

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab ini penulis akan menjelaskan proses produksi dan pasca produksi. Dimana proses pra-produksi telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Berikut akan dijelaskan proses produksi dalam pembuat Tugas Akhir ini.

4.1 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:

4.1.1 Modelling, Materialing, dan Lighting 3D

Tahap pertama yang akan dilakukan adalah, *modelling* dan pemberian material untuk bentuk-bentuk yang akan digunakan agar sesuai dengan yang diharapkan.

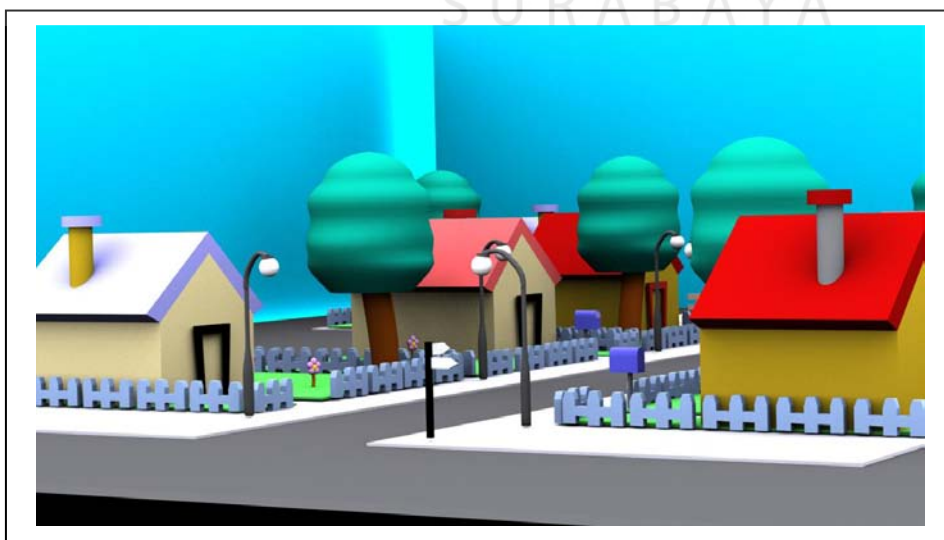
1. Sekitar Rumah Dinda

Modelling lingkungan sekitar rumah Dinda akan digunakan saat adegan Dinda pulang sekolah. Lingkungan sekitar rumah Dinda digambarkan dengan suasana perumahan sehingga rumah-rumahnya berjajar rapi. Maka pembuatan objek-objek tersebut dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.1 *Modelling* sekitar rumah Dinda
Sumber: Hasil olah peneliti

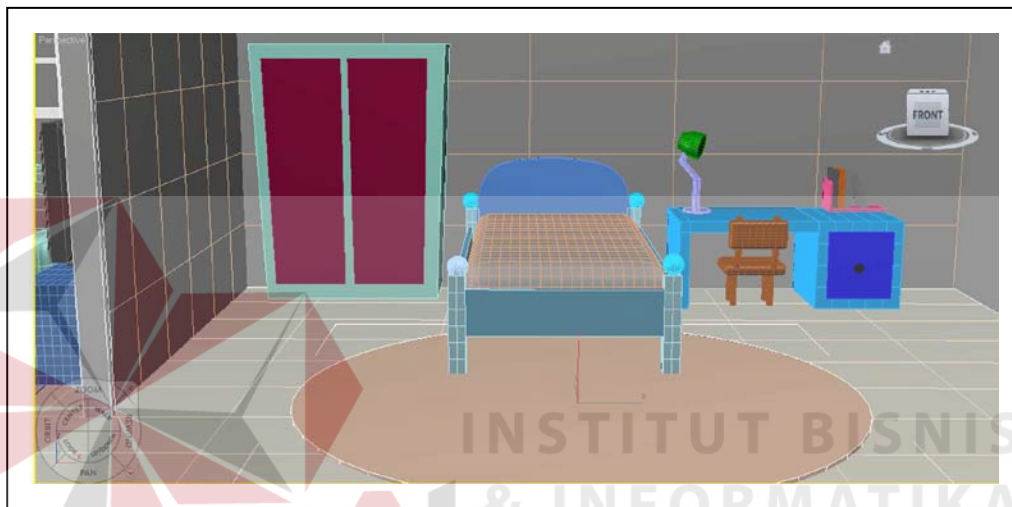
Setelah tahap *modelling* selesai, maka tahap berikutnya adalah *materialing* dan *lighting*. *Materialing* pada objek-objek disini hanya menggunakan warna tanpa material khusus. Sedangkan untuk *lighting* menggunakan *skylight*. Penggunaan *lighting* tersebut untuk mendapatkan hasil seperti mendapat cahaya matahari dikarenakan settingnya dibuat siang hari. Dapat dilihat hasilnya sebagai berikut:



Gambar 4.2 *Materialing* dan *Lighting* sekitar rumah Dinda
Sumber: Hasil olah peneliti

