

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Bab III ini akan menjelaskan tentang Metodologi dan Perancangan Karya yang akan digunakan dalam proses pembuatan Tugas Akhir yang berjudul Pembuatan Video sebagai Media Pembelajaran Pakaian Adat Indonesia dengan Penggabungan 3D dan Live Shot. Pada bab ini akan dijabarkan tentang dasar munculnya konsep yang akan dijadikan acuan dalam merancang pembuatan Tugas Akhir ini.

3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Nazir dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian*, metode adalah cara yang digunakan untuk memahami sebuah objek sebagai bahan ilmu yang bersangkutan. Sedangkan penelitian adalah percobaan untuk menemukan sesuatu yang baru. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metodologi penelitian adalah cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan.

Metodologi Penelitian yang digunakan untuk pengerjaan Tugas Akhir ini adalah metodologi penelitian kualitatif. Metodologi penelitian kualitatif dipilih karena metode ini lebih fokus pada pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam metodologi penelitian dikenal teknik pengumpulan data. Dimana teknik pengumpulan data adalah cara-cara untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah:

1. Kepustakaan

Metode kepustakaan digunakan guna mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan dari bahan-bahan referensi seperti buku, diktat kuliah, dan makalah yang bersangkutan dengan topik yang akan dibahas.

Beberapa buku yang digunakan demi kepentingan pengerjaan Tugas Akhir ini adalah:

- a. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* oleh Dra. Desmita yang secara besar memaparkan tentang cara pembelajaran yang efektif kepada anak didik dan karakteristik belajar anak sesuai dengan usianya.
- b. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru* oleh Yudhi Munadi tentang jenis, fungsi, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan media pembelajaran.
- c. *Animasi, Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia* oleh Gotot Prakosa yang berisi tentang Pengetahuan tentang film animasi 2D maupun 3D di Indonesia beserta perkembangannya.
- d. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal* oleh Aditya yang secara garis besar berisi tentang pembuatan animasi 3D.
- e. *Madura; Kebudayaan Dan Mata Pencarian Rakyatnya* oleh Rosida yang berisi tentang budaya masyarakat Madura.

2. Wawancara

Wawancara ialah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Pada dasarnya, wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian.

Untuk pengerjaan Tugas Akhir ini, telah dilakukan wawancara kepada:

a. Ibu Maniara Rukmini, guru SDN Pucang 2 Sidoarjo pada 12 Januari 2013.

Wawancara dilakukan kepada narasumber tersebut karena sudah berpengalaman lama dalam mengajar siswa SD yang berusia 9-12 tahun.

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara belajar untuk mendapatkan pemahaman yang baik bagi anak usia 9-12 tahun.

Tabel 3.1 Pertanyaan wawancara dengan Ibu Maniara

No.	Pertanyaan
1	Sudah berapa lama ibu mengajar di Sekolah Dasar?
2	Bagaimana cara ibu menyampaikan materi pelajaran di kelas?
3.	Dalam menyampaikan materi pelajaran, media apa yang digunakan untuk membantu mengajar?
4.	Apakah dengan cara itu sudah dianggap efektif bagi murid?
5.	Jika ya, apa tolak ukur efektifnya?
6.	Menurut ibu, cara menyampaikan materi yang mudah diterima bagi siswa Sekolah Dasar?

Dari acuan wawancara di atas didapat kesimpulan bahwa anak kelas IV-VI Sekolah Dasar atau yang berusia antara 9-12 tahun memiliki pemahaman yang bagus apabila materi pelajaran disampaikan dengan menarik. Disampaikan dengan menarik maksudnya materi memiliki objek yang bagus sehingga dapat menarik mata untuk melihat dan penyampaian yang sederhana sehingga dapat dicerna dengan baik.

b. RM. Hasansasra, Budayawan Bangkalan Madura pada 27 Februari 2013.

Wawancara dilakukan kepada narasumber tersebut karena beliau pernah mendapat pendidikan budaya Madura dan saat ini aktif dalam kegiatan sosialisasi budaya Madura di Bangkalan. Wawancara ini dilakukan guna mendapat informasi tentang pakaian adat Madura, baik filosofi, makna, dan juga kegunaan dari pakaian tersebut.

Tabel 3.2 Pertanyaan wawancara dengan Bapak Hasansasra

No.	Pertanyaan
1	Apakah nama pakaian adat Madura?
2	Apakah ada aksesoris tambahan/ pelengkap yang digunakan beserta pakaian adat tersebut?
3	Apakah makna dari pakaian dan aksesoris tersebut?
4	Apa fungsi dari pakaian tersebut?

