BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Berdasarkan strategi perancangan dan konsep desain, media utama yang dipilih adalah buku cerita animasi *Augmented Reality*. Dengan dukungan *smartphone* untuk menjalankan aplikasi *augmented reality* tersebut, khalayak akan bisa melihat visualisasi secara lebih hidup dan menyatu dengan lingkungan.

IV.2 Perangkat Produksi

Perangkat utama yang digunakan untuk membuat media utama adalah komputer. Spesifikasi komputer yang digunakan adalah standar computer untuk produksi animasi, sehingga dalam proses pembuatan yang memerlukan kinerja komputer yang baik seperti animasi, *rendering* hingga *programing* akan lebih mudah.

Adapun *Software* yang digunakan dalam proses produksi adalah : Adobe Ilustrator CC 2017 dan Adobe Photoshop CC 2017 digunakan salah satunya untuk membuat sketsa kemudian desain media pendukung. Animasi menggunakan *software* Blender 2.78, digunakan untuk seluruh proses animasi mulai *modeling*, *rigging*, *animating* dan *rendering*. Sementara untuk *programing augmented reality* menggunakan *software* Unity.

IV.2 Teknis Produksi

IV.2.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi dilakukan tahap-tahap diantaranya :

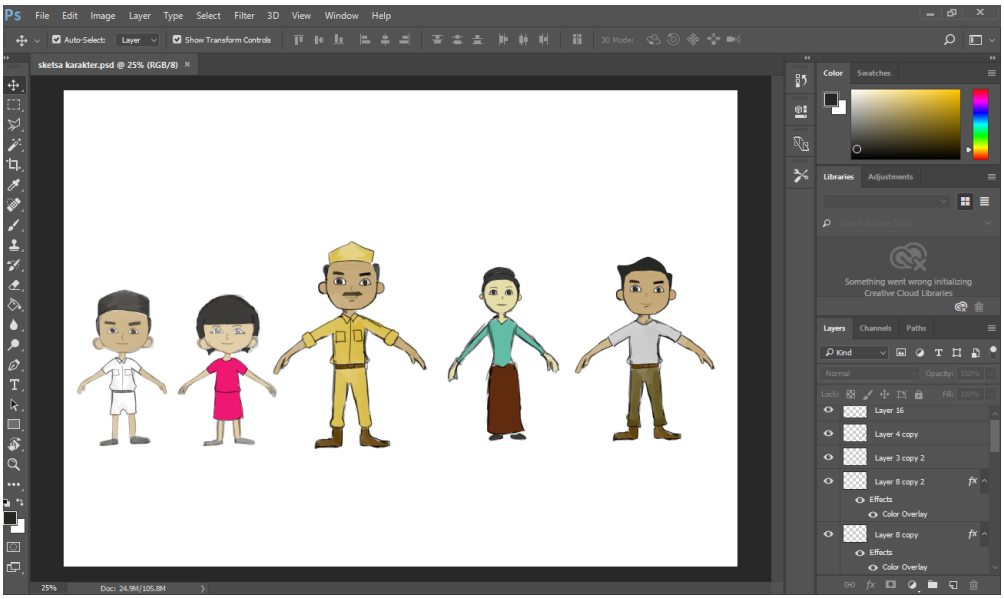
- *Storyline*

  pada tahap ini cerita dibuat secara berurutan dengan memperhatikan kesinambungan dari cerita tersebut.
- *Storyboard*

  pada tahap ini ditentukan sketsa visual *layout* pada setiap shoot, kemudian adegan dan *angle*.

- Visual

  Pada tahap ini, dibuat sketsa mulai dari karakter hingga *environment*. Dibuat berdasarkan studi referensi pada setiap objek yang dibuat, sehingga visual yang muncul nantinya akan relevan dengan visual Peristiwa Bandung Lautan Api.