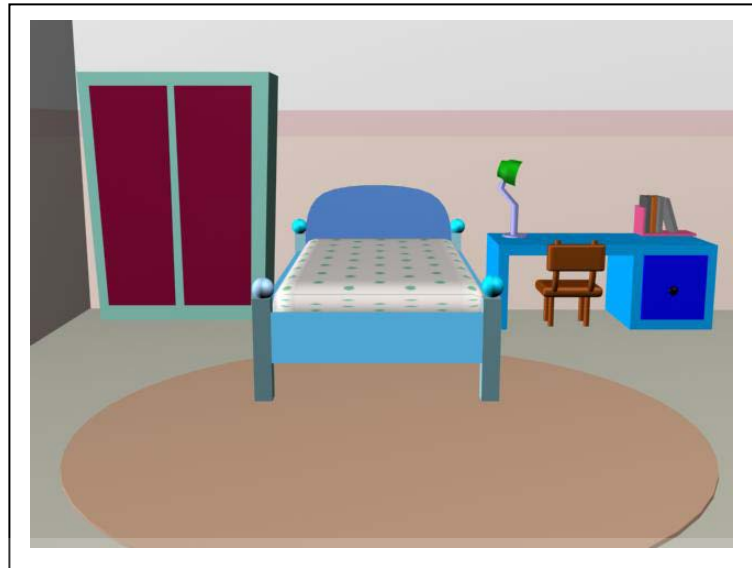
2. Kamar Dinda

Modelling kamar Dinda digunakan saat adegan Dinda mempersiapkan buku untuk mengerjakan tugas bersama kakaknya. Objek-objek yang terdapat di kamar Dinda antara lain tempat tidur, meja belajar, dan lemari. *Modellingnya* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3 *Modelling* kamar Dinda
Sumber: Hasil olah peneliti

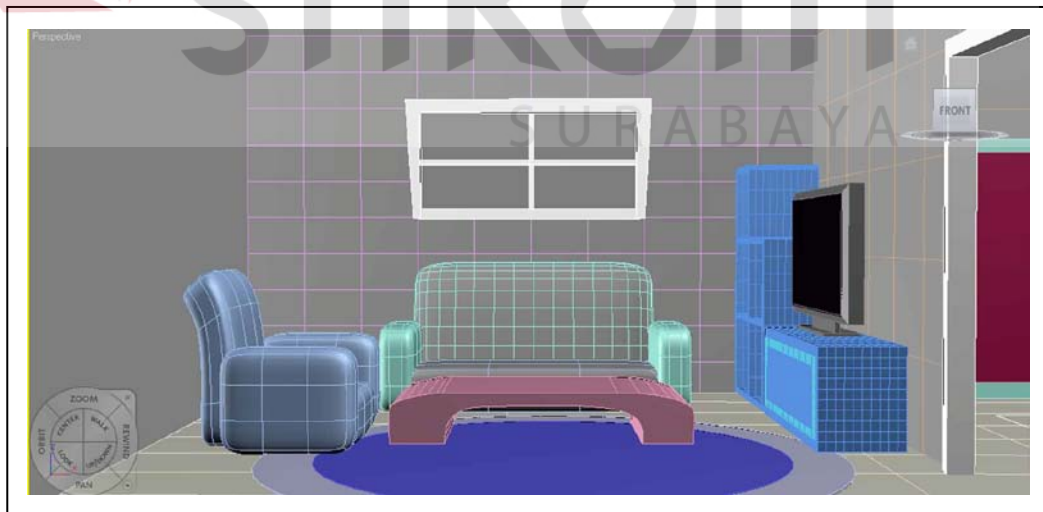
Setelah proses *modelling* selesai, maka proses selanjutnya adalah *materialing* dan *lighting*. Pemberian material pada objek-objek disini sama seperti objek-objek pada lingkungan rumah Dinda, yaitu menggunakan warna biasa. Tetapi pada beberapa objek ada yang menggunakan material *bitmap* atau menggunakan gambar format *jpeg*. Objek yang menggunakan material *bitmap* adalah kasur karena membutuhkan motif yang banyak. Penggunaan *lighting* disini menggunakan *omni* standar karena cahayanya dapat disesuaikan seperti pencahayaan di dalam ruangan. Hasilnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.4 *Materialing* dan *Lighting* kamar Dinda
Sumber: Hasil olah peneliti

3. Ruang tengah

Modelling ruang tengah nantinya akan digunakan pada adegan saat Dinda mengerjakan tugas dibantu oleh kakaknya. Berikut gambar *modelling*nya:



Gambar 4.5 *Modelling* ruang tengah
Sumber: Hasil olah peneliti

Proses selanjutnya adalah *materialing* dan *lighting*. Untuk ruang tengah, *material* yang diberikan sama seperti kamar Dinda, yaitu menggunakan warna biasa dan *material bitmap*. *Material bitmap* digunakan untuk sofa. Sedangkan untuk *lighting* menggunakan *omni standar* sama seperti kamar Dinda. Gambar di bawah adalah hasil dari *materialing* dan *lighting*.



Gambar 4.6 *Materialing* dan *Lighting* ruang tengah
Sumber: Hasil olah peneliti

4. Karakter Baju Adat Laki-laki

Modelling ini yang nantinya akan digunakan sebagai alat peraga kakak Dinda menjelaskan tentang pakaian adat Madura untuk laki-laki. *Materialing* baju adat keseluruhan menggunakan *bitmap* karena membutuhkan warna yang jelas. Untuk *lighting* pada karakter, dilakukan bersamaan saat penganimasian.



