gambar IV.66 penambahan outline
Sumber pribadi

5. Kemudian ke tiga layer digabungkan sehingga menyatu dengan layer style dan dipisahkan antara idtroke idan *fill* dengan menggunakan magic wand



Gambar IV.67 pemisahan outline
Sumber pribadi

6. Setelah garis dan warna terpisah, dilakukan pewarnaan dengan menggunakan gradient map

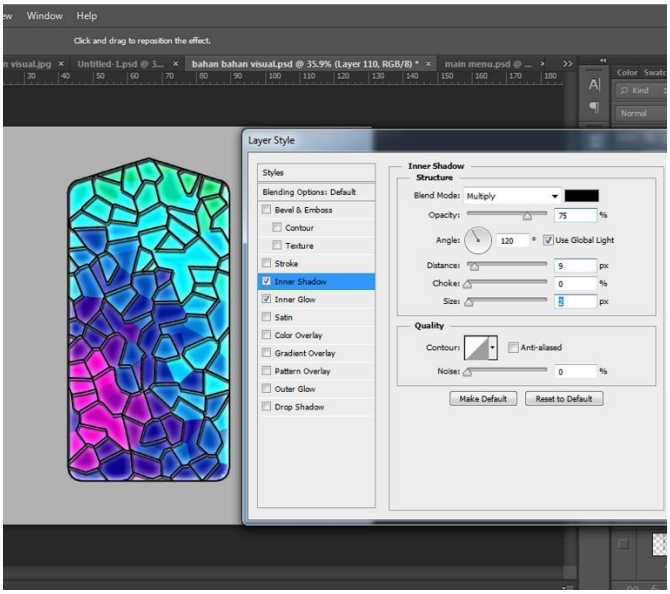


Gambar IV.68 Gradient Map
Sumber pribadi



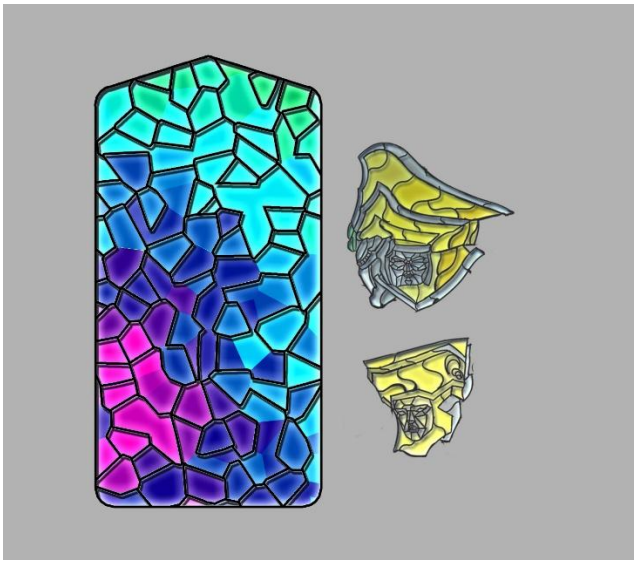
Gambar IV.69 Gradient Map
Sumber pribadi

7. Langkah berikutnya adalah menambahkan efek *inner glow* dan *inner shadow* agar objek terlihat lebih bercahaya dan memiliki bayangan.