Gambar IV.1 Pembuatan Visual
Sumber : Dokumen Pribadi

- Pemilihan Audio

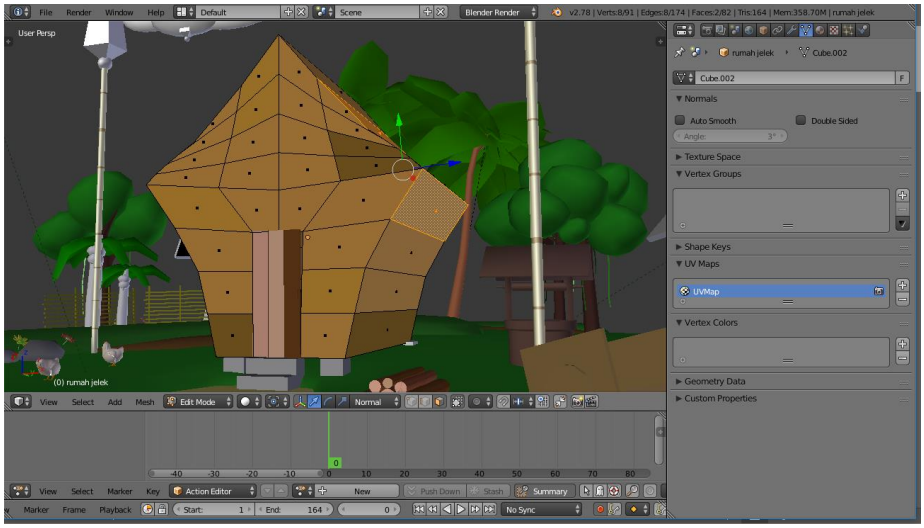
  Audio yang dipilih yaitu bertemakan klasik, diambil dari *music liblary* youtube yang tidak meiliki lisensi maka bebas untuk digunakan.

IV.2.2 Produksi

Pada tahap produksi yaitu proses eksekusi konsep rancangan :

- *Modeling*

  Pada proses ini, sketsa 2d di buat menjadi bentuk 3 dimensi. *Modeling* yang dibuat berjenis *low poly* atau tingkat kedetailan rendah, hal ini dimaksudkan agar tidak memberatkan pada aplikasi.



Gambar IV.2 Pembuatan Model
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Rigging*

  Merupakan proses pemberian tulang agar karakter dapat bergerak atau digerakan. *Rigging* yang dibuat berjenis *bone*, tulang jenis ini adalah yang bisa terdeteksi oleh *software* Unity.



Gambar IV.3 Pemberian Tulang (*rigging*)
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Animate*

  Merupakan proses menganimasikan karakter, gerakan yang dilakukan dibuat *looping* atau mengulang, yang dimaksudkan agar tetap bergerak dengan durasi yang tidak terbatas.



Gambar IV.4 Animasi Karakter
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Rendering* dan *Export*

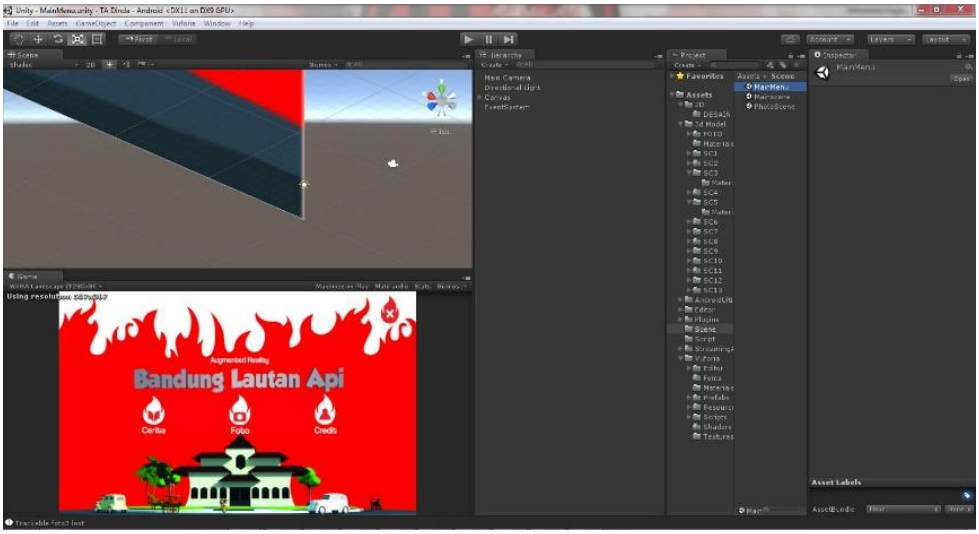
  Rendering merupakan proses ahir pada pembuatan animasi, hasil *rendering* digunakan untuk media pendukung sementara animasi yang telah dibuat dieksport kedalam format kusus *software* Unity yaitu *FilmBox* (FBX).



