

BAB IV

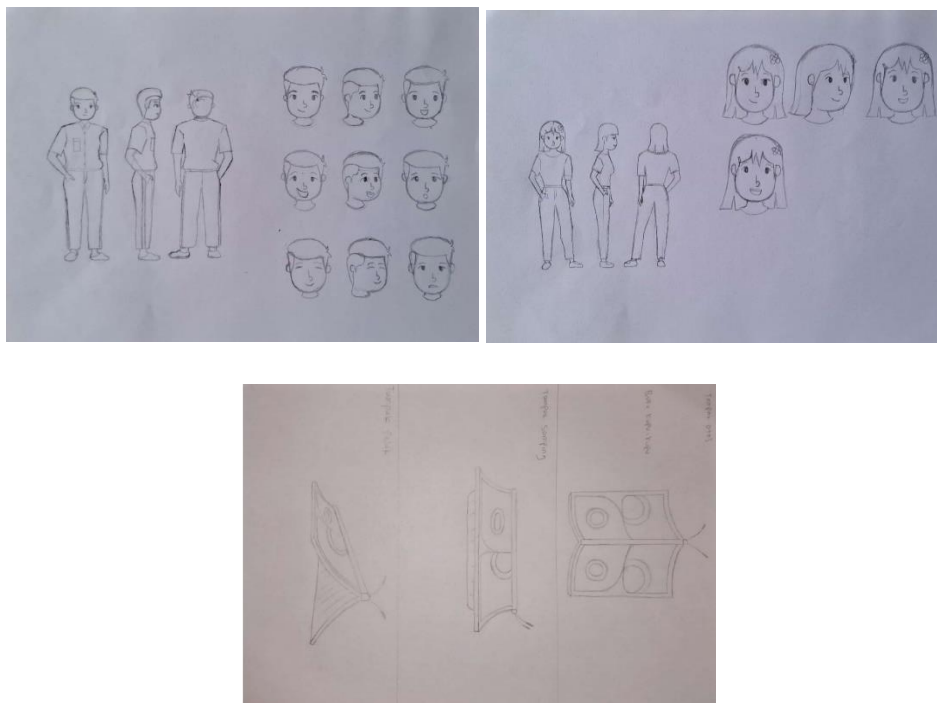
PROSES PERANCANGAN DAN VISUALISASI

4.1 Proses Motion Graphic

Dalam proses pembuatan video *motion graphic* dari konsep visual hingga penyelesaiannya terdiri dari tiga tahap yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

4.1.1 Sketsa Ilustrasi

Sketsa ilustrasi karakter pada motion graphic ini membantu penokohan dalam alur cerita dan berperan sebagai sudut pandang *Point Of View* yang dilihat oleh khalayak sasaran. Desain karakter merupakan salah satu bentuk ilustrasi dari makhluk seperti manusia, hewan, tumbuhan atau benda mati yang dijadikan karakter fiksi yang mampu mengekspresikan ekspresi, atribut dan proporsi guna mempresentasikan penggambaran narasi atau isi video motion.

