

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1 Metode Pengembangan Multimed**

#### *Concept (Pengonsepan)*

##### 1. Analisa Permasalahan

Salah satu hal yang menyebabkan timbulnya korban jiwa akibat gempa bumi adalah kurang pahamnya masyarakat mengenai respon yang harus di lakukan saat terjadinya bencana gempa bumi. Dari sisi legislasi, Pemerintah Indonesia telah mengesahkan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Penanggulangan Bencana. Produk hukum di bawahnya antara lain Peraturan Pemerintah , Peraturan Presiden, Peraturan Kepala Kepala Badan, serta peraturan daerah. Berdasarkan hal tersebut,dapat di ambil kesimpulan bahwa di butuhkan media simulasi yang dapat menyampaikan pesan yang mudah di pahami oleh masyarakat umum. Untuk itu,di bangun suatu video simulasi yang berbasis *virtual reality* berbasis *video 360* sebagai media pemahman bagaimana menghadapi situasi bencana gempa bumi. maka diharapkan nantinya semakin sedikit potensi kerugian yang ditimbulkan.

##### 2. Tujuan Pembuatan

Tujuan Pembuatan memberkan informasi kepada masyarakat umum agar memahami respon saat terjadi gempa bumi.

#### *Desain*

Desain adalah tahap merancang kebutuhan atau bahan yang dibutuhkan untuk membuat video tersebut. Pada Tahapan ini perancangan yang dibuat menggunakan metode *storyboard*.

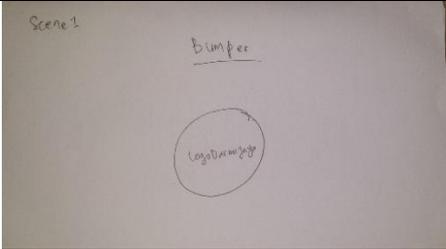
Penggunaan *storyboard* bermanfaat bagi pembuat, pengembang, dan pemilik multimedia sebagai acuan. Bagi pembuat multimedia, *storyboard* merupakan pedoman dari aliran perkerjaan yang harus dilakukan. Bagi pengembang dan pemilik multimedia, *storyboard* merupakan visual test yang pertama-tama dari gagasan dimana secara

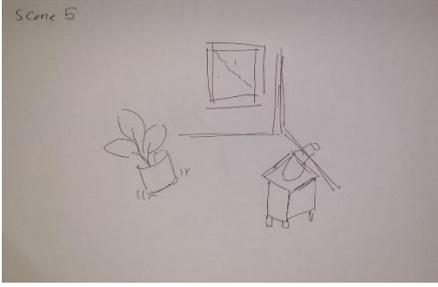
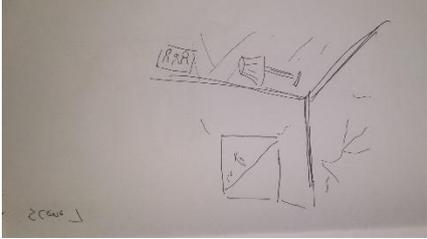
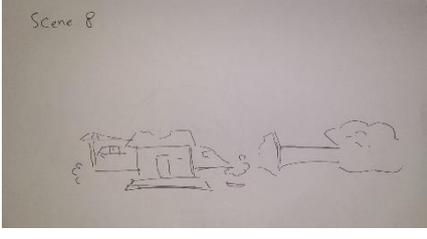
keseluruhan dapat dilihat apa yang dapat disajikan. Berikut *storyboard* dari Video yang akan dibuat:

### *Storyboard*

Pada tahapan ini yang yaitu menghasilkan sketsa tampilan dari Video. Perancangan ini dibuat agar mendapatkan gambaran dan pemahaman yang lengkap terhadap *Interface* video.