Dari acuan wawancara di atas didapat kesimpulan bahwa pakaian adat Madura memiliki sejarah dan filosofinya sendiri. Baik dari warna maupun bentuknya. Pakaian-pakaian tersebut juga mempunyai kegunaan tersendiri yang mencerminkan kepribadian masyarakat Madura. Datanya dapat dilihat pada tabel 3.3

3.1.2 Analisa Data

Proses analisa data dimulai dari mencari data-data melalui kepustakaan dan wawancara. Setelah itu, data-data tersebut dianalisa dengan mencari kesamaan kemudian menarik sebuah kesimpulan. Kesimpulan yang didapat nantinya akan digunakan dalam perancangan karya.

Tabel 3.3 Tabel Analisa Data

No	Materi	Sumber		Kesimpulan
1	Pembelajaran anak usia 9-12 tahun	Wawancara: Disampaikan dengan menarik maksudnya materi memiliki objek yang bagus sehingga dapat menarik mata untuk melihat dan penyampaian yang sederhana sehingga dapat dicerna baik.	Kepustakaan: Anak lebih mudah menangkap dan mengingat sesuatu bila melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran.	Pembelajaran yang baik bagi anak yaitu yang melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran.

2.	Pakaian Adat	<p>Wawancara: pakaian adat Madura memiliki sejarah dan filosofinya sendiri. Baik dari warna maupun bentuknya. Pakaian-pakaian tersebut juga mempunyai kegunaan tersendiri yang mencerminkan kepribadian masyarakat Madura.</p>	<p>Internet: Pakaian adat adalah bagian dari sejarah dan kebudayaan nasional. Pakaian adat mencerminkan identitas, kekhasan, dan perbedaan di setiap suku bangsa yang ada di Indonesia.</p>	<p>Pakaian adat adalah warisan budaya yang mencerminkan kepribadian tiap suku bangsa yang ada di Indonesia.</p>
3.	<p>Penjelasan Pakaian Adat Madura</p>	<p>Wawancara: (Nama Pakaian Adat)</p> <p>a) Pria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klambi Pesaan - Baju abang-poteh - Celana Gomboran <p>b) Wanita</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kebaya binik - Sarong batik 	<p>Kepustakaan: (Nama Pakaian Adat)</p> <p>a) Pria</p> <p>Klambi Sakera (pesaan, baju merah putih, gomboran)</p> <p>b) Wanita</p> <p>- Kebaya tanpa kutu baru (binik)</p>	<p>Pakaian Pria disebut Klambi Sakera yang terdiri dari: klambi pesaan, baju merah putih, gomboran)</p> <p>Pakaian wanita adalah kebaya binik dan sarong batik</p>

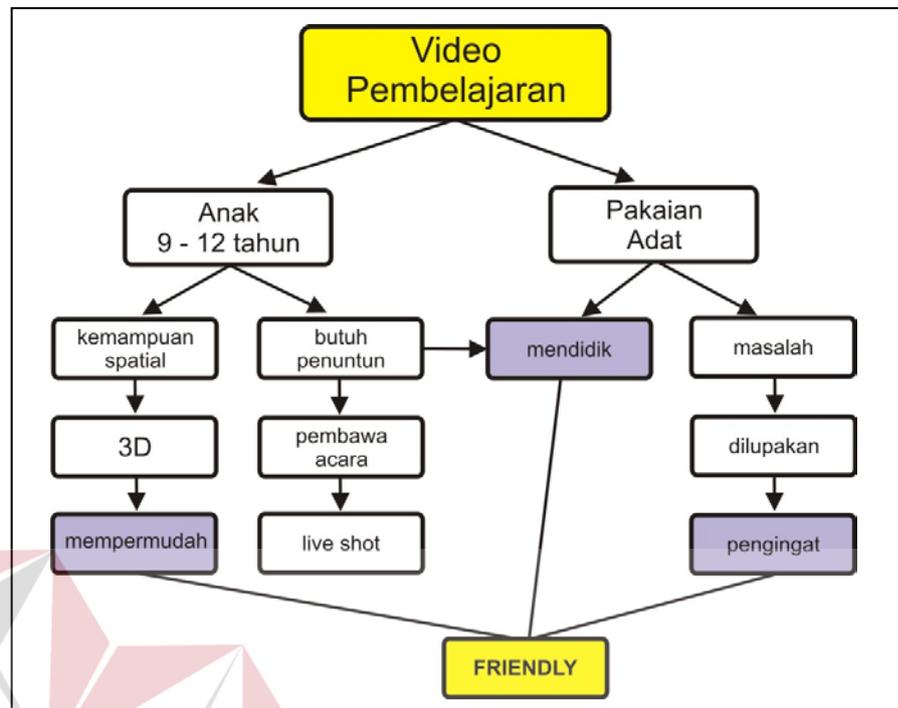
			- Batik Madura	
		Wawancara: (Aksesoris) a) Pria <ul style="list-style-type: none"> - Odheng Tongkosan - Sabuk Katemang - Terompah (sandal) b) Wanita <ul style="list-style-type: none"> - Sandal Pacak - Panggal (gelang kaki) 	Kepustakaan: (Aksesoris) a) Pria <ul style="list-style-type: none"> - Odheng Tongkosan - Sabuk Katemang - Tropa b) Wanita <ul style="list-style-type: none"> - Sandal Pacak - Gelang kaki 	Aksesoris tambahan untuk pakaian adat pria adalah odheng tongkosan, sabuk katemang, dan terompah Aksesoris pelengkap untuk baju adat wanita adalah Sandal Pacak dan Panggal (gelang kaki)
		Wawancara: (Makna dari Pakaian Adat dan Aksesorisnya) a) Pria <ul style="list-style-type: none"> - Klambi Pesaan melambangkan keagungan dan menjunjung tinggi 	Wawancara: (Makna dari Pakaian Adat dan Aksesorisnya) a) Pria <ul style="list-style-type: none"> - Klambi Pesaan melambangka n kehormatan kepada orang 	<ul style="list-style-type: none"> - Klambi Pesaan melambangkan bahwa orang Madura menjunjung