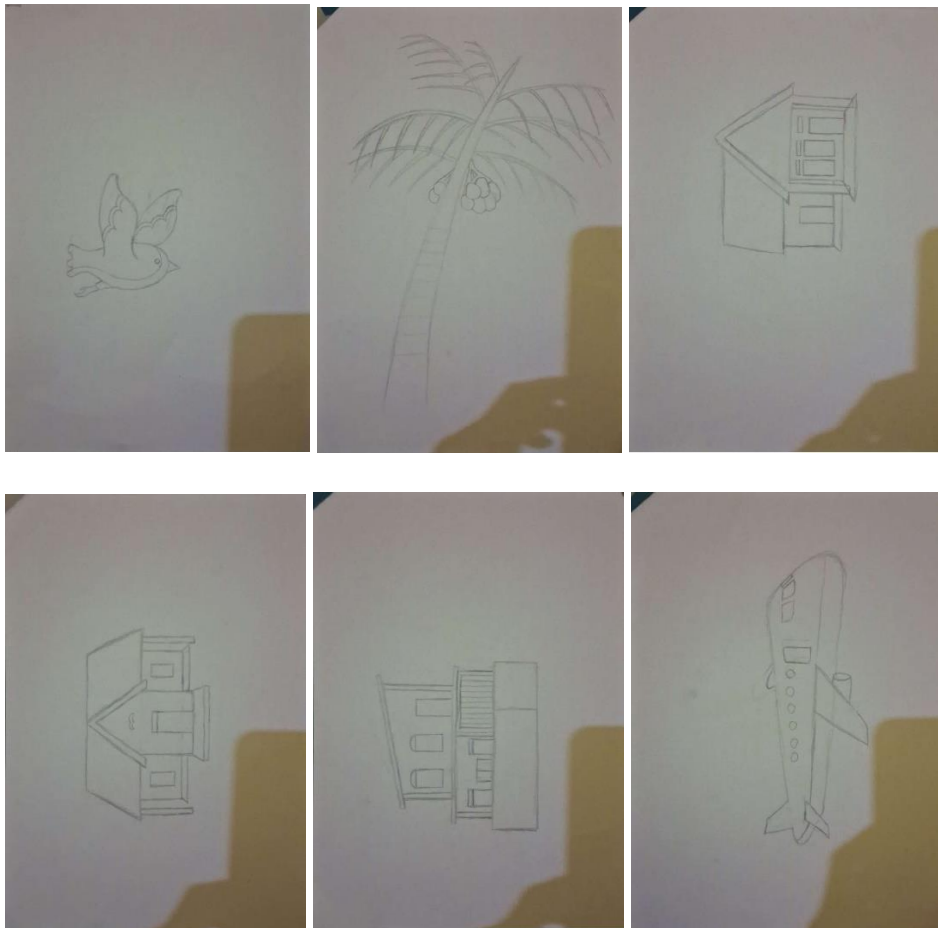


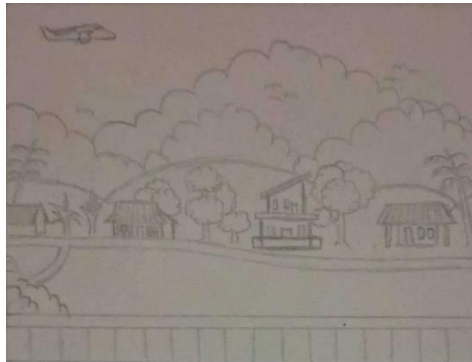
Gambar 4. 1 Sketsa Desain Karakter

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024

4.1.2 Sketsa Aset Elemen Pendukung

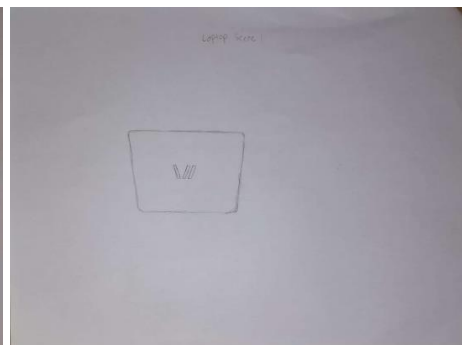
Pada bagian ini, sketsa aset yang digunakan sebagai elemen pendukung dalam video motion digunakan untuk menambah visualisasi pada atribut video motion yang menciptakan konsistensi penyampaian visual yang maksimal. Target audience akan lebih memahami isi video dan pesan yang disampaikan pada konten motion graphic apabila aset desain seperti gambar, icon, template background hingga tipografi mampu tersampaikan. Berikut ini beberapa sketsa aset yang digunakan pada setiap klip atau scene pada motion graphic yang dirancang:





Gambar 4. 2 Sketsa Aset Klip Opening

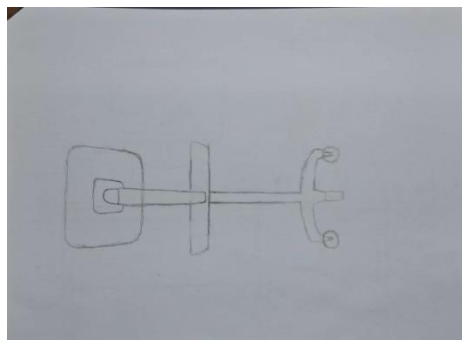
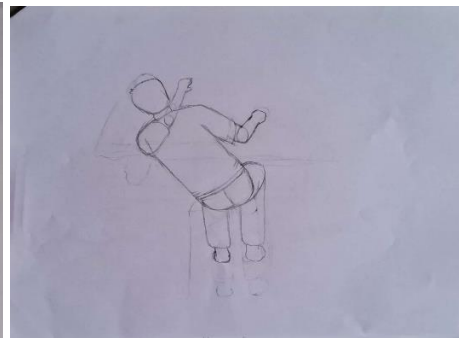
Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024





Gambar 4. 3 Sketsa Aset Scene 1

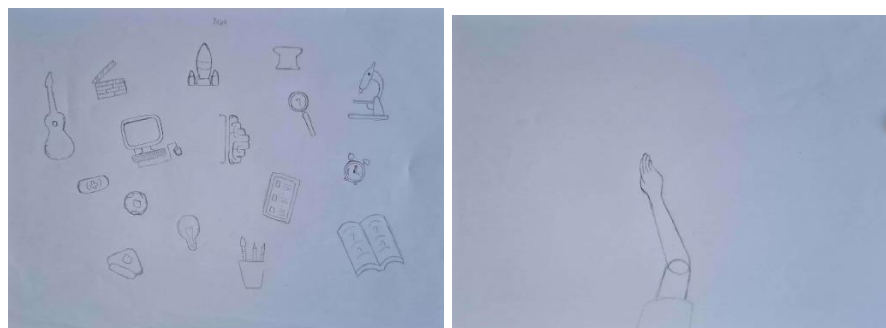
Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024