Gambar 4.7 *Modelling* karakter pakaian adat Madura laki-laki
Sumber: Hasil olah peneliti

5. Karakter Baju Adat Perempuan

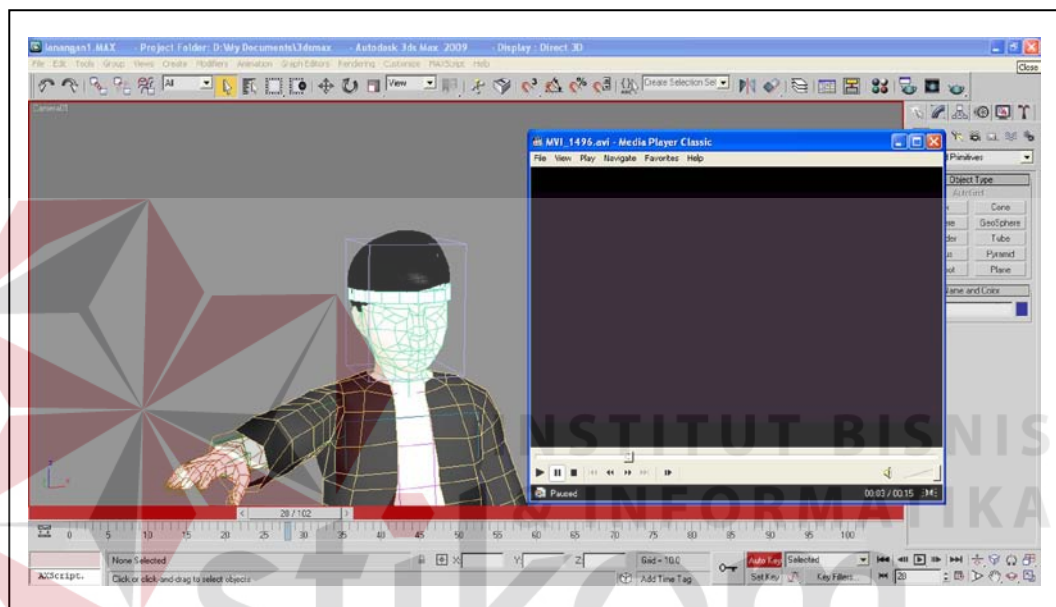
Modelling ini yang nantinya akan digunakan sebagai alat peraga kakak Dinda menjelaskan tentang pakaian adat Madura untuk perempuan.



Gambar 4.8 *Modelling* karakter pakaian adat Madura perempuan
Sumber: Hasil olah peneliti

4.1.2 Animasi 3D

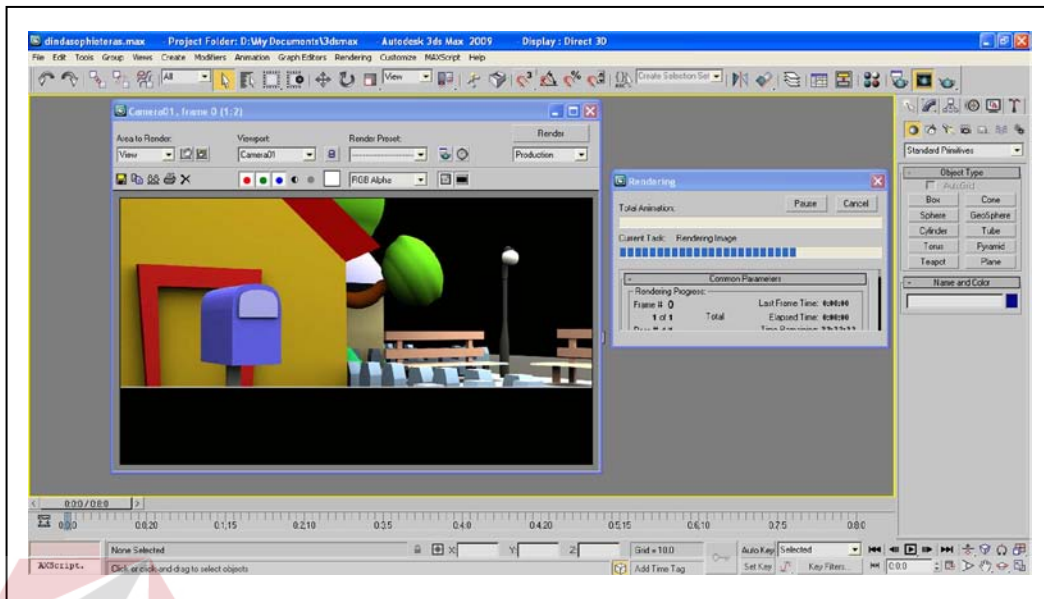
Pada proses ini, yang dilakukan sebelum menganimasikan adalah menghitung durasi pada dubbing pembawa acara agar sesuai dengan gerak karakter. Setelah itu, proses penganimasian karakter bisa dilakukan. Bisa dilihat pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Animasi 3D
Sumber: Hasil olah peneliti