	<p>kehormatan ayah ibu, nenek moyang, guru dan kyai, dan pemimpin</p> <p>- Baju merah putih; merah melambangkan keberanian dan putih melambangkan ketulusan.</p> <p>- Celana Gomboran melambangkan kebebasan.</p> <p>- Odheng sebagai lambang untuk menghormati orang lain.</p> <p>b) Wanita</p> <p>- Kebaya Binik dengan warna mencolok menunjukkan keterbukaan masyarakat Madura.</p>	<p>– orang yang diagungkan.</p> <p>- Baju merah putih; merah:berani menjunjung kebenaran dan putih: kesucian hati.</p> <p>- Celana Gomboran: kebebasan dan keterbukaan.</p> <p>- Odheng untuk menghargai orang lain.</p> <p>b) Wanita</p> <p>- Kebaya binik menunjukkan keindahan wanita dan warna terangnya menunjukkan masyarakat</p>	<p>tinggi keagungan dan kehormatan .</p> <p>- Baju merah putih; untuk warna merah: berani untuk benar, putih: ketulusan hati.</p> <p>-Celana Gomboran: kebebasan dan keterbukaan.</p> <p>- Odheng untuk menghormati dan menghargai orang lain.</p> <p>- Kebaya binik menunjukkan keindahan wanita dan warnanya menunjukkan keterbukaan dan keterus</p>
--	---	---	--

		-Sarung Batik menunjukkan bahwa masyarakat Madura mencintai budayanya.	Madura apa adanya -Sarung batik menunjukkan kecintaan pada budaya mereka.	terangan. - Sarung batik menunjukkan kecintaan masyarakat Madura akan budaya mereka.
--	--	--	--	---

Dari analisa data di atas, didapatkan beberapa kesimpulan. Kesimpulan-kesimpulan tersebut dapat dijadikan bahan untuk menyusun keyword. Keyword ini akan digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Pencarian keyword diambil dari judul Tugas Akhir yang akan dibuat yaitu meliputi segmentasi usia anak, teknik yang akan digunakan dalam pengerjaan, serta materi yang akan diangkat dalam Tugas Akhir ini. Keyword yang akan digunakan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah *friendly*. *Friendly* dalam kamus bahasa Inggris bermakna bersahabat. Maka dalam Tugas Akhir ini akan diciptakan suasana yang bersahabat. Baik dalam penyampaian materi tentang pakaian adat oleh pembawa acara, desain lingkungan, dan juga pemilihan warna. Berikut bagan keyword yang telah didapat:



Gambar 3.1 Bagan *Keyword*
Sumber: Hasil olah peneliti

3.1.3 Analisa Eksisting

Analisa Eksisting digunakan untuk mencari referensi untuk memperdalam ide dan konsep dalam kebutuhan Tugas Akhir. Analisa Eksisting terbagi menjadi dua, yaitu studi eksisting dan studi kompetitor. Studi Eksisting adalah studi terhadap karya yang sudah ada yang sama secara keseluruhan. Sedangkan studi kompetitor adalah membandingkan karya untuk diambil beberapa bagian untuk referensi pengerjaan Tugas Akhir. Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini digunakan analisa studi kompetitor. Berikut beberapa video yang digunakan sebagai kajian, yaitu:

1. Blue's Clues



Gambar 3.2 Screenshot Blue's Clues

Sumber: Film Blue's Clues

Blue's Clues merupakan sebuah tontonan edukasi untuk anak-anak pra sekolah yang ditayangkan Nickelodeon tanggal 8 September 1996 sampai 2006. Tayangan televisi ini diharapkan dapat diterima sehingga anak-anak bisa belajar. Untuk itu mereka harus mempelajari perkembangan anak dan pendidikan pada masa kanak-kanak.

Digunakan penggabungan animasi 2D dan live shot dalam pembuatan Blues Clues ini. Animasi 2D sebagai background dan karakter Blue si anjing. Live shot digunakan untuk karakter pemilik Blue.