Gambar IV.5 *Rendering* dan *Eksport*
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Programing*

  Merupakan proses ahir yaitu pembuatan aplikasi *Augmented Reality*. Mulai dari import objek kedalam *software* Unity kemudian *setting marker* atau buku cerita kemudian pembuatan aplikasi Android.



Gambar IV.6 Pembuatan Aplikasi di Unity
Sumber : Dokumen Pribadi

- Hasil Akhir

  Setelah proses *programing* pada *software* Unity selesai, kemudian aplikasi dieksport kedalam format apk. Aplikasi yang telah dieksport menjadi *Android Package Kit* (APK) kemudian dilakukan penginstalan pada *smartphone*.

1. *Augmented Reality*



Gambar IV.7 Tampilan Augmented Reality
Sumber : Dokumen Pribadi

2. Buku



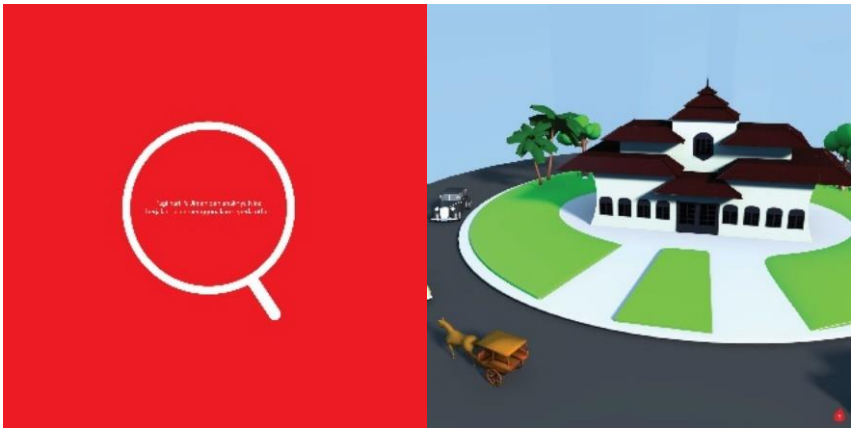
Gambar IV.8 Cover Depan
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.9 Halaman Judul
Sumber : Dokumen Pribadi



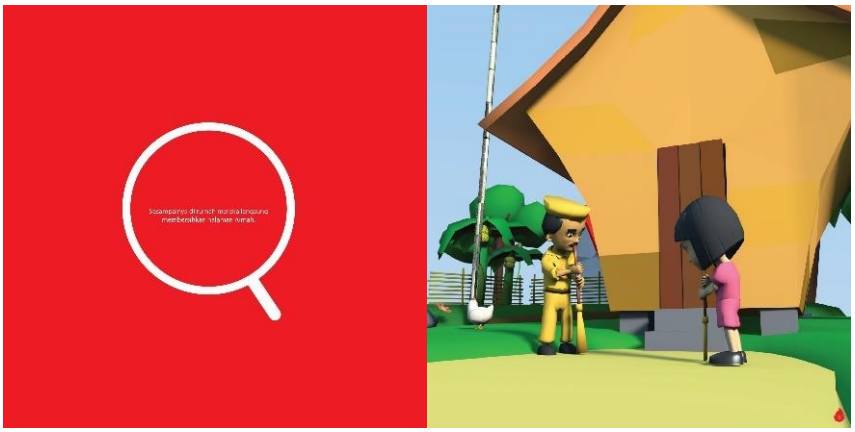
Gambar IV.10 Halaman Tokoh dan Pembuka
Sumber : Dokumen Pribadi