Gambar IV.70 blending option
Sumber pribadi

8. Tahap terakhir adalah dengan menggabungkan elemen visual yang dibuat dengan cara yang sama dan bentuk yang berbeda.

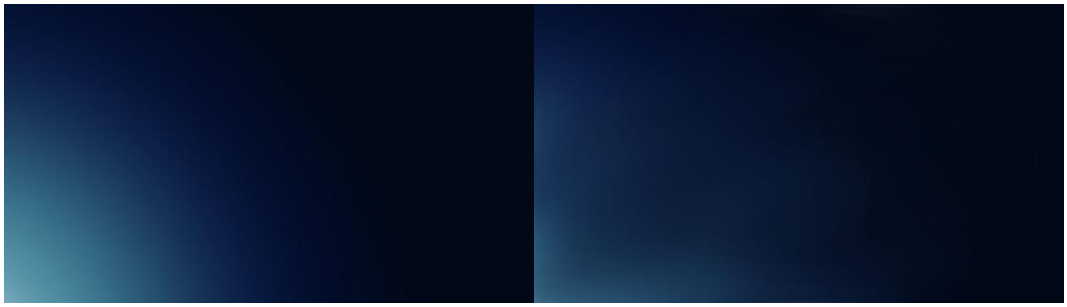


Gambar IV.71 hasil akhir
Sumber pribadi

III.3.1.3 Pembuatan *Background*

Berikut adalah proses pembuatan *background :*

1. Membuat layer baru dengan gradasi biru ke hitam lalu melakukan *blending* dengan *mixing brush*.



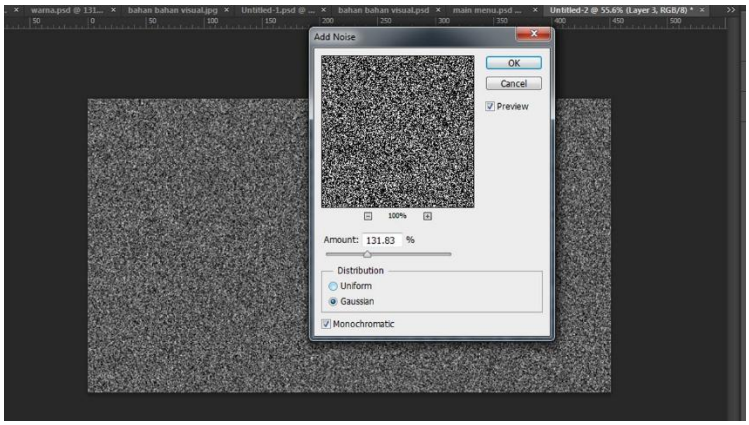
Gambar IV.72 gradasi
Sumber pribadi

2. Membuat layer baru dengan warna hitam solid



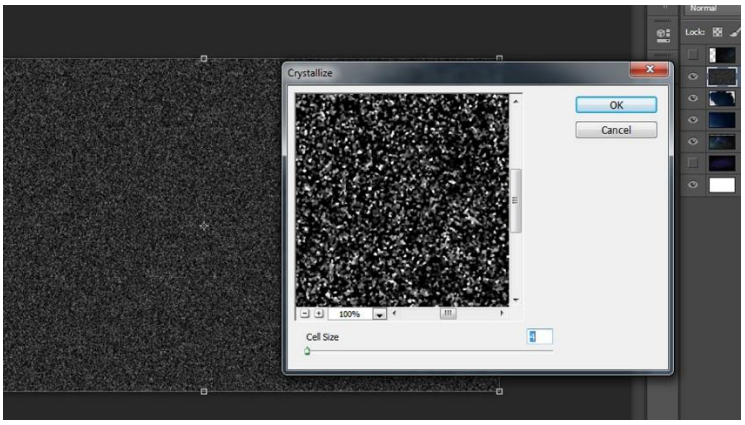
Gambar IV.73 hitam solid
Sumber pribadi

3. Menambahka *noise* pada layer hitam yang telah dibuat



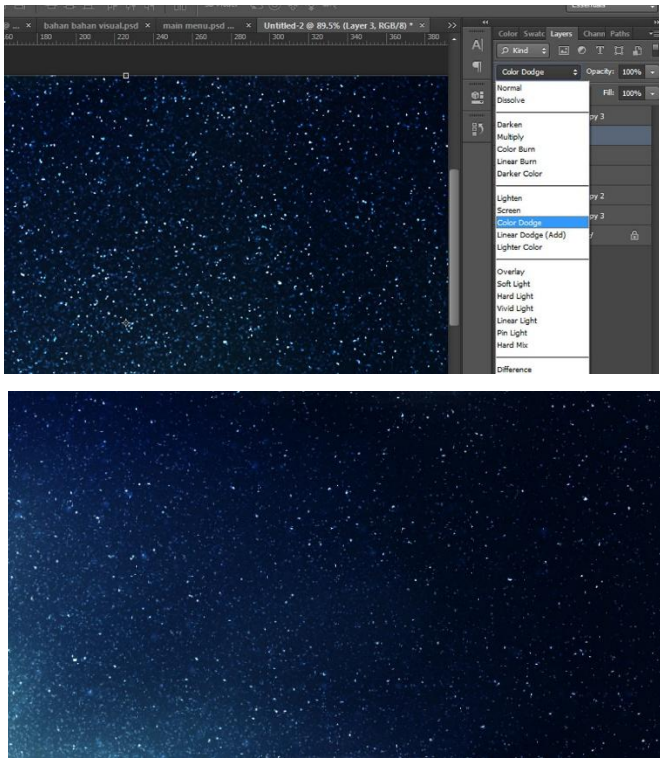
Gambar IV.74 noise
Sumber pribadi

4. Menambahkan efek crystalize pada *noise* yang telah dibuat



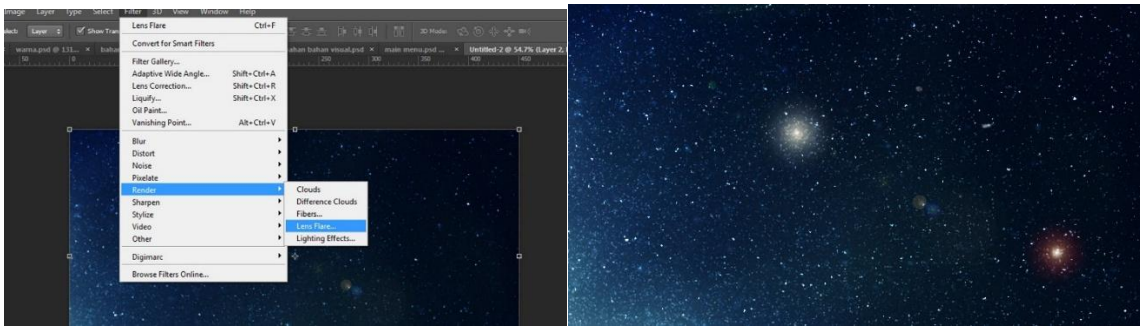
Gambar IV.75 pixelate
Sumber pribadi

5. Merubah *blending mode* dari normal menjadi *color dodge* uagar terlihat seperti bintang – bintang.



Gambar IV.76 merubah blending mode
Sumber pribadi

6. Menambahkan efek *lens flare* untuk membuat bintang besar



Gambar IV.77 menambahkan efek lens flare
Sumber pribadi

7. Melakukan *blending* dengan *mixing brush* untuk lebih mencerahkan sebagian bintang.