Kelebihan video ini ada pada pemilihan desain yang colorful pada animasi 2D dan sesuai dengan target penonton yang adalah anak-anak pra sekolah. Selain itu penyampaian materi oleh pembawa acara yang sederhana dan menciptakan suasana santai membuat anak-anak mudah untuk memahami dan belajar.

2. The Smurf 3D



Gambar 3.3 Screenshot The Smurf 3D
Sumber: Film The Smurf 3D

The Smurf 3D adalah film keluarga yang diproduksi oleh Sony Pictures Animation tahun 2011. The Smurf diproduksi berdasarkan komik dan serial TV pada tahun 1980an. Film ini menceritakan kisah Smurfs yang tersesat di New York, dan mencoba untuk menemukan cara untuk mendapatkan kembali ke rumah sebelum Gargamel (musuh) menangkap mereka.

Pembuatan film ini menggabungkan 3D dalam live shot. Karakter para smurf menggunakan 3D. Kelebihan dari film ini adalah bagusnya penggabungan antara 3D dan live shot sehingga karakter 3D smurf tampak menyatu dengan pemeran orang terutama ketika sedang berinteraksi tubuh seperti menyentuh satu sama lain.

3. Laptop Si Unyil



Gambar 3.4 Screenshot Laptop Si Unyil
Sumber: www.mytrans.com

Laptop Si Unyil adalah tayangan edukasi untuk anak usia sekolah dasar yang ditayangkan di salah satu stasiun televisi swasta Indonesia. Tayangan ini menggali mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi serta membahas juga mengenai permainan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan.

Dalam tayangan ini Si Unyil akan berperan sebagai seorang pengamat yang akan bertutur dan bercerita kepada pemirsanya mengenai apa yang sedang dibahas setiap episodenya. Selain itu, dalam tayangan ini ada segmen animasi yang bertutur melalui bentuk tayangan kartun untuk membantu atau memperjelas bahasan Si Unyil.

3.1.4 Segmentation, Targeting, Positioning

Demografi	: Perkotaan
Usia	: 9 – 12 tahun
Status Ekonomi	: Bawah, Menengah, Menengah ke atas
Pekerjaan	: Pelajar
Positioning	: Video pembelajaran ini ditujukan pada pelajar sebagai alat bantu untuk mengenal pakaian adat.

3.2 Perancangan Karya

Perancangan Karya akan menjelaskan tentang tahapan pengerjaan Tugas Akhir dari Pra Produksi, Produksi, hingga Pasca Produksi.

Proses pengerjaan Tugas Akhir diawali dari pengambilan data. Pengambilan data disesuaikan dengan metodologi penelitian yang digunakan. Karena dalam Tugas Akhir ini menggunakan metodologi kualitatif, maka pengambilan data menggunakan kepustakaan, wawancara, dan studi eksisting.

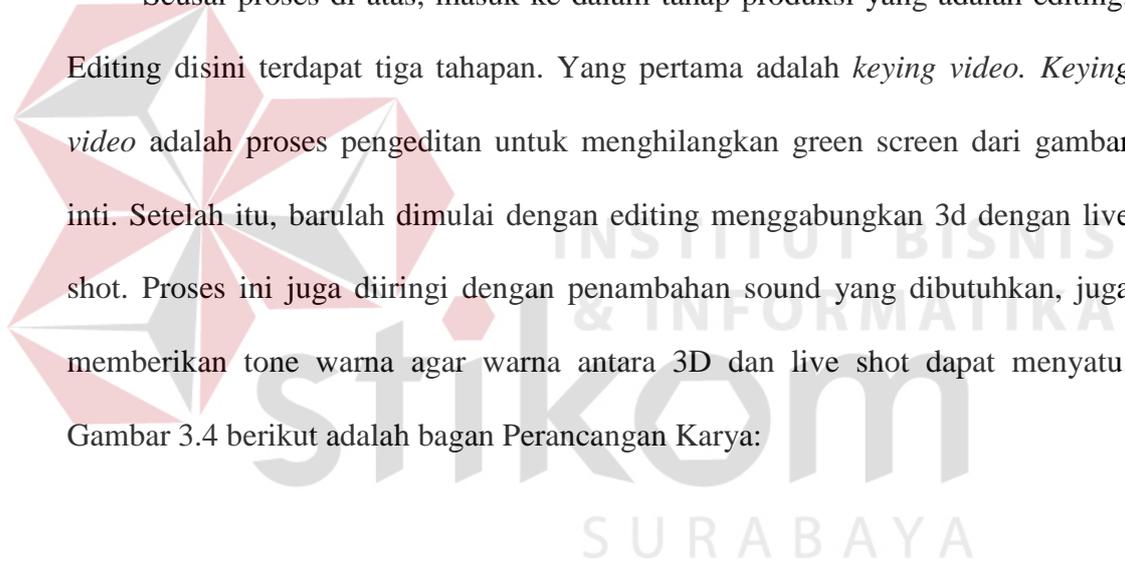
Ketika data sudah didapat, maka dapat dilanjutkan dengan tahap pencarian konsep dengan menggunakan keyword. Keyword dapat dicari menggunakan data yang telah diolah atau dianalisa ataupun melalui judul yang diangkat dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