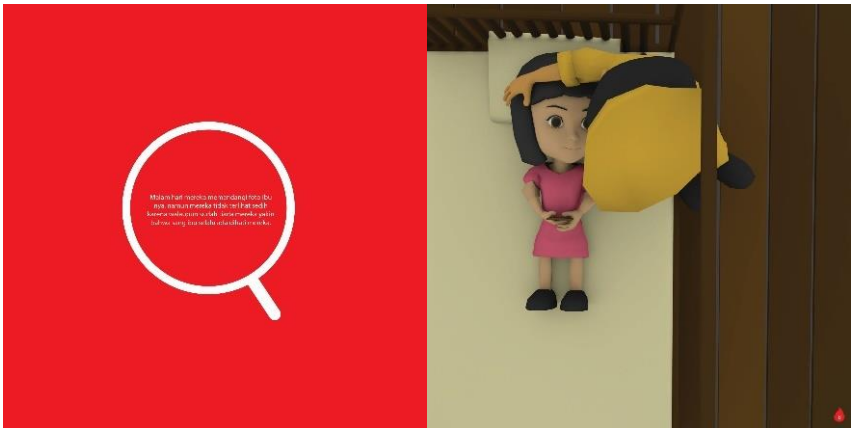
Gambar IV.11 Halaman 1 - 2
Sumber : Dokumen Pribadi



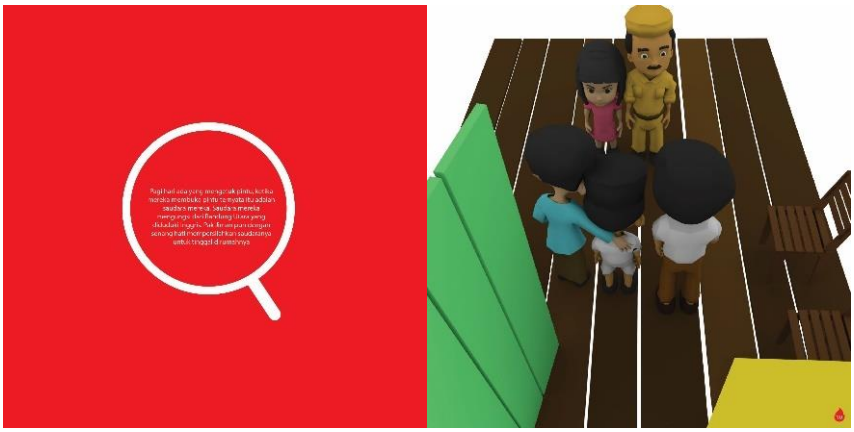
Gambar IV.12 Halaman 3 - 4
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.13 Halaman 5- 6
Sumber : Dokumen Pribadi