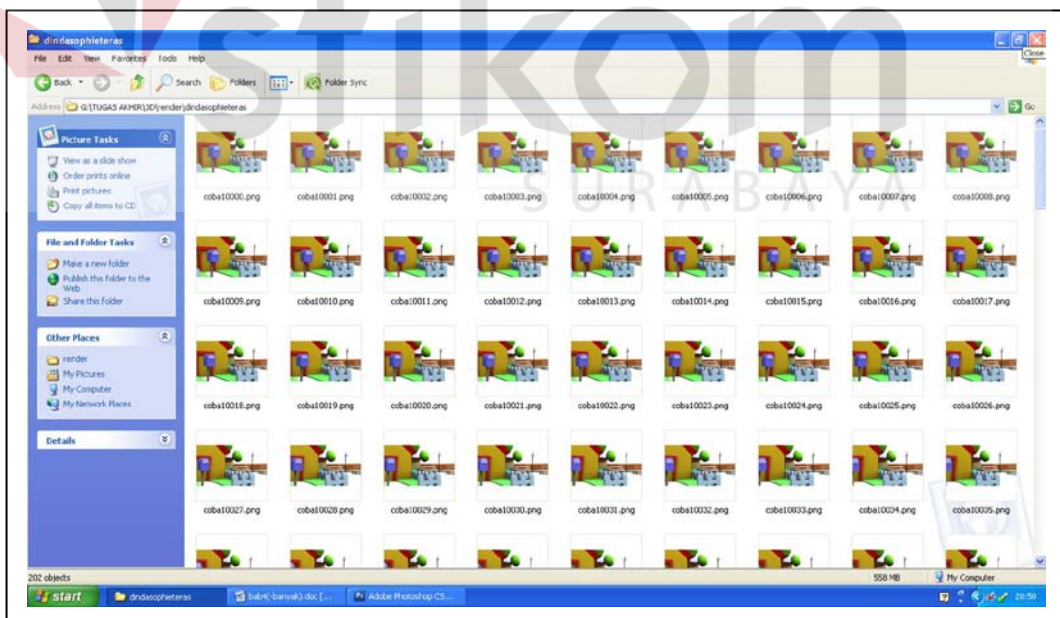
4.1.3 Rendering 3D

Rendering 3D dilakukan setelah semua proses penganimasian selesai. *Rendering* dilakukan menggunakan software 3D. Proses render dilakukan dengan *sequence image* dan hasil render berupa file gambar.



Gambar 4.10 Proses render 3D
Sumber: Hasil olah peneliti

Proses render *sequence image* memudahkan pada saat merender karena apabila suatu saat terjadi kesalahan, tidak perlu merender dari awal.



Gambar 4.11 Hasil render
Sumber: Hasil olah peneliti

4.1.4 Shooting Live Shot

Pada tahapan ini, sebelum memulai shooting untuk *live shot*, hal yang terlebih dulu dilakukan adalah memasang green screen. Sebelum memasang *green screen* dilakukan pengukuran dengan ruangan yang akan digunakan agar sesuai. Setelah dilakukan pemasangan *green screen*, tahap selanjutnya adalah, pemasangan *lighting* pada ruangan.



Gambar 4.12 Pemasangan *Green Screen* dan persiapan *lighting*
Sumber: Hasil olah peneliti

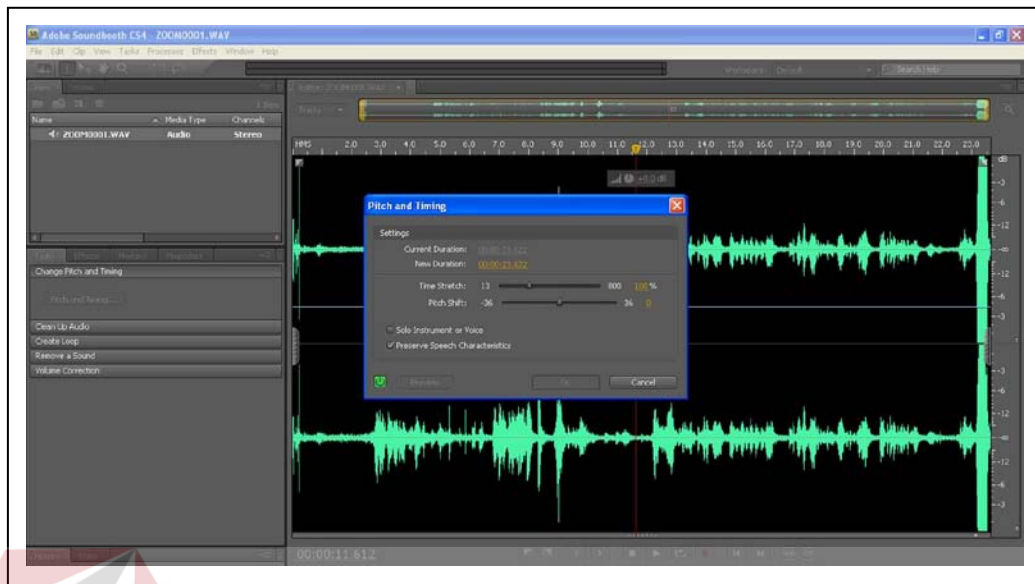
Lighting dibutuhkan pada saat shooting untuk membuat gambar tampak jelas, terang, dan tidak menghasilkan bayangan. Hal ini juga memudahkan pada saat *keying video*. Apabila video hasil shooting tampak bayangan, akan lebih sulit dalam menyeleksi atau *maskingnya*. Sehingga hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, *lighting* juga berguna untuk memberi kesan hidup pada suasana



