

## BAB IV

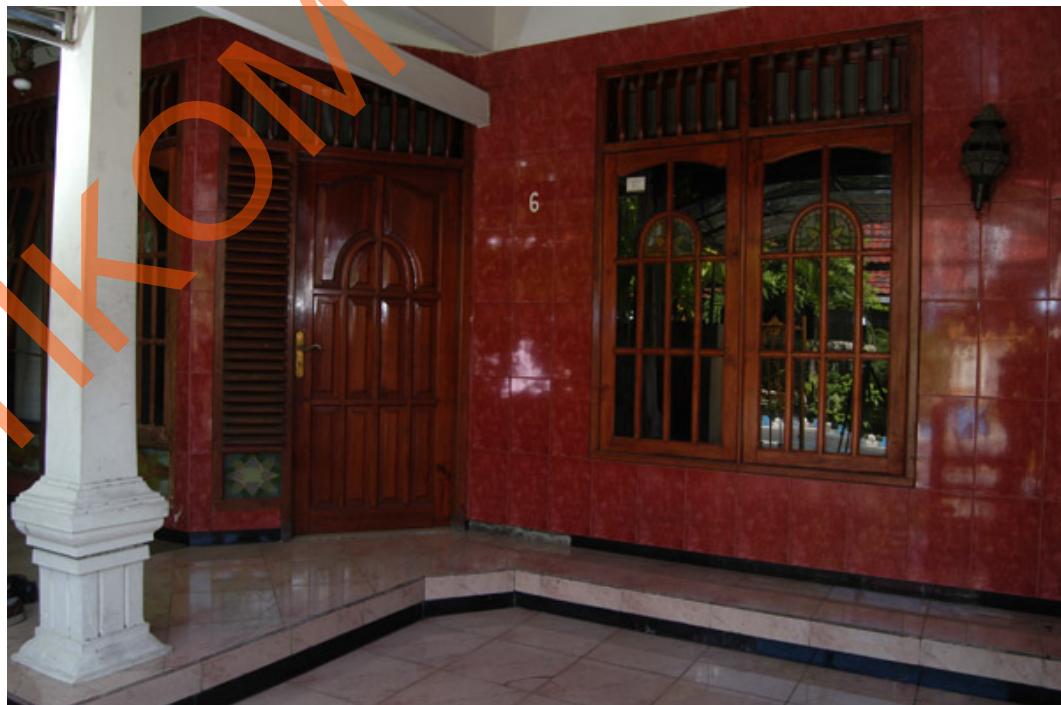
### DESAIN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas tentang proses produksi dan post produksi CD Interaktif *Company Profile* yang meliputi pemotretan background, penataan cahaya, pemotretan karakter dan Suasana, pengambilan gambar, komposisi, *editing*.

#### 4.1 Implementasi Karya

##### 1. Pemotretan *Background*

Pemotretan *background* harus dimulai terlebih dahulu karena digunakan sebagai acuan dalam animasi interaktif. Seperti pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 backgroud

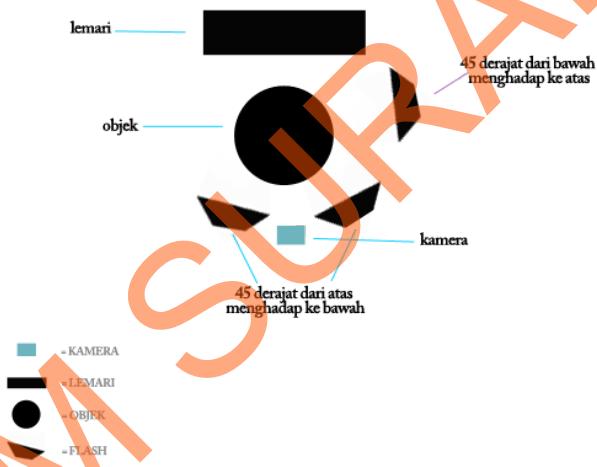
## 2. Penataan Cahaya

Pada gambar 4.3 ini yang paling penting dalam pemotretan adalah pencahayaan atau *lighting* agar memperoleh suasana serta objek dapat terlihat dengan jelas. Lampu yang digunakan adalah flash eksternal, ada tiga macam pengaturan pada lampu yang digunakan dalam pemotretan ini yaitu *main light*, *fill light*, dan *backlight*.