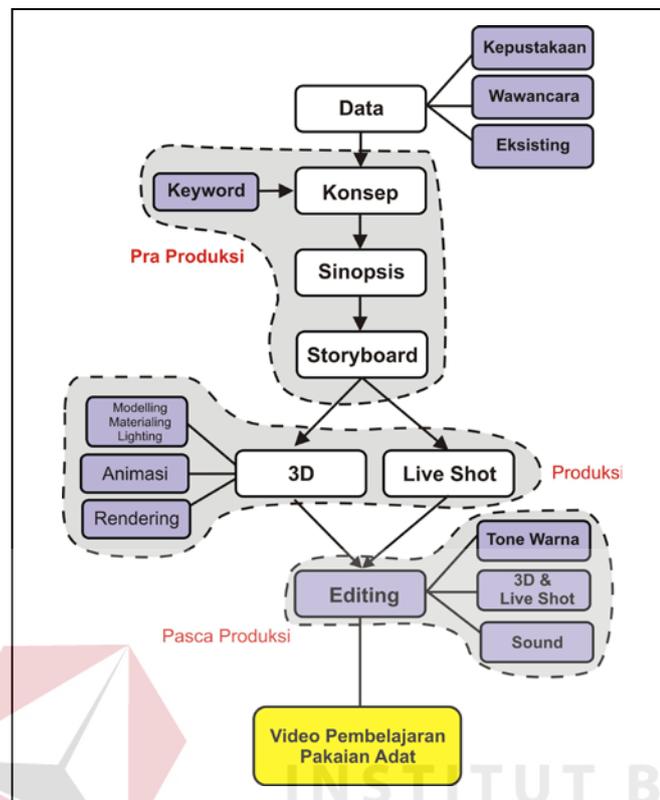
Konsep sudah didapatkan maka dapat dilanjutkan membuat sinopsis untuk jalannya cerita Tugas Akhir Pembuatan Video Pembelajaran Pakaian Adat ini. Sinopsis dibuat untuk mengetahui jalan cerita yang akan ditampilkan dan untuk mengetahui perkiraan durasi.

Seusai pengerjaan sinopsis, dibuatlah storyboard. Guna storyboard yaitu untuk mengetahui shot-shot yang ingin dibuat. Dan juga meminimalisir kesalahan urutan cerita karena storyboard dibuat menggunakan gambar.

Setelah itu, proses produksi baru bisa dimulai. Proses produksi dimulai dengan modeling 3D untuk environment. Setelah itu, pengambilan gambar live shot untuk pembawa acaranya. Pengerjaan modeling 3D sebaiknya lebih dulu dimulai dari shot untuk live shot.

Seusai proses di atas, masuk ke dalam tahap produksi yang adalah editing. Editing disini terdapat tiga tahapan. Yang pertama adalah *keying video*. *Keying video* adalah proses pengeditan untuk menghilangkan green screen dari gambar inti. Setelah itu, barulah dimulai dengan editing menggabungkan 3d dengan live shot. Proses ini juga diiringi dengan penambahan sound yang dibutuhkan, juga memberikan tone warna agar warna antara 3D dan live shot dapat menyatu. Gambar 3.4 berikut adalah bagan Perancangan Karya:





Gambar 3.5 Bagan perancangan karya

Sumber: Hasil olah peneliti

3.2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap penting sebelum memulai proses produksi. Pada tahap ini diperlukan persiapan yang matang agar pada tahap produksi dapat dilakukan dengan baik. Tahap pra produksi dalam pembuatan video pembelajaran pakaian adat ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Ide

Ide pembuatan Tugas Akhir ini didapat dari kurang sadarnya masyarakat akan pentingnya melestarikan budaya Indonesia karena budaya merupakan identitas bangsa. Pakaian Adat merupakan salah satu jenis budaya yang dapat

menjadi ciri khas tiap daerah yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, Pakaian Adat butuh dikenalkan kepada masyarakat sedini mungkin.