Gambar 4.13 Shooting *live shot*
Sumber: Hasil olah peneliti

4.1.5 *Dubbing*

Proses *dubbing* dilakukan bersamaan pada saat shooting *live shot*. *Dubbing* dilakukan menggunakan *microphone* yang diletakkan di dekat pemeran agar suaranya terdengar jelas. Setelah proses *dubbing*, hasil audio yang ada tidak langsung disertakan pada video tetapi diedit dahulu. Pengeditan audio dilakukan untuk menjernihkan suara agar terdengar jelas.



Gambar 4.14 Pengeditan audio
Sumber: Hasil olah peneliti

4.2 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:

4.2.1 Keying Video

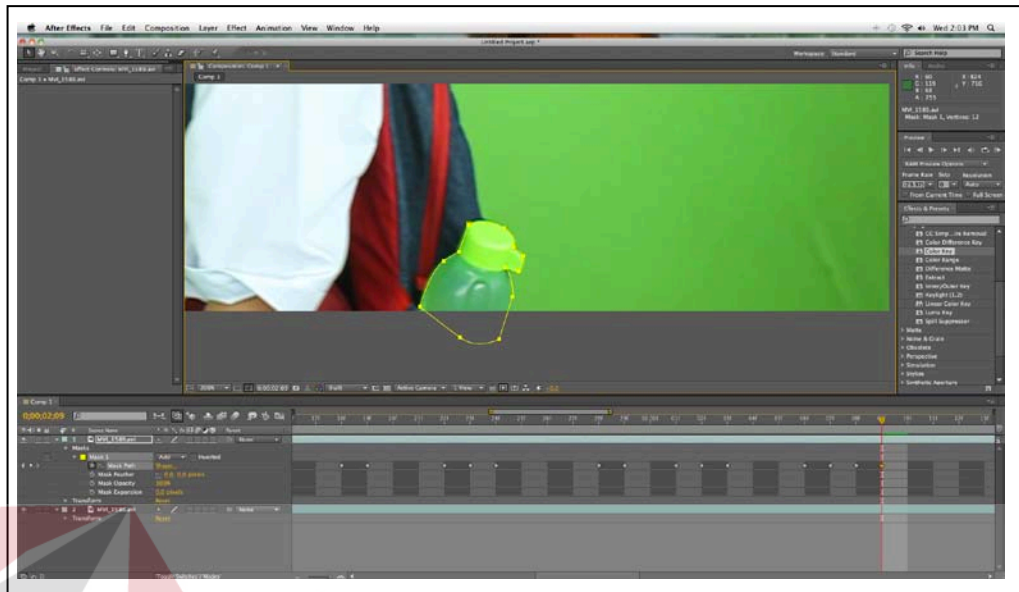
Keying video adalah tahap untuk menghilangkan background green screen dari gambar utama. Pada saat *shooting live shot*, terdapat beberapa video yang tidak mendapatkan pencahayaan yang cukup, sehingga pada tahap *keying* ini ada dua cara berbeda yang dilakukan. Untuk video yang mendapatkan pencahayaan cukup, *keying* dilakukan menggunakan cara yang sederhana. Cara kerjanya adalah video yang akan dihilangkan *green screennya* diberikan effect *color key*. Lalu,

setelah menyamakan warna dengan background selanjutnya menghilangkan *green screen* dengan menambah atau mengurangi nilai pada pilihan *tolerance*.



Gambar 4.15 *Keying* Video menggunakan *color key*
Sumber: Hasil olah peneliti

Untuk video yang tidak mendapatkan cahaya yang cukup, *keying* dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah *masking*. Tahap ini dilakukan untuk menyeleksi bagian-bagian gambar inti yang gelap dari *background* sehingga bisa terpisah. Setelah tahap *masking* ini selesai, video diberikan effect *keylight*. Fungsi dari *keylight* sama dengan *color key* tetapi lebih sesuai digunakan untuk video yang mendapatkan pencahayaan yang kurang.