Untuk mendapatkan cahaya yang pas pada saat memotret scene ini adalah:

1. Siapkan kamera, 1 *softbox for flash*, dan 3 *flash* eksternal
2. Siapkan objek utama dan objek pendukung, posisikan objek dibagian tengah.
3. Atur sudut atau *angle* dan posisi objek utama
4. Atur *power flash* menjadi 3 macam, yaitu *main light*, *fill light*, dan *backlight*.
5. *Flash* yang berperan sebagai *main light* diberi *softbox for flash*, bertujuan agar cahaya yang didapat lebih halus. Ditaruh dibagian kiri objek, posisi *flash* 1.5 meter dari tanah menggunakan *tripod* lalu arahkan *flash* 45 derajat dari atas menghadap ke bawah.
6. *Flash* yang berperan sebagai *fill light*, bertujuan agar mengisi cahaya dibeberapa sudut yang gelap agar menjadi sedikit terang supaya terlihat alami. Ditaruh dibagian kanan objek, posisi *flash* 1.5 meter dari tanah menggunakan *tripod* lalu arahkan *flash* 45 derajat dari atas menghadap ke bawah.

7. Flash yang berperan sebagai *back light*, bertujuan agar memperkuat objek pendukung supaya tidak hilang karena kurangnya cahaya. Ditaruh didepan agak kanan objek, posisi *flash* menggunakan ditaruh ditanah menggunakan kaki bebek lalu arahkan *flash* 45 derajat dari bawah diarahkan ke atas.
8. Kamera tepat diatas objek, posisi kamera 1.5 meter dari tanah menggunakan tripod lalu diarahkan 45derajat menghadap bawah pada objek yaitu buku.
9. Dan pemotretan sudah siap.



Gambar 4.2 Pengaturan cahaya



Gambar 4.3 Hasil pengaturan cahaya

### 3. Pemotretan Karakter dan Suasana

Dalam pemotretan karakter yang perlu diperhatikan adalah gerakannya sesuai dengan animasi dan memotret secara berkala atau kontinyu yang akan dibuat agar tidak terlalu melesat jauh dengan konsep awal. Sedangkan pada saat memotret suasana harus teliti apa yang harus dimasukkan dalam animasinya nanti. Pada saat memotret keduanya diharuskan langsung pada lapangan karena jika tidak maka akan sulit mendapatkan sudut pandang dan perbandingan skala besar kecilnya objek yang difoto. Oleh karena itu, disarankan agar langsung foto ditempatnya langsung. Seperti contoh gambar pada 4.4 dan gambar 4.5.

#### a. Karakter



Gambar 4.4 Pemotretan karakter yang kontinyu

**b. Pemotretan Suasana**

Gambar 4.5 Pemotretan suasana elemen pendukung

**4. Pengambilan Gambar**

Sebelum memulai pengambilan gambar, yang harus dipersiapkan adalah perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Kamera yang digunakan adalah kamera DSLR sebagai media pengambilan gambar yang nantinya dijadikan sebagai animasi *stop motion*, dan *software* bawaan dari kamera untuk mengambil gambar langsung melalui komputer sehingga akan lebih memudahkan dalam pengambilan gambar.

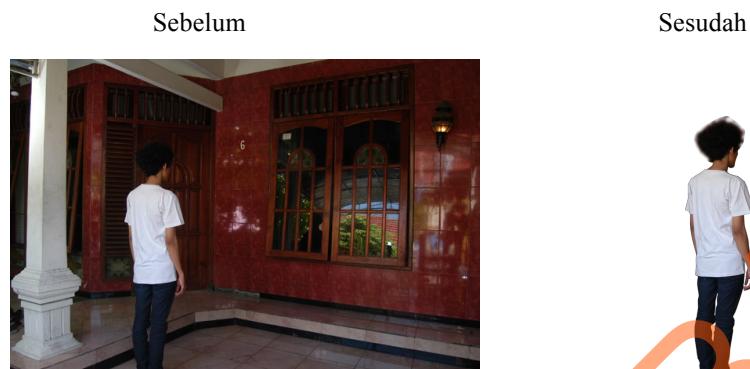
Berikut langkah-langkah yang harus dipersiapkan :