2. Konsep

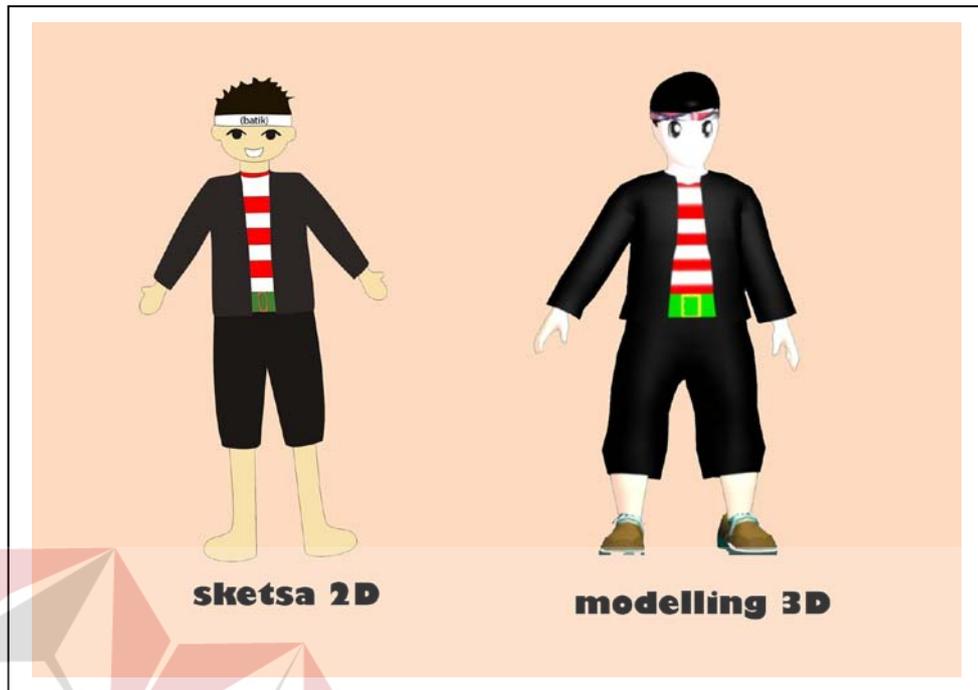
Video pembelajaran ini akan menggunakan penggabungan 3D dan Live Shot. Penggunaan 3D diterapkan pada background ataupun environment pendukung. Sedangkan pembawa acara yang menjelaskan tentang pakaian adatnya akan dishoot langsung (Live Shot). Jadi, pada video pembelajaran ini nantinya pembawa acara akan berada pada environment atau background 3D yang dibuat sehingga tampak seperti menyatu.

3. Sinopsis

Seorang siswi SD yang bernama Dinda mendapatkan tugas untuk mencari informasi tentang pakaian adat Indonesia. Dinda mendapatkan tugas mencari informasi tentang pakaian adat Madura. Karena dia tidak mengetahui sama sekali maka sepulang sekolah, Dinda meminta bantuan kakak perempuannya yaitu Sophie untuk mengerjakan tugas tersebut. Dan Sophie pun membantu menyelesaikan.

4. Karakter

Dalam Tugas Akhir ini terdapat dua karakter. Karakter yang dimaksudkan disini adalah *modelling* 3D sebagai alat peraga untuk menjelaskan tentang pakaian adat Madura. Dua karakter tersebut adalah karakter untuk baju adat laki-laki dan karakter untuk baju adat perempuan. Berikut gambarnya:



Gambar 3.6 Karakter baju adat laki-laki
Sumber: Hasil olah peneliti



Gambar 3.7 Karakter baju adat perempuan
Sumber: Hasil olah peneliti

5. Skenario

Skenario menurut H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* adalah naskah yang berisi cerita atau gagasan yang cara penyajiannya telah didesain sedemikian rupa sehingga lebih komunikatif dan menarik untuk disampaikan.

Tabel 3.4 Skenario

01. EXT. JALAN SEKITAR RUMAH.

(suasana sekitar rumah Dinda)

(MS dari samping)

Dinda pulang sekolah berjalan menuju rumah.

02. EXT. DEPAN RUMAH DINDA

(MLS)

(shoot Sophie duduk-duduk di depan rumah)

Tampak Dinda datang menghampiri kakaknya, Sophie.

SOPHIE

Hai, dek! Kok agak telat sih pulangnya? Hari ini nggak ada jadwal les kan?

DINDA

Iya, kak. Tadi gak langsung pulang soalnya abis diskusi sama teman soal tugas.