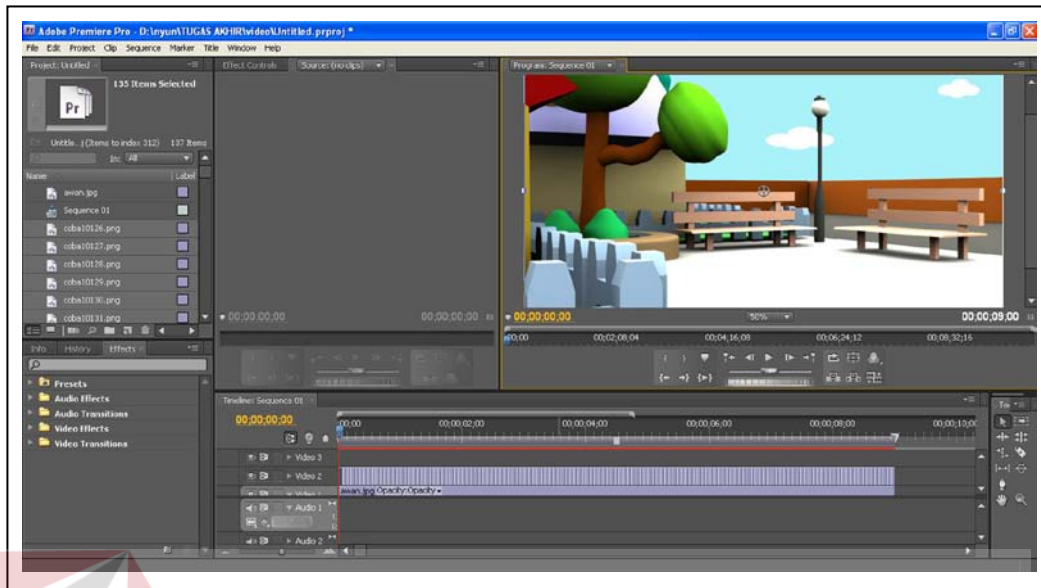


Gambar 4.16 *Masking* pada video
Sumber: Hasil olah peneliti

4.2.2 Penggabungan 3D dan Live Shot

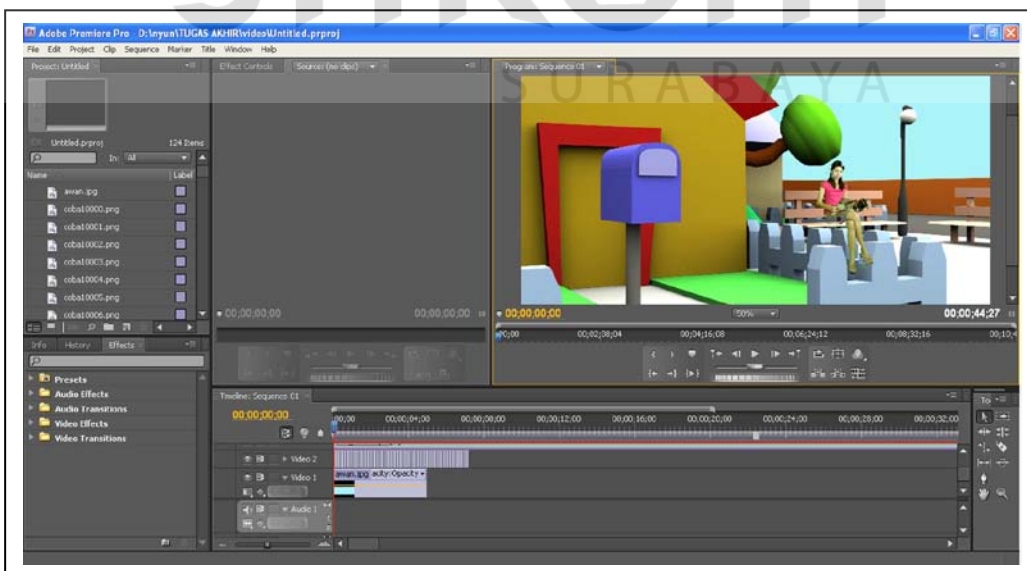
Untuk penggabungan 3D dan Live Shot dilakukan saat bahan 3D sudah dirender. Pada proses ini penggabungan dilakukan menggunakan software editing video.

Pada tahap ini dilakukan beberapa proses sebelum menggabungkan file hasil render 3D dan *live shot*. Tahap yang pertama adalah menyusun hasil render *sequence image* 3D pada software editing sehingga menjadi rangkaian gambar bergerak. Selain itu juga pemberian gambar untuk *background*. Setelah semua tahap selesai, *sequence image* yang telah disusun tadi harus *dirender* dengan output berformat video untuk nanti digabungkan dengan video *live shot*.



Gambar 4.17 Penyusunan *sequence image* dan pemberian *background*
 Sumber: Hasil olah peneliti