Gambar IV.78 mixing brush
Sumber pribadi

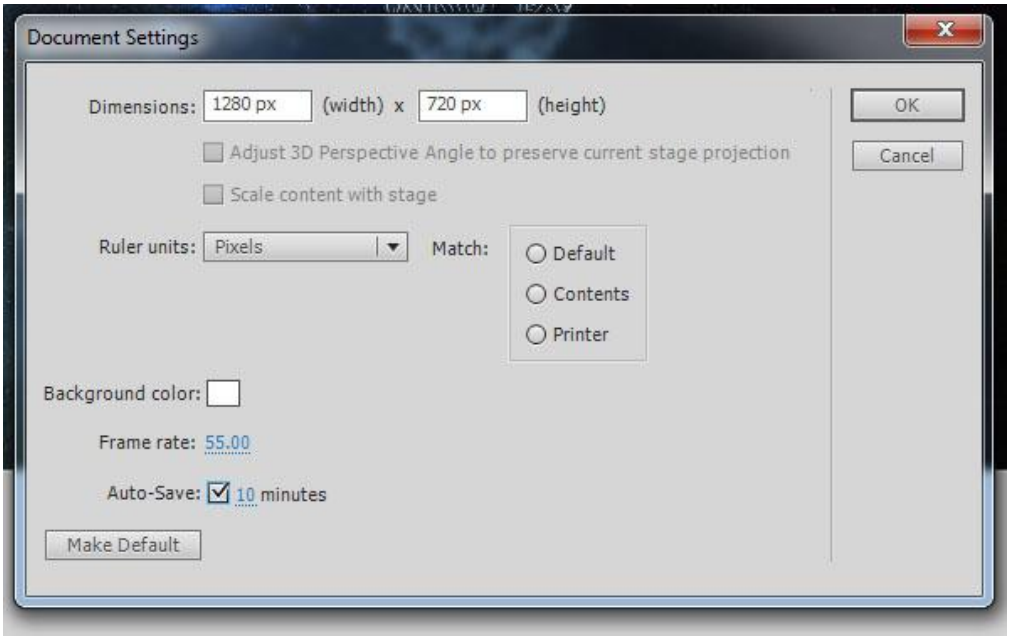
8. Melakukan langkah sebelumnya dan menduplikat layer bintang menjadi besar dan kecil dan background siap untuk di terapkan.



Gambar IV.79 Hasil akhir
Sumber pribadi

III.3.3 Pembuatan Flash

Sebelum melakukan pemindahan file psd pada flash, perlu ditentukan terlebih dahulu format dan ukuran flash yang terdapat pada document properties. Berikut adalah penentuannya:



Gambar IV.80 document properties
Sumber pribadi

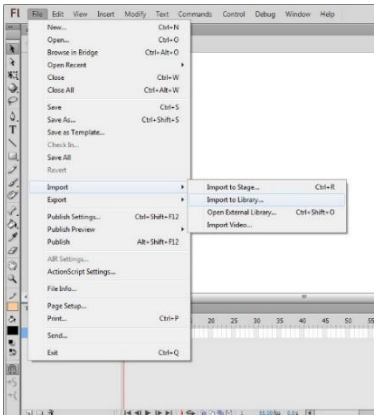
Telah diketahui bahwa:

1. Ukuran flash : 1280 x 720 dengan satuan pixel
2. Warna *background* : putih
3. *Frame rate:* 55 fps (*frame* per second) yang berarti *frame* berjalan 55 buah setiap satu detik.

III.3.2.1 Mengimpor File psd Pada *Library*

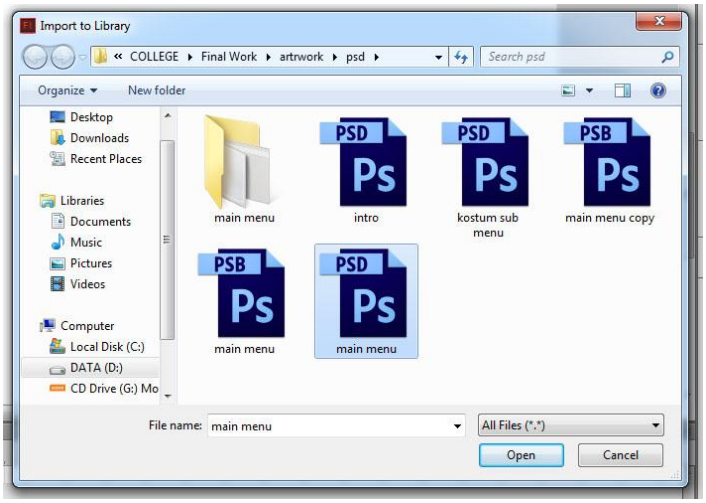
Berikut adalah cara mengimpor file *psd* pada *library* flash:

1. Setelah format ukuran ditentukan, klik pada menu file>import>import to library.



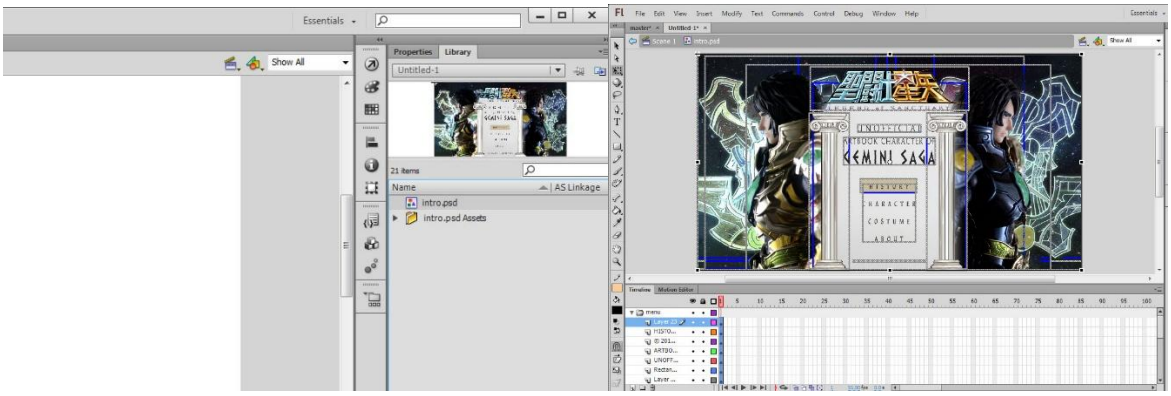
Gambar IV.81 import to library
Sumber pribadi

2. Lalu akan muncul *window explore* , lalu memilih *file* psd yang akan di import.



Gambar IV.82 window
Sumber pribadi

3. *File* akan otomatis dalam satu grup yang berasal dari beberapa layer psd.