1. Menghubungkan kamera ke komputer dengan kabel USB
2. Setelah kamera terhubung dengan komputer, kamera dinyalakan dengan mengubah tombol OFF menjadi ON pada kamera.
3. Ketika kamera sudah menyala, saatnya untuk membuka *software* bawaannya.
4. Maka akan keluar tampilan untuk dapat melihat gambar langsung dari komputer.
5. Sebelum mengambil gambar, sebaiknya mengatur terlebih dahulu letak gambar yang akan disimpan di komputer.
6. Untuk mendapatkan gambar yang bersifat *continue*, setelah selesai mengambil satu gambar, gerakkan sedikit obyek ke depan atau belakang sesuai kebutuhan lalu ambil gambarnya lagi. Langkah tersebut dilakukan secara ~~terus~~ menerus sehingga mendapatkan gambar yang *continue*.

## 5. Komposisi

Tahapan ini adalah fase dimana gambar sekuen untuk masing-masing frame, kemudian dipadukan menjadi satu kesatuan potongan frame animasi. Pada tahap ini gambar sekuen yang telah disusun sebelumnya, digabung menjadi satu membentuk suatu potongan background animasi. Bisa dilihat pada gambar 4.6, gambar 4.7 dan gambar 4.8.

a. Sebelum dan sesudah diseleksi



Gambar 4.6 Seleksi karakter sesudah dan sebelum



Gambar 4.7 Seleksi karakter sesudah dan sebelum

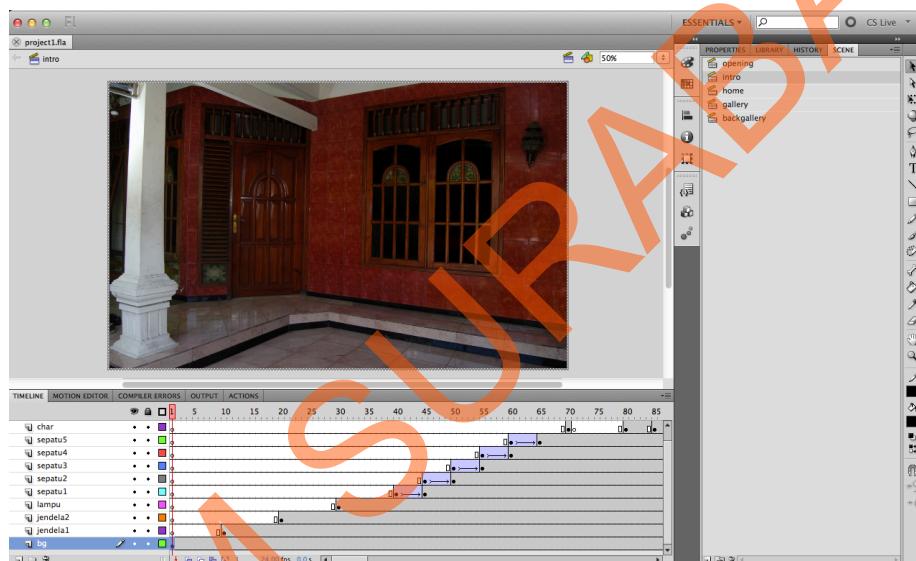
b. Background yang telah di proses



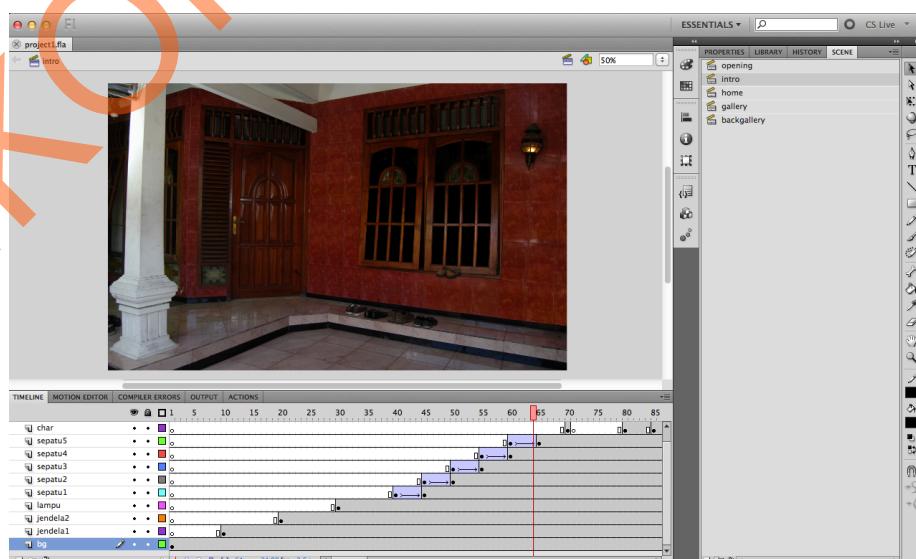
Gambar 4.8 Background yang sudah diproses