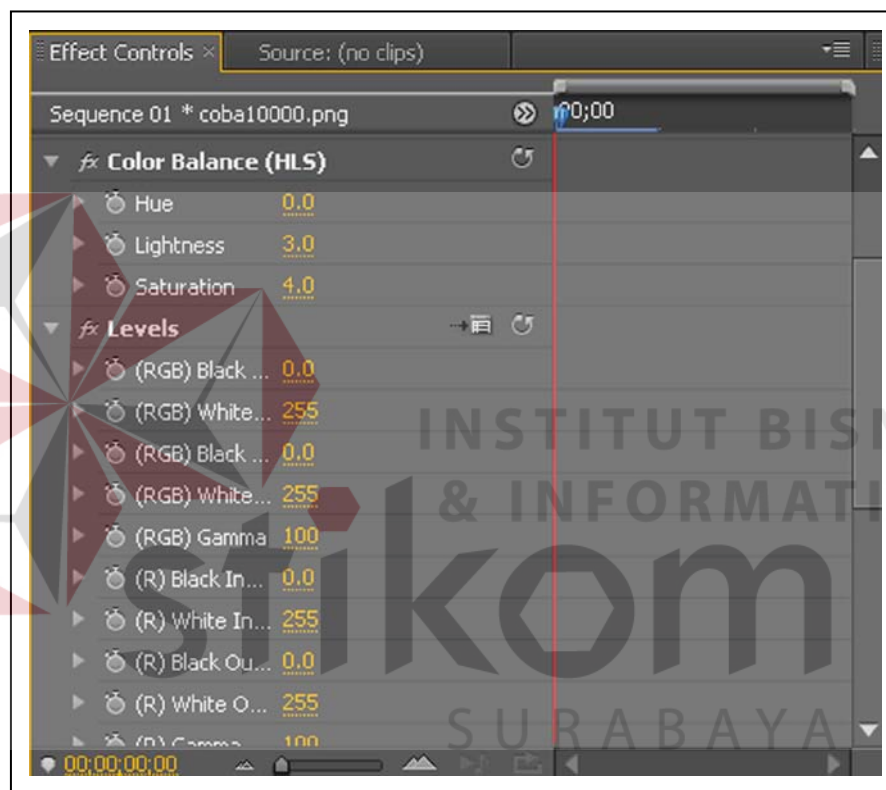
Tahap akhir adalah menggabung hasil render *sequence image* 3D dengan video *live shot*. Pada tahap ini yang dilakukan tidak hanya menggabung tetapi juga menyesuaikan durasi antara hasil render *sequence image* 3D dengan video *live shot* agar *timingnya* sesuai.



Gambar 4.18 Proses penggabungan 3D dan Live Shot
 Sumber: Hasil olah peneliti

4.2.3 Tone Warna

Tone warna yang dimaksudkan disini adalah menyesuaikan dan mengatur warna antara video *live shot* dengan hasil render 3D. Tahap ini dilakukan agar hasil kedua video tampak menyatu dan tidak ada perbedaan yang mencolok. Selain itu, tahapan ini dilakukan guna memberi efek warna yang sesuai.

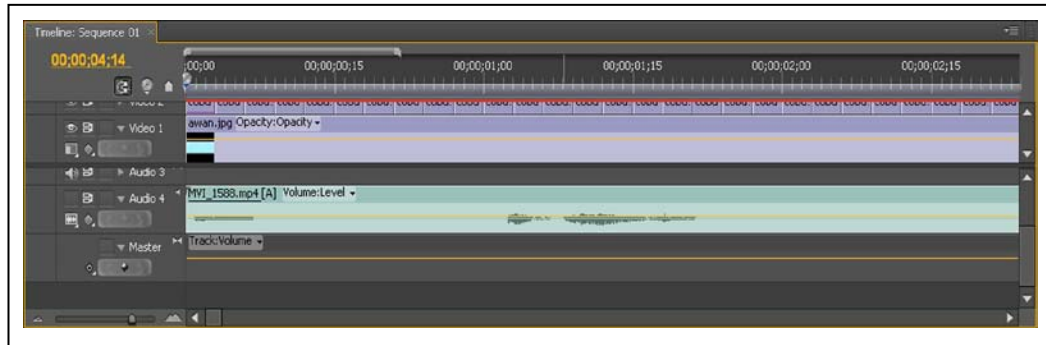


Gambar 4.19 Pemberian Tone Warna
Sumber: Hasil olah peneliti

4.2.4 Pemberian Sound

Video-video yang telah melalui tahap pemberian tone warna selanjutnya akan diberi sound atau audio. Audio yang diberikan adalah dubbing pembawa acara dan audio untuk *background*. Audio pembawa acara yang telah melalui

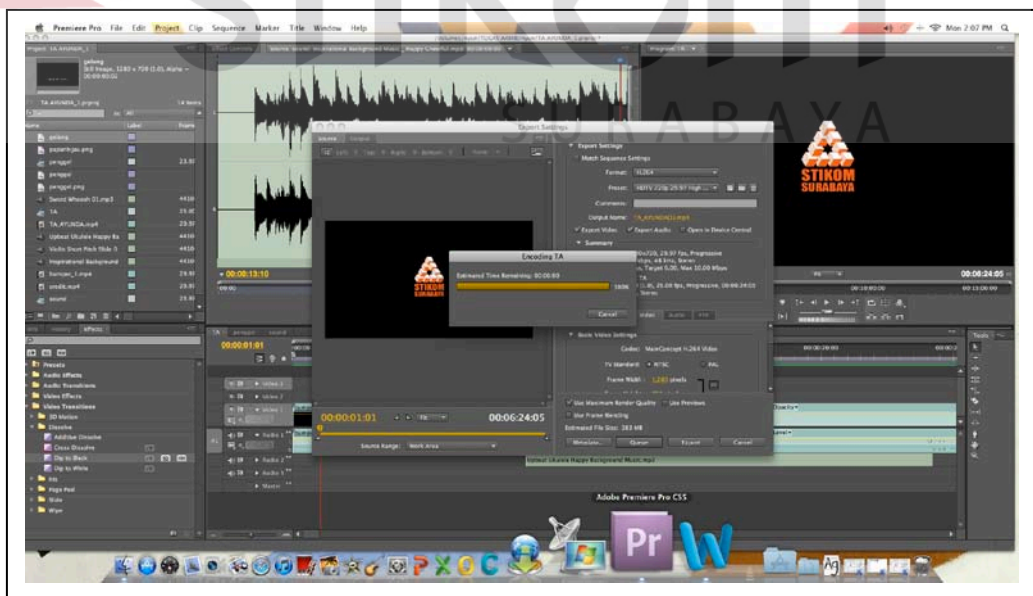
proses editing, kemudian disusun dengan video yang sesuai. Pemberian *background* untuk menambah kesan yang mendalam pada suasana.