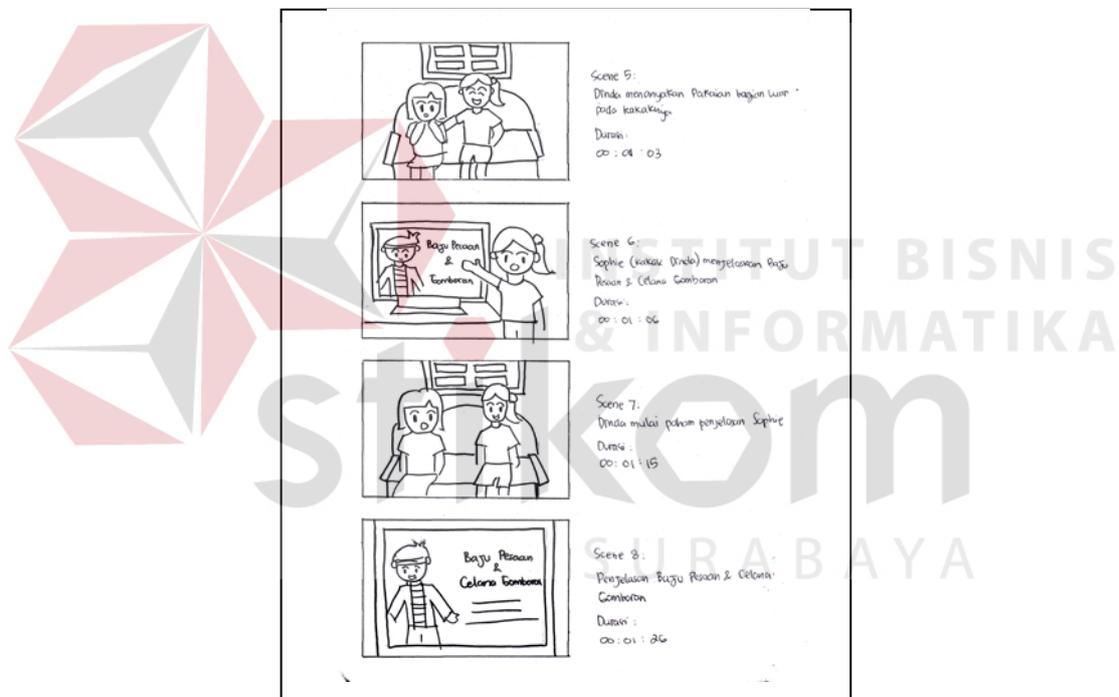
Tugasnya lumayan susah sih.

(duduk di sebelah Sophie)

Tahapan pembuatan skenario dibuat adalah setelah pembuatan sinopsis selesai. Dalam skenario terdapat setting lokasi, nama tokoh, dan kegiatan yang sedang dikerjakan oleh tokoh dan percakapan antar tokoh. Skenario lengkap terdapat pada lampiran.

6. Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah atau skenario



Gambar 3.8 Storyboard
Sumber: Hasil olah peneliti

Gambar di atas merupakan potongan storyboard dari scene kakak Dinda yang bernama Sophie sedang menjelaskan pakaian adat Madura kepada Dinda. Storyboard yang lengkap terdapat pada lampiran.

3.2.2 Produksi

Tahap produksi adalah tahap pelaksanaan dari perencanaan yang telah dibuat pada tahap pra produksi. Tahap produksi dalam pembuatan video pembelajaran pakaian adat ini dibagi menjadi lima, yaitu:

1. Modelling, Materialing, dan Lighting 3D

Awal proses produksi dimulai dari modelling 3D. Modelling 3D dilakukan untuk menciptakan background atau environment yang dibutuhkan, seperti: pohon, bangunan rumah, bangunan sekolah, interior rumah dan lain-lain.

Hasil dari modelling 3D ini nantinya akan digabungkan dengan live shot.

Setelah modelling selesai, maka dilanjutkan dengan pemberian material.

Pemberian material dilakukan untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan.

Tahap terakhir setelah pemberian material adalah pemberian cahaya atau lighting agar memberi kesan lebih hidup.

2. Animasi 3D

Animasi 3D disini diberikan pada karakter baju adat laki-laki dan perempuan.

Penganimasian harus disesuaikan dengan durasi saat pembawa acara berbicara. Hal ini dimaksudkan agar gerak karakter dengan suara pembawa acara sama. Selain pada karakter, penganimasian juga diberikan pada *environment* terutama pada gerak kamera.

3. Rendering 3D

Setelah melalui tahap-tahap di atas, yang selanjutnya dilakukan adalah *rendering*. Hasil *render* nantinya akan berupa file gambar (.jpg atau .png).

Hasil render berupa gambar nantinya akan memudahkan pada saat mengedit, karena akan mudah untuk mengatur durasi waktu.

4. Shooting live shot

Shooting live shot dilakukan untuk mengambil gambar saat pemeran video pembelajaran menjelaskan tentang informasi pakaian adat. Shooting live shot ini memerlukan properti green screen karena nantinya video live shot akan digabung dengan modelling 3D.

5. Dubbing

Dubbing adalah kegiatan merekam suara utama untuk digabung dalam video yang akan digunakan. Meskipun video pembelajaran ini menggunakan pembawa acara, tetapi dubbing tetap dilakukan agar suara lebih jernih sehingga tidak mengganggu penyampaian materi. Dubbing ini akan dilakukan pada saat shoot live shoot menggunakan recorder.

3.2.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap paling akhir dalam pengerjaan. Tahap pasca produksi adalah tahap pengolahan dari proses produksi. Tahap pasca produksi dibagi menjadi empat, yaitu:

1. *Keying Video*

Keying video adalah proses pengeditan video live shot untuk menghilangkan green screen dari gambar inti. Tahap ini dilakukan karena nantinya video live shot akan digabung dengan modelling 3D.