## 6. Editing

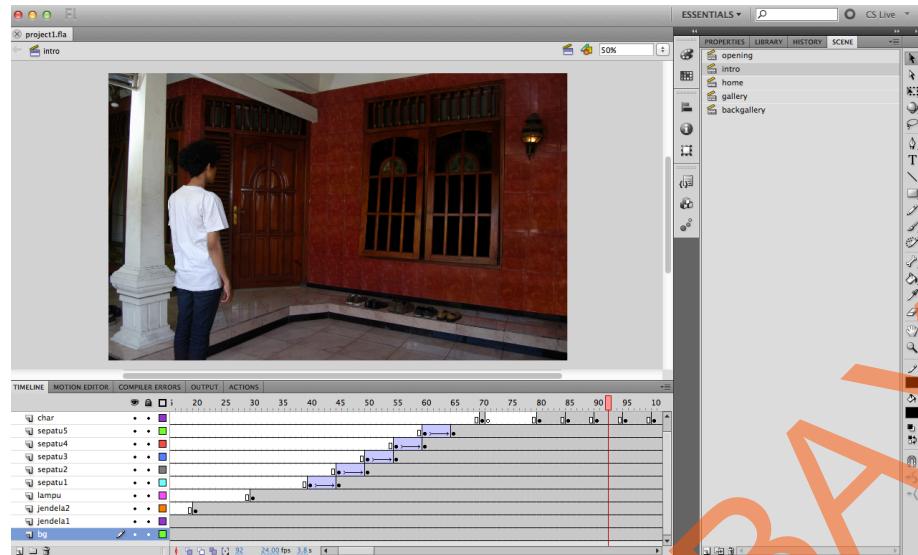
Proses ini merupakan proses *finishing project*, karena ini adalah tahapan terakhir yang diambil untuk membuat suatu interaktif *stop motion*. Di tahap ini, akan dijelaskan bagaimana langkah-langkah dalam menggabungkan potongan foto kedalam *frame* interaktif.



Gambar 4.9 Proses animasi pada background



Gambar 4.10 Proses animasi pada elemen pendukung



Gambar 4.11 Proses animasi pada karakter



Gambar 4.12 Proses animasi pada teks

## 7. Finishing

Ini adalah fase terakhir dalam sebuah produksi animasi, di tahap ini adalah tahap publikasi atau *export file* ke dalam sebuah animasi yang berformat swf. Hal ini bertujuan agar animasi ini dapat diputar di komputer atau laptop, tanpa kendala perbedaan sistem operasi.

## 4.2 Publikasi Karya

Pada publikasi karya berisi media publikasi seperti poster, cover CD, sampul CD yang berisi konsep dan sketsa dari media publikasi.

### 1. Poster Publikasi



Gambar 4.13 Poster Publikasi Interaktif CV. First Aid Kit

Pada gambar 4.13 adalah poster interaktif sebagai media publikasi, dengan format cetak A1. Terkesan dengan desain yang minimalis dan suasana kantor CV. First Aid Kit.

## 2. Cover CD



Gambar 4.14 Cover CD

Pada gambar 4.14 merupakan desain cover CD dengan penataan yang seimbang, dan sederhana. Ruang kosong di tengah merupakan estetika komposisi yang memberikan kenyamanan dalam pemakaian/*user-friendly*.

### 3. Sampul CD



Gambar 4.15 Sampul CD (belakang dan depan)

Pada Gambar 4.15 merupakan gambaran dari sampul untuk melindungi CD, dengan komposisi judul, keterangan pembuat dan logo yang seimbang, memudahkan untuk menyampaikan informasi.