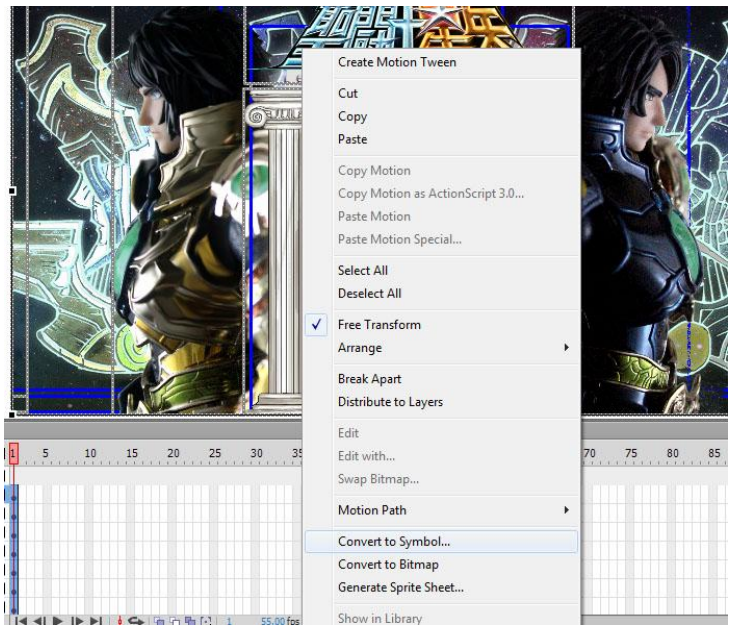


Gambar IV.83 tampilan stage
Sumber pribadi

III.3.2.2 Menganimasikan Objek

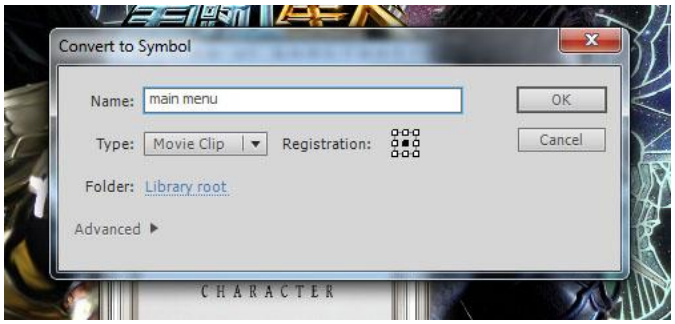
Penganimasian objek dilakukan setelah mengimport *file* ke *library*. Berikut adalah proses penganimasian objek:

1. Memasukan objek pada *stage* lalu menklik duakali pada objek.
2. Setelah menklik dua kali, klik semua objek dan kemudian klik kanan dan convert to symbol.



Gambar IV.84 mengconvert simbol
Sumber pribadi

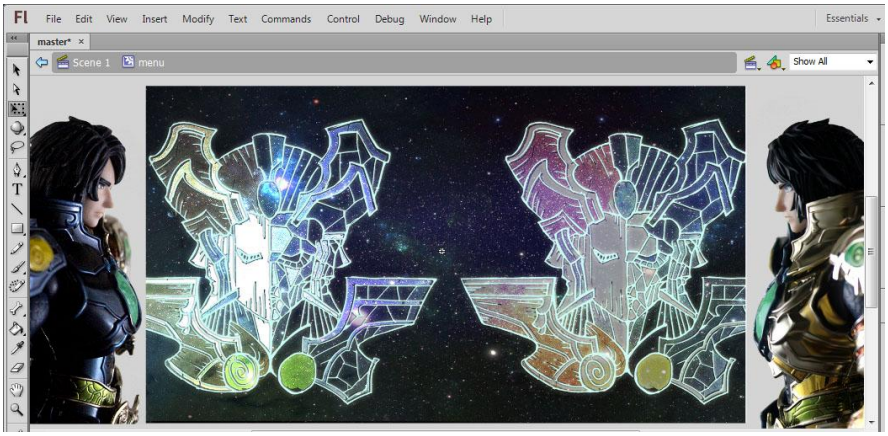
3. akan muncul kotak dialog untuk mengisikan nama *symbol* dan jenis *symbol*



Gambar IV.85 pengaturan symbol
Sumber pribadi

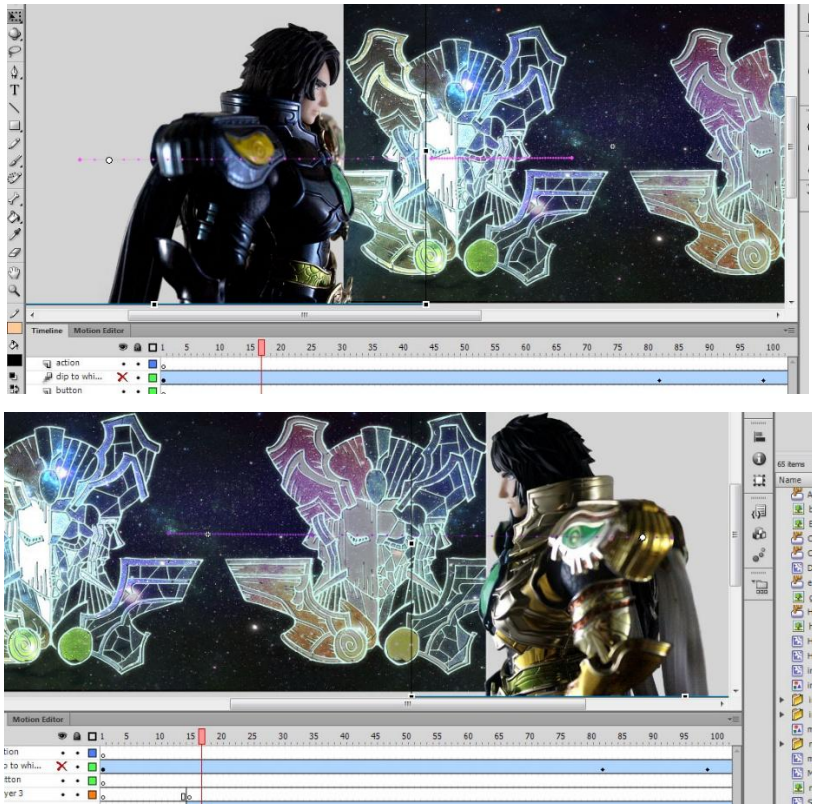
Nama simbol yang dimasukan adalah “main menu” dan jenis sombol *Movie Clip.*