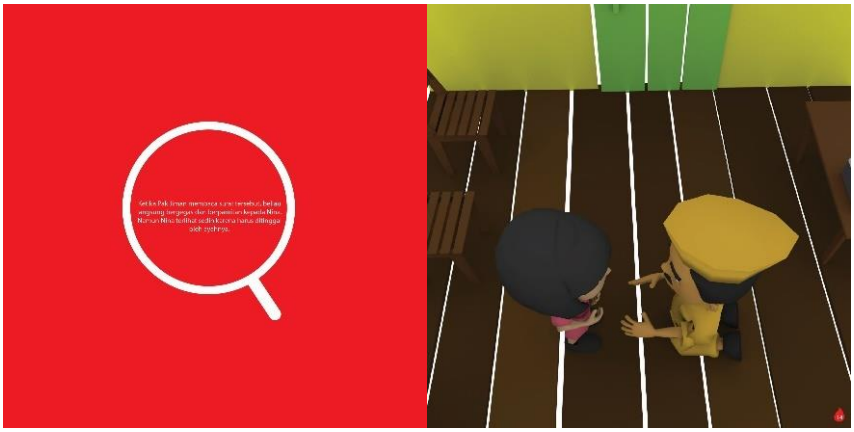
Gambar IV.14 Halaman 7 - 8
Sumber : Dokumen Pribadi



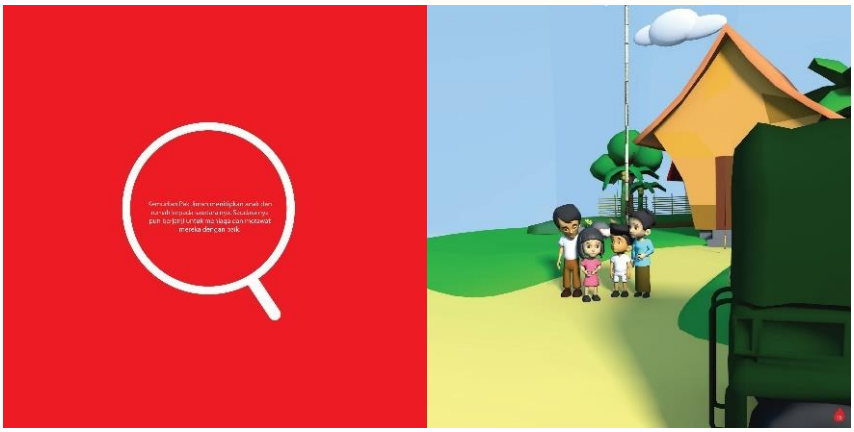
Gambar IV.15 Halaman 9 - 10
Sumber : Dokumen Pribadi



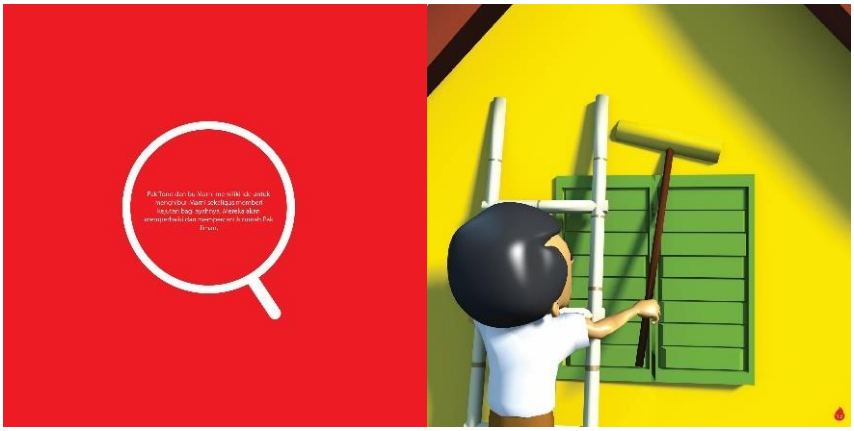
Gambar IV.16 Halaman 11 - 12
Sumber : Dokumen Pribadi