Gambar 4.20 Pemberian sound
Sumber: Hasil olah peneliti

4.2.5 Rendering

Setelah seluruh rangkaian proses editing selesai, tahap paling akhir adalah *rendering*. Proses ini adalah proses dimana seluruh video yang diedit, disatukan menjadi satu format media.



Gambar 4.21 Proses *render* video
Sumber: Hasil olah peneliti

4.3 Hasil Akhir

Setelah semua proses selesai maka didapatkan hasil akhir berupa video pembelajaran. Berikut disertakan cuplikan-cuplikan scene dari video pembelajaran yang telah dibuat:

1. Scene 02



Gambar 4.22 Screenshot scene 02

Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menceritakan adegan Dinda pulang sekolah menuju rumah. Tampak wajah Dinda kebingungan karena mendapatkan tugas.

2. Scene 03

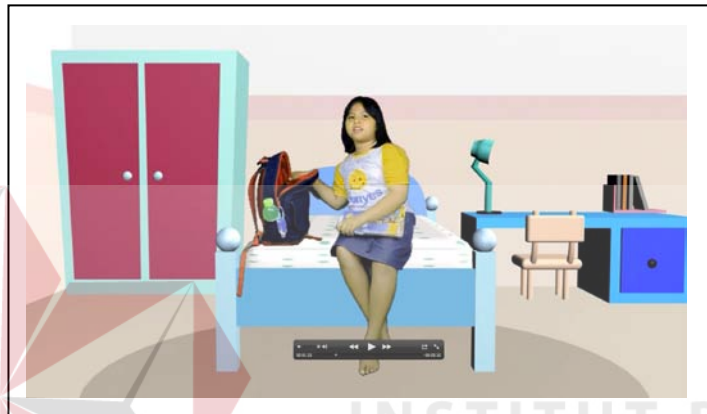


Gambar 4.23 Screenshot scene 03

Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menceritakan adegan Dinda menghampiri kakaknya lalu menceritakan bahwa dia mendapatkan tugas untuk mencari info tentang Pakaian Adat Madura, dan Sophie (kakaknya) bersedia untuk membantu.

3. Scene 04



Gambar 4.24 Screenshot scene 04

Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menceritakan adegan Dinda membereskan keperluan sekolahnya untuk mengerjakan tugas bersama Sophie.

4. Scene 05



Gambar 4.25 Screenshot scene 05

Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menceritakan adegan Dinda menanyakan baju Pesa'an dan Celana Gomboran kepada kakaknya. keperluan sekolahnya untuk mengerjakan tugas bersama Sophie.

5. Scene 06



Gambar 4.26 Screenshot scene 06
Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menceritakan adegan Sophie menjelaskan tentang Baju Pesa'an dan Celana Gomboran dengan peraga karakter 3D.

6. Scene 08



Gambar 4.27 Screenshot scene 08
Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menampilkan keterangan makna dari Baju Pesa'an dan Celana Gomboran.

7. Scene 12



Gambar 4.28 Screenshot scene 12
Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menceritakan adegan Sophie menjelaskan kepada Dinda tentang Odheng dengan peraga karakter 3D beserta dengan penjelasannya.

8. Scene 13



Gambar 4.29 Screenshot scene 13
Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menceritakan adegan Dinda menjelaskan kepada Sophie arti warna merah dan putih pada kaos dalaman dari Baju Pesa'an kepada Sophie.

8. Scene 14



Gambar 4.30 Screenshot scene 14

Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menampilkan keterangan makna dari kaos merah. Penggunaan keterangan dimaksudkan untuk memperjelas penjelasan dari Sophie.

9. Scene 16



Gambar 4.31 Screenshot scene 16

Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menampilkan keterangan dan bentuk dari sabuk katemang dan sandal terompah.

10. Scene 17



Gambar 4.32 Screenshot scene 17
Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menceritakan adegan Sophie menjelaskan tentang Kebaya Binik dengan peraga karakter 3D beserta dengan penjelasannya.

11. Scene 19



Gambar 4.33 Screenshot scene 19
Sumber: Hasil olah peneliti

Scene ini menampilkan keterangan makna penggunaan batik pada masyarakat

4.4 Publikasi

1. Poster

Hasil akhir poster merupakan penerapan dari konsep desain poster yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab III.



Gambar 4.34 Poster
Sumber: Hasil olah peneliti

2. Cakram DVD

Hasil akhir cakram DVD merupakan penerapan dari konsep desain cakram DVD yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab III.



Gambar 4.35 Cakram DVD
Sumber: Hasil olah peneliti

2. Cover DVD

Hasil akhir cover DVD merupakan penerapan dari konsep desain cover DVD yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab III.



Gambar 4.36 Cover DVD
Sumber: Hasil olah peneliti