4. Selanjutnya memisahkan penampakan layer menjadi pada waktu – waktu tertentu di setiap keyframe.



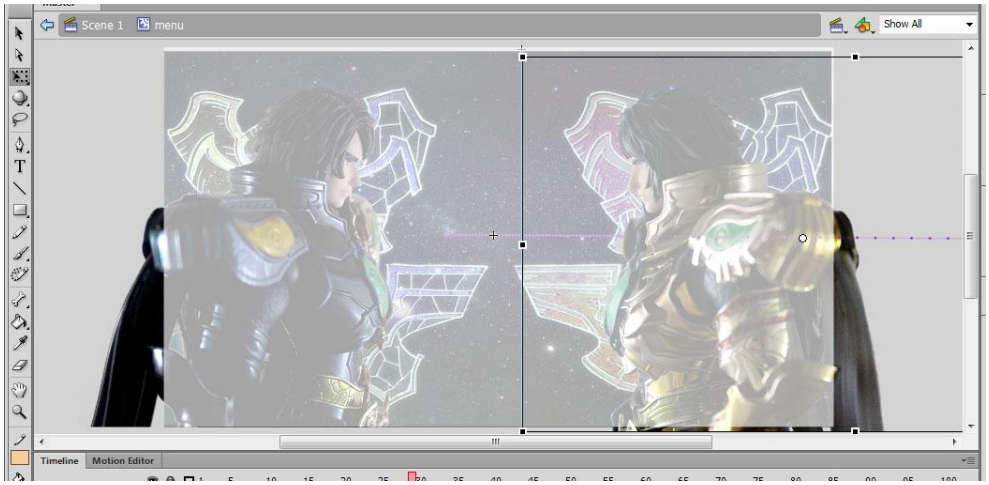
Gambar IV.86 memisahkan objek
Sumber pribadi

5. Setelah memisahkan layer, selanjutnya menganimasikan layer tersebut dengan menggunakan *motion tween*.



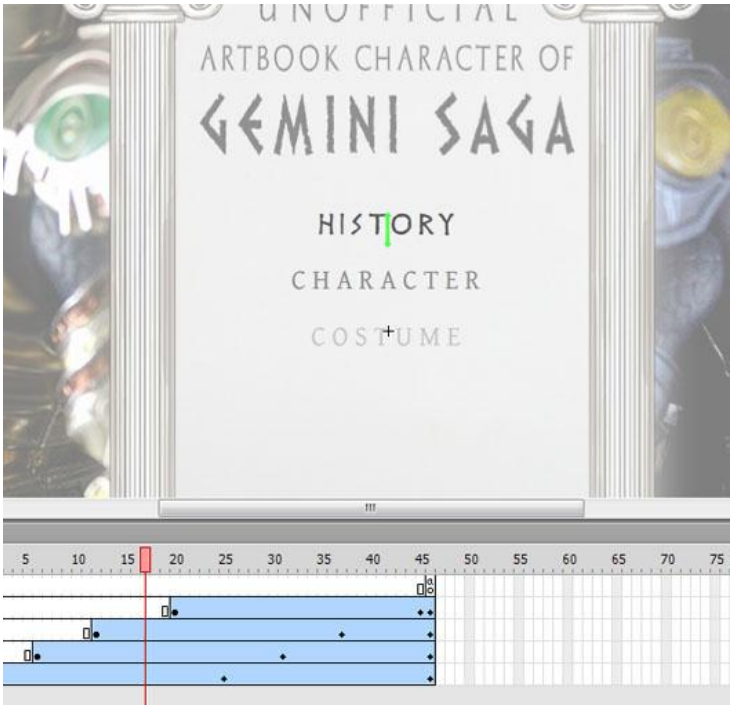
Gambar IV.87 menganimasikan objek
Sumber pribadi

6. Selanjutnya menambahkan efek *dip to white*, yakni efek cahaya putih yang menutupi seluruh objek dengan maksud untuk memunculkan objek lainnya. Animasi ini dijalankan dengan menggunakan *motion tween* dengan properti *color – alpha* untuk transparansi.



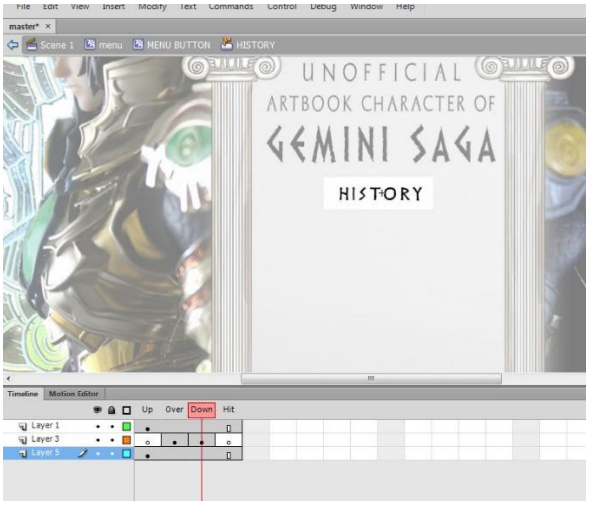
Gambar IV.88 dip to white
Sumber pribadi

7. Berikutnya adalah menganimasikan tombol setelah animasi objek sebelumnya selesai berjalan. Tombol di animasikan dengan menggunakan *motion tween* dengan properti *motion* dan *color – alpha.* Animasi yang terjadi adalah pergerakan button – button dari atas ke bawah di setiap jajarannya dengan semakin kebawah semakin tampak transparasinya 100%.