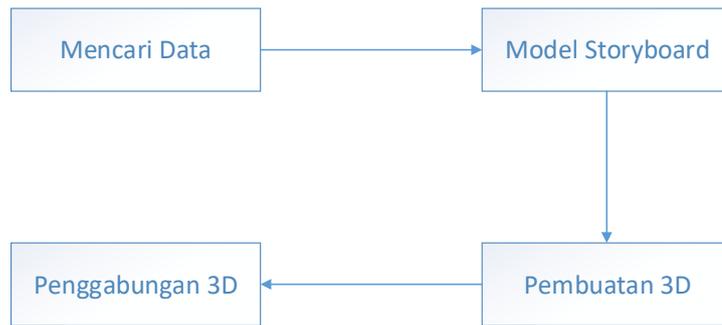
Tabel 3.1. *Storyboard*

<b>Time</b>	<b>Scene</b>	<b>Visual</b>
00:00-00:03		Sketsa Tampilan untuk Scene <b>1</b> , berupa Logo kampus IIB Darmajaya
00:03-01:00		Sketsa tampilan untuk scene <b>2</b> , menampilkan suasana luar rumah. Dengan skala I
01:00-02:00		Sketsa tampilan untuk scene <b>3</b> , menampilkan keadaan di dalam rumah. Dengan skala MMI II-IV
02:00-03:00		Sketsa tampilan untuk scene <b>4</b> , menampilkan keadaan ruangan dan meja untuk tempat bersembunyi. Skala MMI V-VI

03:00-04:00		<p>Sketsa tampilan untuk scene <b>5</b>, menampilkan keadaan ruangan dengan perabotan rumah yg berjatuhan. Skala MMI VII-VIII</p>
04:00-05:00		<p>Sketsa tampilan untuk scene <b>6</b>, menampilkan keadaan ruangan dan kursi terkena reruntuhan plafon. Skala MMI IX</p>
05:00-06:00		<p>Sketsa tampilan untuk scene <b>7</b>, menampilkan keadaan ruangan berantakan dengan tingkat kerusakan parah. Skala MMI X</p>
06:00-07:00		<p>Sketsa tampilan untuk scene <b>8</b>, menampilkan keadaan kondisi bangunan dan lingkungan sekitar saat terjadi gempa. Skala MMI XI-XII</p>

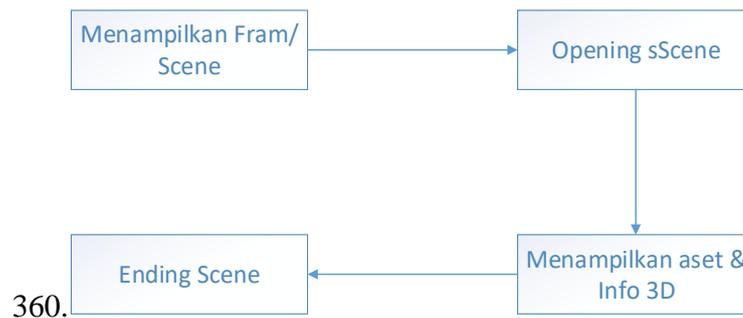
### ***Proses Pembuatan Video***

Dalam membuat Video ini peneliti menggunakan software *Blender* 3D, dibawah ini adalah tahapan dalam pembuatan video Visualisasi 3D.



Gambar 3.5 Tahapan pengembangan video.

Tahapan pertama adalah mengumpulkan data untuk penelitian. Kemudian tahap berikutnya adalah perancangan model *storyboard video* yang berguna sebagai wadah dari objek 3D yang dibuat, kemudian membuat gambar yang berupa model 3 dimensi akan dibuat. Video ini akan menampilkan, di bawah ini adalah proses kerja Video virtual reality berbasis video



Gambar 3.6 Proses kerja Video.

Cara kerja video ini adalah pertama menampilkan scene awal video, kemudian scene 2,3 sampai dengan ending dari video 3D itu sendiri.

### ***Material Collecting***

*Material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah gambar, foto digital, *background* dan *image-image* pendukung lain. Pada prakteknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*. Untuk *modelling*, dibuat menggunakan *software Blender*. Sedangkan *title text*, proses memperhalus animasi dibuat dengan menggunakan *software Adobe*

*After Effect*, setelah itu menggunakan *software Adobe Audition* untuk membuat dan menggabungkan audio serta *Adobe Premier* digunakan untuk menggabungkan seluruh video dan audio.

### ***Assembly***

*Assembly* (pembuatan) merupakan tahapan dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan Video didasarkan pada tahap design. Pada prakteknya tahap ini adalah bagian hasil dari rancangan *interface* Video yang sebelumnya telah dibuat pada tahap desain.

### ***Pengujian (Testing)***

Pengujian video merupakan tahap selanjutnya setelah video selesai dalam pembuatannya. Pengujian video yang dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya video promosi dengan menggunakan teknik *3D modelling* yang sudah dirancang.

### ***Distribution***

Tahapan dimana video dipublikasikan dan dipromosikan untuk pengguna umum. Pada prakteknya *3D* dan text yang sudah berhasil dibuat dan sudah lulus uji selanjutnya gabungkan kedalam sebuah video sebagai pemenuhan semua tahapan yang ada pada versi *Luther-Sutopo*.