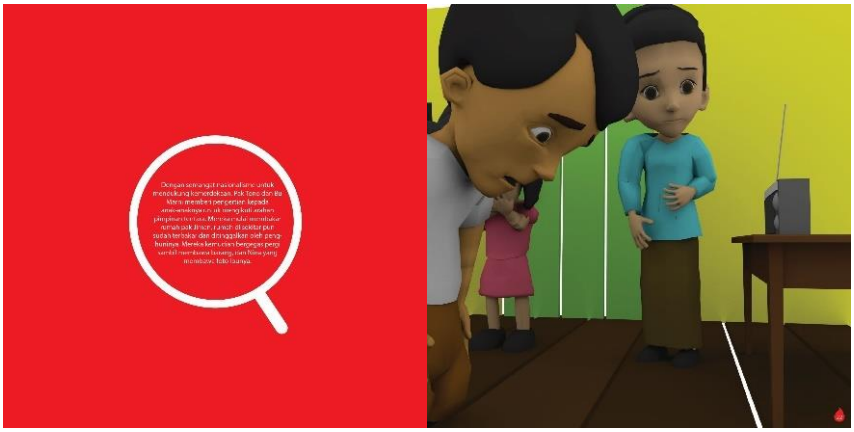
Gambar IV.17 Halaman 13 - 14
Sumber : Dokumen Pribadi



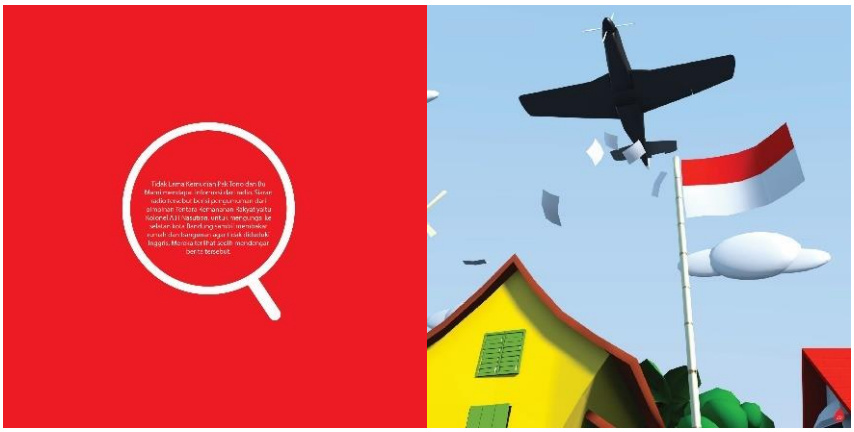
Gambar IV.18 Halaman 15 - 16
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.19 Halaman 17 - 18
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.20 Halaman 19 - 20
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.21 Halaman 21 - 22
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.22 Halaman 23 - 24
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.23 Halaman 25 - 26
Sumber : Dokumen Pribadi



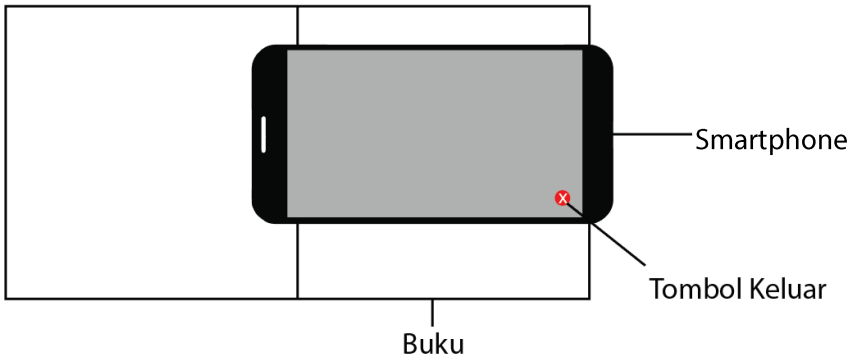
Gambar IV.24 Tentang Penulis dan Cover Belakang
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.25 Hasil Akhir Buku
Sumber : Dokumen Pribadi