Gambar IV.89 menganimasikan button
Sumber pribadi

8. Berikutnya adalah membuat button menjadi memiliki efek pada saat kondisi diam (*up*), diarahkan mouse (*hover)*, di klik (*down)*, dan dilepaskan (*hit).* Untuk memunculkan pengaturan keyframe yang khusus tersebut, terlebih dahulu harus mengklik dua kali pada *button* tersebut. Lalu setelahnya melakukan pengaturan dengan menambahkan objek di belakang di setiap frame yang berbeda dengan memainkan warna. Hasil efek button yang telah didapat adalah, ketika disorot oleh mouse akan memunculkan kotak coklat di belakang teks dan ketika di klik kotak coklat akan berubah menjadi coklat tua kemerahan.

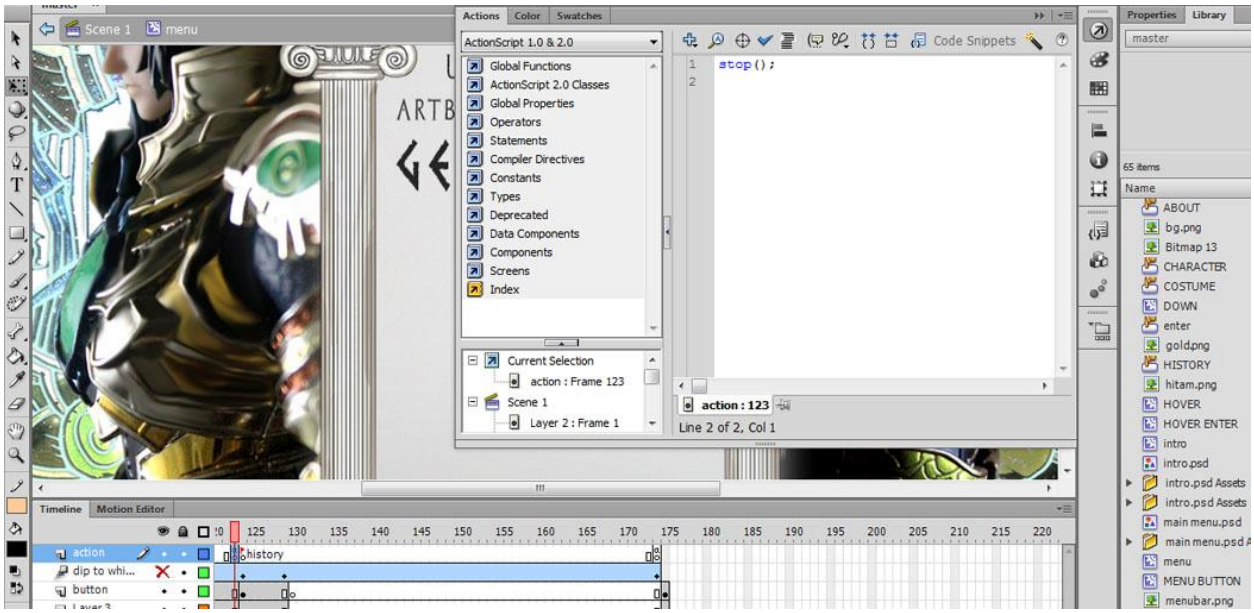


Gambar IV.90 membuat efek button
Sumber pribadi

III.3.2.3 Memasukan *Action Script*

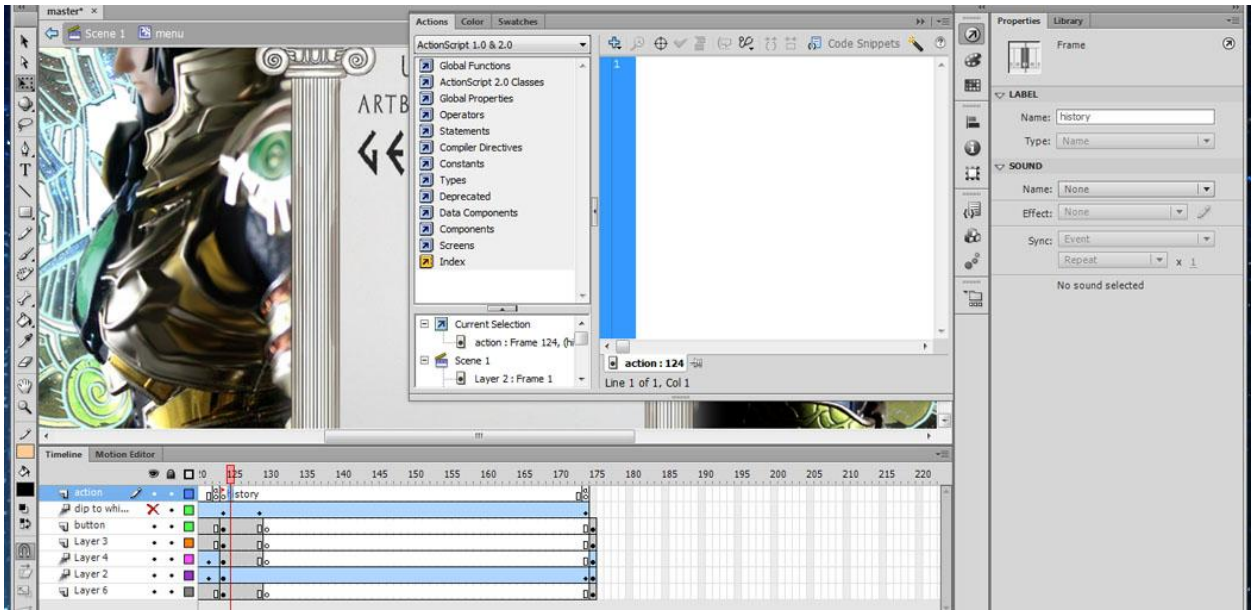
Setelah semua animasi dirancang, berikutnya adalah memasukan *action script* yang berfungsi agar dan *frame* saling menjalankan perintah apa yang pengakses perintahkan. *Action script* yang digunakan adalah *action script 0.2* dengan perintah – perintah sederhana untuk mengkontrol *timeline* seperti *gotoandplay*, *stop*, *play*, dan lain – lain. Berikut adalah proses memasukan *action script:*

1. Langkah pertama sebelum memasukan *action script* ke seluruh objek adalah menambahkan *action script "stop ()"* pada beberapa *frame label* sebagai titik berhenti.