2. Penggabungan 3D dan video live shot

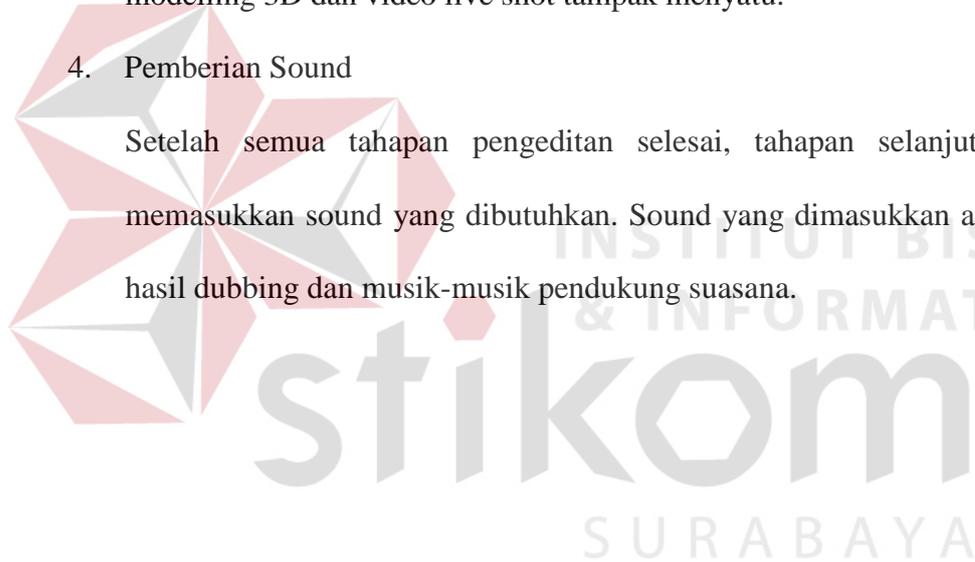
Tahapan ini dilakukan setelah video live shot mengalami tahap keying. Penggabungan 3D dan video live shot ini nantinya menggunakan software Adobe After Effect.

3. Tone Warna

Setelah 3 modelling 3D dan video live shot digabung, tahapan selanjutnya adalah pemberian tone warna. Pemberian tone warna dilakukan agar modelling 3D dan video live shot tampak menyatu.

4. Pemberian Sound

Setelah semua tahapan pengeditan selesai, tahapan selanjutnya adalah memasukkan sound yang dibutuhkan. Sound yang dimasukkan adalah sound hasil dubbing dan musik-musik pendukung suasana.



3.5 Publikasi

1. Poster

a. Konsep

Desain poster ini dibuat dengan menyertakan dua gambar karakter yaitu; laki-laki dan perempuan yang menggunakan pakaian adat Madura. Dua gambar karakter tersebut diletakkan di sisi kanan dan kiri poster. Sedangkan di bagian tengah disertakan peta daerah Madura. Dapat dilihat pada gambar 3.8.

b. Sketsa



Gambar 3.9 Sketsa Poster
Sumber: Hasil olah peneliti

2. Cakram DVD

a. Konsep

Konsep pembuatan cakram DVD sama seperti konsep poster. Dapat dilihat pada gambar 3.9

b. Sketsa



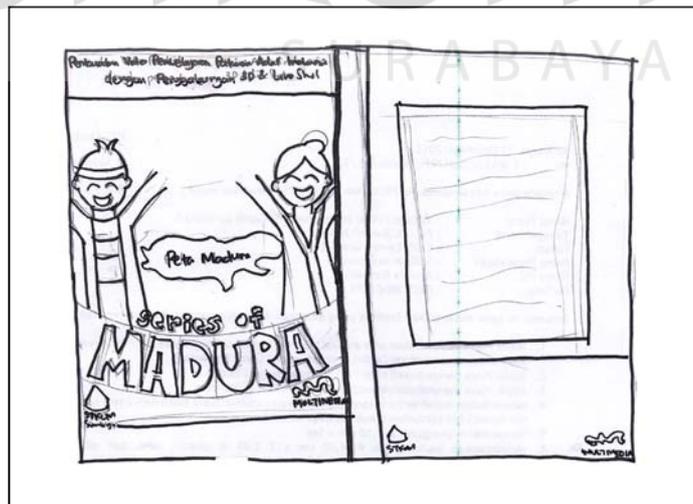
Gambar 3.10 Sketsa cakram DVD
Sumber: Hasil olah peneliti

3. Cover DVD

a. Konsep

Konsep pembuatan cover DVD sama seperti konsep poster dan cakram DVD. Tetapi gambar daerah Madura diletakkan di tengah agak ke bawah. Dapat dilihat pada gambar 3.10

b. Sketsa



Gambar 3.11 Sketsa cover DVD
Sumber: Hasil olah peneliti