Gambar 4. 4 Sketsa Aset Scene 2

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



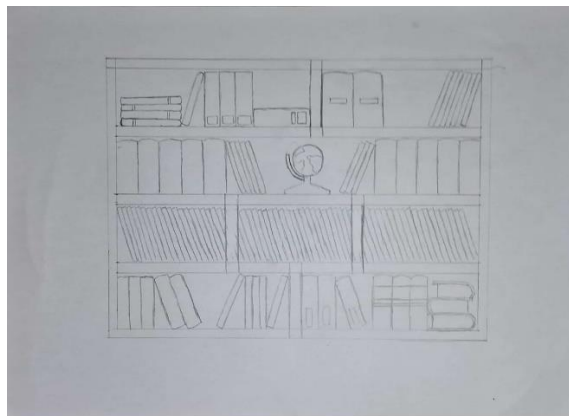
Gambar 4. 5 Sketsa Aset Scene 3

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



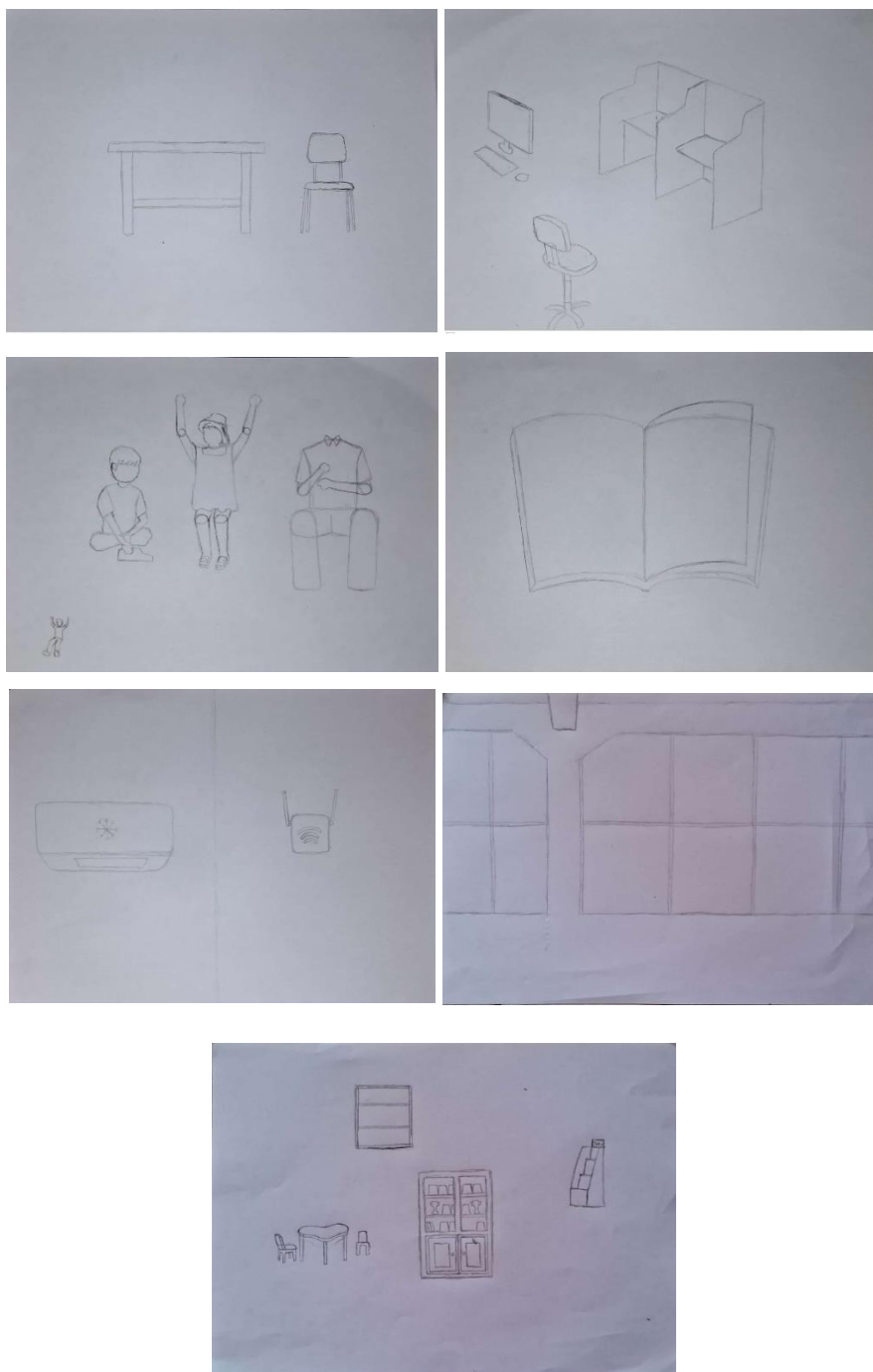
Gambar 4. 6 Sketsa Aset Scene 4

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



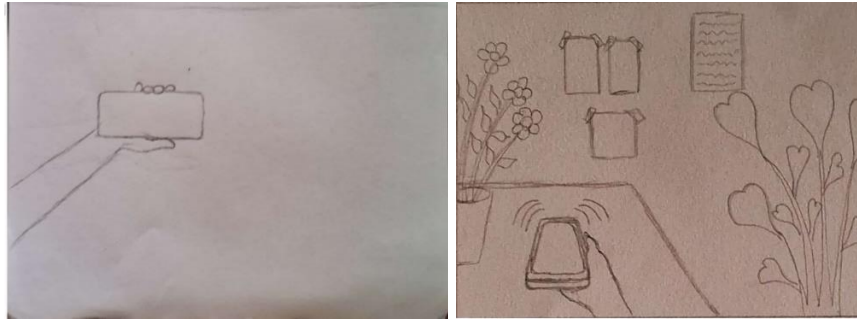
Gambar 4. 7 Sketsa Aset Scene 5

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



Gambar 4. 8 Sketsa Aset Scene 6

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



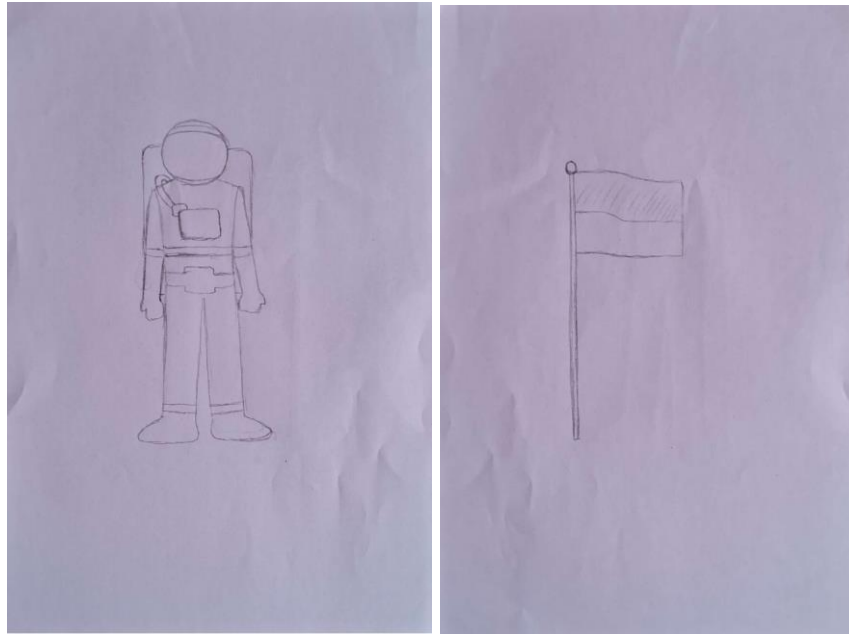
Gambar 4. 9 Sketsa Aset Scene 7

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



Gambar 4. 10 Sketsa Aset Icon Scene 9

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



Gambar 4. 11 Sketsa Aset Scene 10

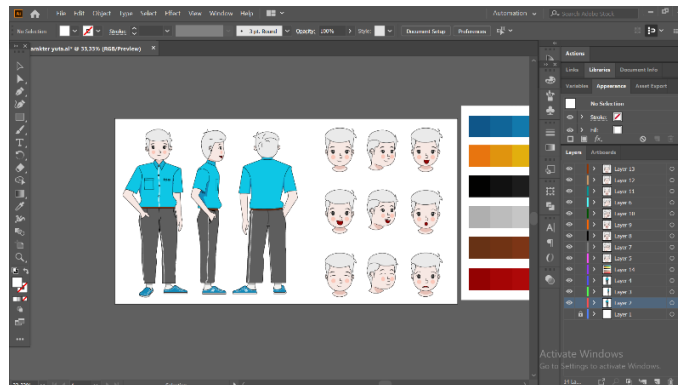
Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024

4.1.3 Produksi

Tahapan produksi merupakan tahap lanjutan dari praproduksi. Pada tahap ini, penulis mengimplementasikan semua konsep perancangan yang telah disusun di tahap praproduksi.(Moussadecq et al., 2023)

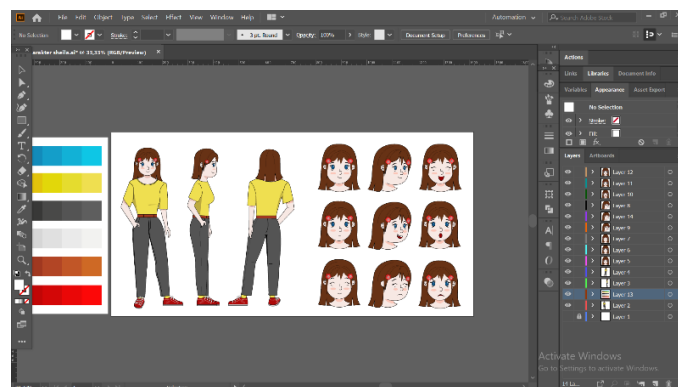
Pada tahap produksi dalam pembuatan motion graphic ini yaitu mendigitalisasikan sketsa karakter dan aset yang telah dibuat menggunakan salah satu software Adobe yakni Adobe Illustrator dengan teknik vector flat ilustrasi sebagai modeling dan teksturing hingga *coloring*. Dalam memudahkan animasi menggunakan keyframe dan rigging pada setiap karakter, penulis memisahkan setiap objek anatomi tubuh karakter menjadi layer yang berbeda-beda. Setiap layer pada Adobe Illustrator wajib diberi nama sesuai objek atau anatomi yang telah disusun agar memudahkan editing selanjutnya pada tahap Pasca produksi.