Gambar IV.91 menambahkan script
Sumber pribadi

2. Kemudian menamai label *frame* berdasarkan konten – konten.



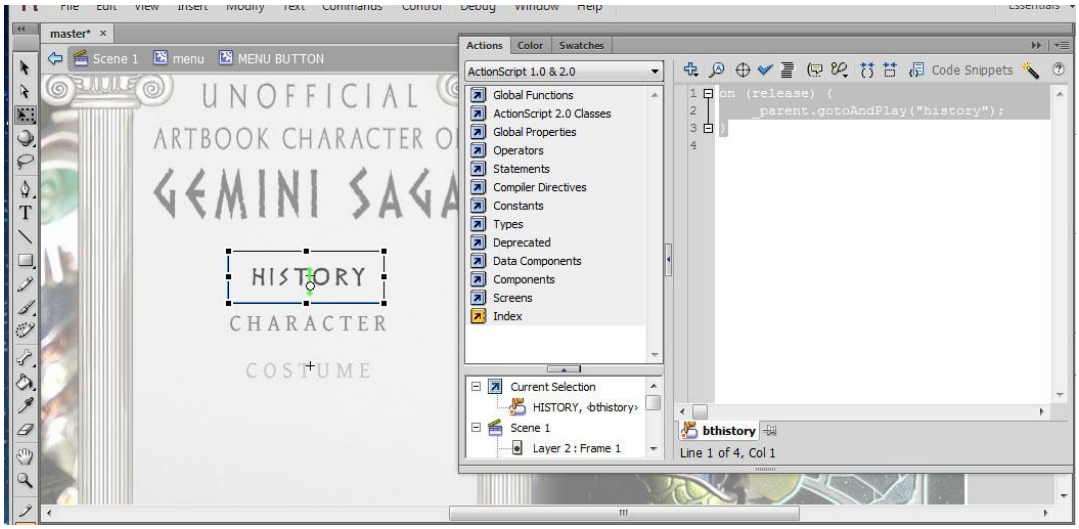
Gambar IV.92 memberi frame label
Sumber pribadi

3. Setelahnya mulai memasukan *action script* berikut pada button history: on (release) {

_parent.gotoAndPlay("history"); }

- on (release) : adalah kondisi *button* yang menjalankan perintah ketika dilepaskan
- _parent. : adalah perintah pengaksesan diluar *movie clip*

- gotoAndPlay(“history”) adalah perintah untuk menuju pada frame yang berlabel “history”



Gambar IV.93 memberi script pada button
Sumber pribadi

Dapat disimpulkan bahwa perintah tersebut adalah agar animasi berjalan pada frame berlabel history, yang pada frame tersebut, akan ada *movie clip* yang memunculkan konten *History*. Selanjutnya proses memasukan *action script* dilakukan serupa pada objek – objek lainnya.

III.3.4 Hasil akhir

Berikut adalah hasil akhir dari proses pembuatan *Multimedia Artbook*



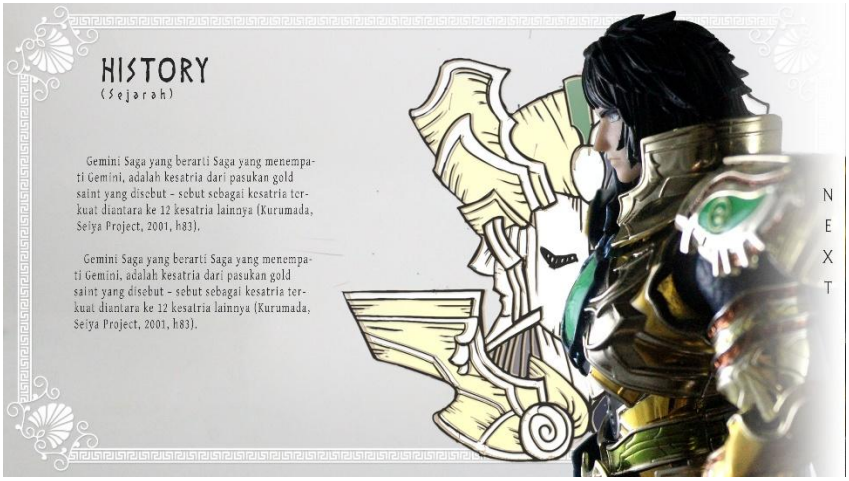
Gambar IV.94 intro
Sumber pribadi



Gambar IV.95 isi konten Costume
Sumber pribadi



Gambar IV.96 Main Menu
Sumber pribadi



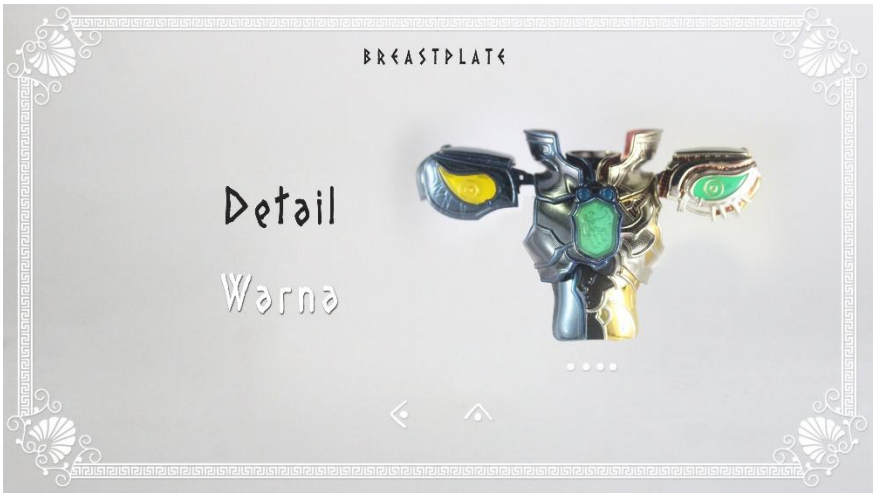
Gambar IV.97 Isi konten History
Sumber pribadi