- Cara penggunaan

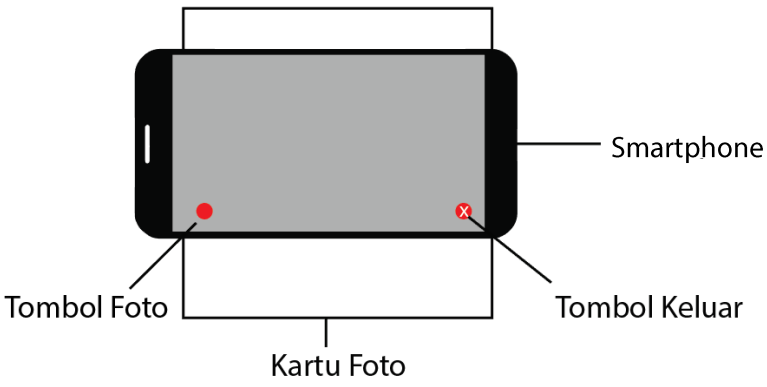
1. Menu Cerita



Gambar IV.26 Penggunaan Menu Cerita
Sumber : Dokumen Pribadi

1. Jalankan aplikasi pada tempat yang memiliki pencahayaan terang.
2. Klik ikon menu cerita, tunggu kurang lebih 2 menit untuk membuka menu ini.
3. Setelah terbuka sorot ke gambar buku lalu secara otomatis animasi akan muncul.
4. Jauhkan *smartphone* secara perlahan untuk melihat animasi secara keseluruhan.

2. Menu Foto



Gambar IV.27 Penggunaan Menu Foto
Sumber : Dokumen Pribadi

1. Jalankan aplikasi pada tempat yang memiliki pencahayaan terang.
2. Setelah terbuka sorot ke kartu foto lalu secara otomatis karakter akan muncul.
3. Jauhkan *smartphone* secara perlahan untuk menampilkan karakter secara keseluruhan.
4. Klik tombol foto untuk mengambil gambar.
5. Setelah diklik, cek *file* foto secara manual di folder memori internal *Android/data/com.DindaHer.BLA/files* .

IV.3 Media Pendukung

Untuk menunjang media utama, maka dibuat media Pendukung sebagai media pendukung informasi dan pengingat. Media pendukung yang dibuat yaitu:

1. Media Informasi

- Iklan Poster *Digital*



Gambar IV.31 Poster Iklan *Digital*
Sumber : Dokumen Pribadi

Poster yang dibuat memiliki dimensi 1000x1000 pixel dengan resolusi 150ppi. Dimensi poster dipilih agar memberi kemudahan dalam melihat informasi. Poster *digital* akan disebar ke sosial media dan internet sebagai bentuk publikasi secara

- X-banner



Gambar IV.28 X Banner
Sumber : Dokumen Pribadi

X banner dibuat menggunakan kertas Luster dengan dicetak dengan Teknik cetak *offset*. Pemilihan kertas didasarkan oleh ketahanan kertas dan *texture* kertas. Ukuran yang diterapkan pada X banner adalah 160 x 60 cm. Pemilihan ukuran didasarkan karena ukuran ini tidak terlalu memakan tempat. X banner ini akan dipajang di toko buku Gramedia.

- Poster



Gambar IV.29 Poster
Sumber : Dokumen Pribadi

Poster yang dibuat menggunakan bahan Art Paper 210 gr ukuran 29,7 cm x 42 cm dengan laminasi *glossy* dicetak digital dengan teknik cetak *offset.* Pemilihan kertas didasarkan karena karakter kertas lebih kuat, dan laminasi *glossy* akan membuat poster terlihat lebih mencolok. Poster ini akan dipasang di kawasan sekolah.

- Flyer



Gambar IV.30 Flyer
Sumber : Dokumen Pribadi

Flyer yang dibuat menggunakan bahan Art Paper 150 gr ukuran 12,5x 21,0 centimeter dicetak digital dengan teknik cetak *offset*. Pemilihan bahan didasarkan karena kertas terbilang tipis mudah dilipat. Flyer ini akan disebar di sekolah dan dibagikan secara gratis kepada anak-anak sekolah.