Gambar IV.98 isi konten Character
Sumber pribadi



Gambar IV.99 isi konten The Detail of Cloth
Sumber pribadi



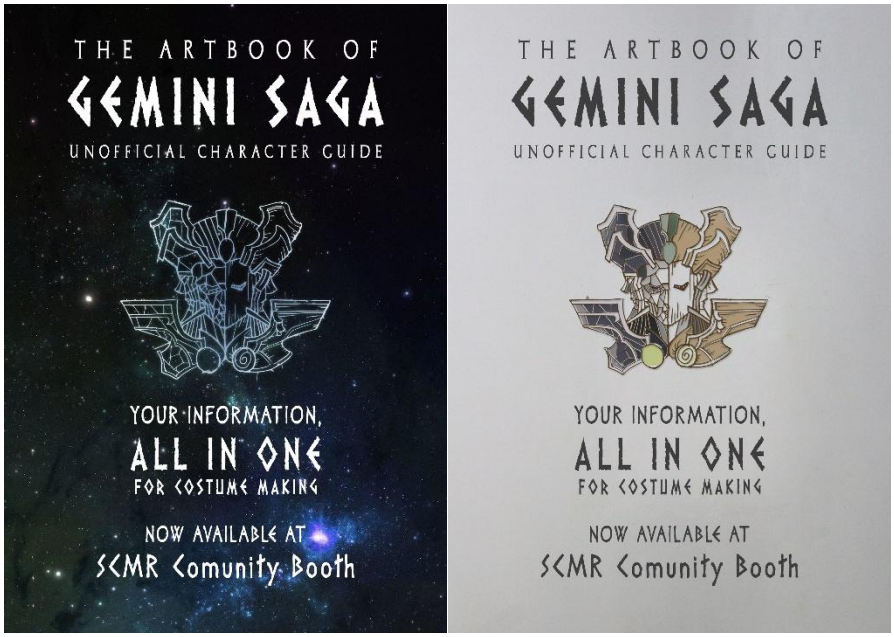
Gambar IV.100 isi detail dari bagian kostum
Sumber pribadi



Gambar IV.101 konten The Philosophy
Behind Shape
Sumber pribadi

III.4 Media pendukung

Berikut adalah beberapa media yang mendukung dalam penyebaran media pada khalayak.



Gambar IV.102 flyer
Sumber pribadi



Gambar IV.103 x banner
Sumber pribadi



Gambar IV.104 poster
Sumber pribadi



Gambar IV.105 gantungan kunci
Sumber pribadi



Gambar IV.106 jam dinding
Sumber pribadi



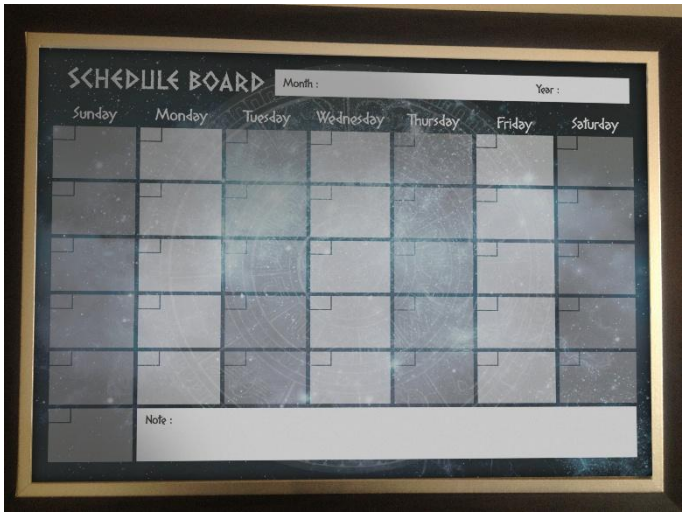
Gambar IV.107 marker
Sumber pribadi



Gambar IV.108 tempat pensil
Sumber pribadi



Gambar IV.109 mouse pad
Sumber pribadi



Gambar IV.110 papan jadwal
Sumber pribadi

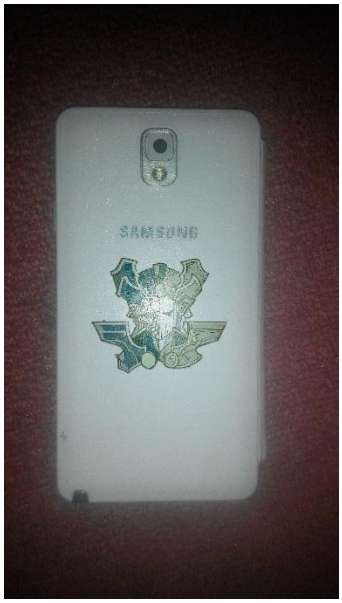


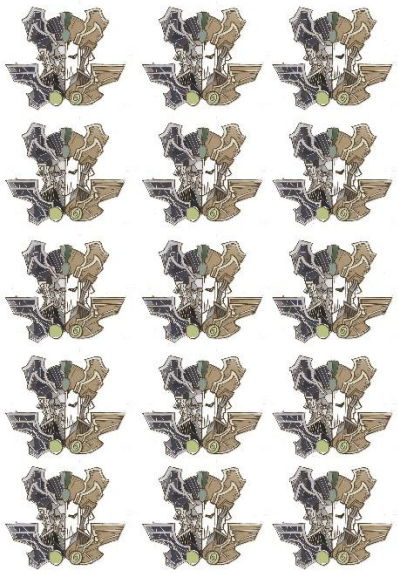
Gambar IV.111 kaos
Sumber pribadi





Gambar IV.112 tumbler
Sumber pribadi





Gambar IV.113 stiker
Sumber pribadi