2. Media Pengingat

- Celengan



Gambar IV.32 Celengan
Sumber : Dokumen Pribadi

Celengan yang digunakan menggunakan material kaleng berbentuk tabung.Kemudian visual material *sticker* menggunakan jenis chromo ukuran 13,5x30cm dengan teknik cetak *offset*. Pemilihan jenis sticker didasarkan karena celengan ini ditempatkan didalam ruangan yang tidak memerlukan jenis yang tahan air. Celengan ini dijual sebagai *merchandise* dengan harga Rp.18.000,00

- Pembatas buku



Gambar IV.33 Pembatas buku
Sumber : Dokumen Pribadi

Pembatas buku yang digunakan menggunakan material artpaper 210 gsm ukuran 3,5x16,5cm dicetak digital dengan tehnik cetak *offset*. Pemilihan kertas yang berkarakter tebal dipilih agar pembatas buku teteap Pembatas buku ini merupakan bonus pembelian media utama.

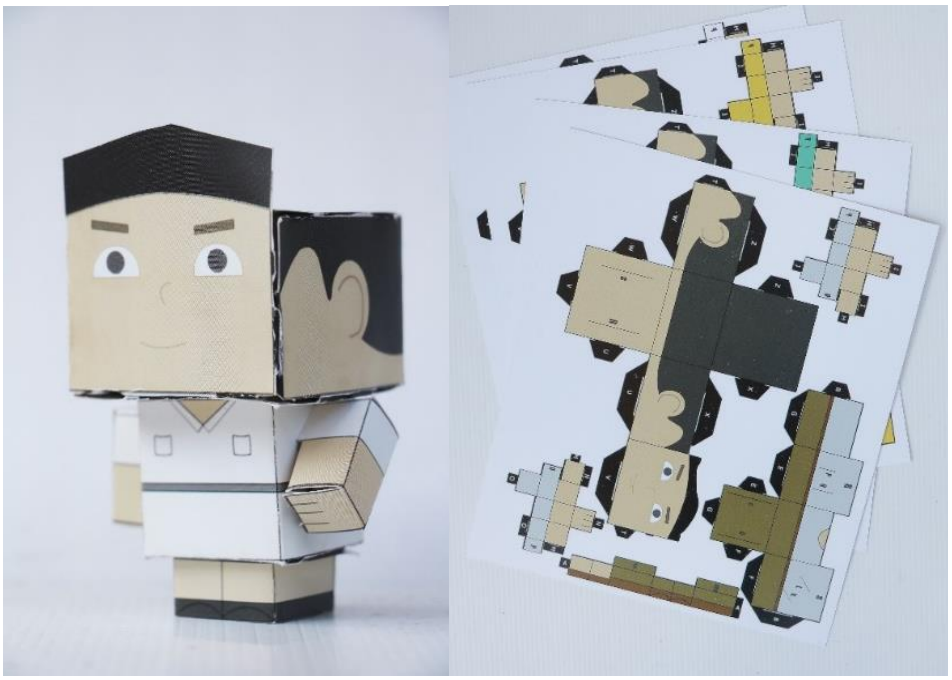
- Sampul buku



Gambar IV.34 sampul buku
Sumber : Dokumen Pribadi

Sampul buku yang digunakan menggunakan material Art Paper 100 gr ukuran 40x24cm dicetak digital dengan tehnik cetak *offset*. Pemilihan material kertas dipilih yang berkarakter tipis hal ini dimaksudkan agar mudah dilipat. Sampul buku ini akan dijual satu rangkap berisi 10 lembar sampul dengan harga Rp. 20.000,00.

- Papertoys



Gambar IV.35 Papertoys
Sumber : Dokumen Pribadi

Papertoys yang digunkan menggunakan material Art Paper 210 gr dicetak digital dengan tehnik cetak *offset*. Pemilihan material dipilih yang berkerakter tebal dimaksudkan agar tidak rapuh ketika dilipat. Papertoys ini akan dijual dalam satu *pack* isi 5 lembar dengan harga Rp.25.000,00 .