Berikut ini beberapa foto digitalisasi yang telah dibuat sesuai dari digitalisasi karakter, aset, hingga latar belakang atau background ilustrasi digital yang akan digunakan dalam video motion graphic:



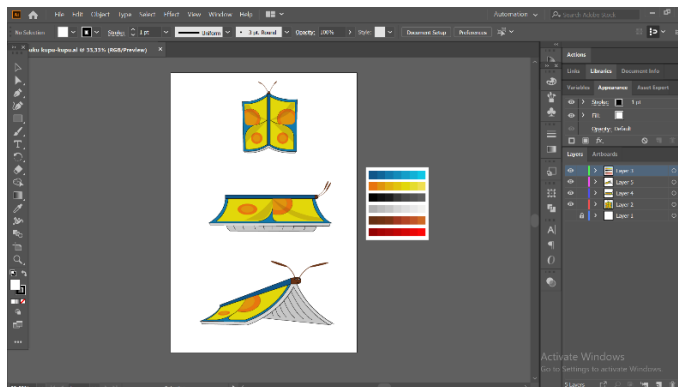
Gambar 4. 12 Aset Digital Karakter Yuta

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



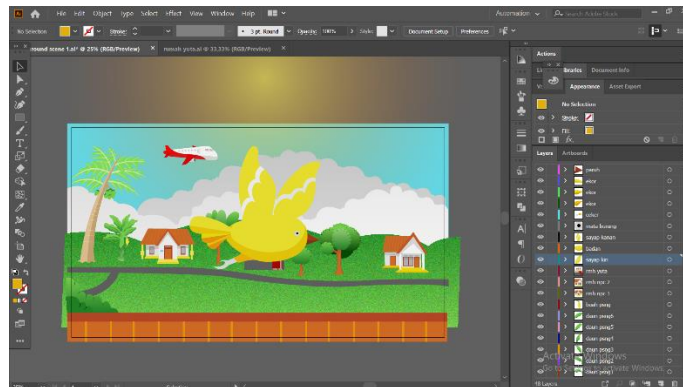
Gambar 4. 13 Aset Digital Karakter Sheila

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



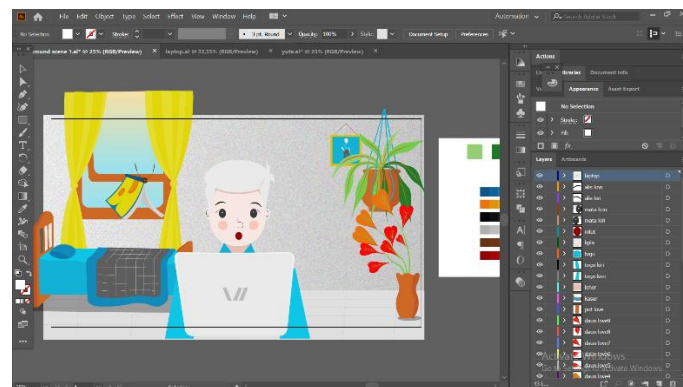
Gambar 4. 14 Aset Digital Karakter Bukupu

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



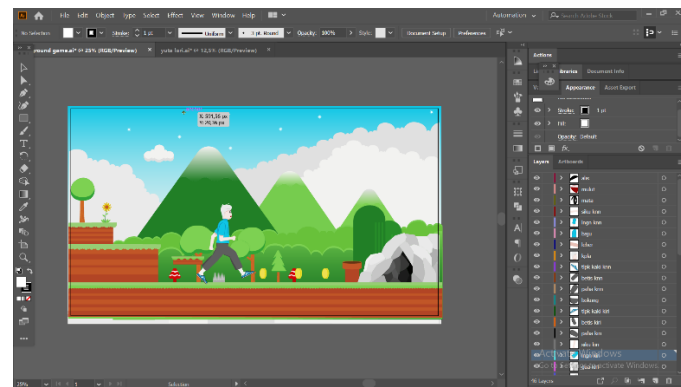
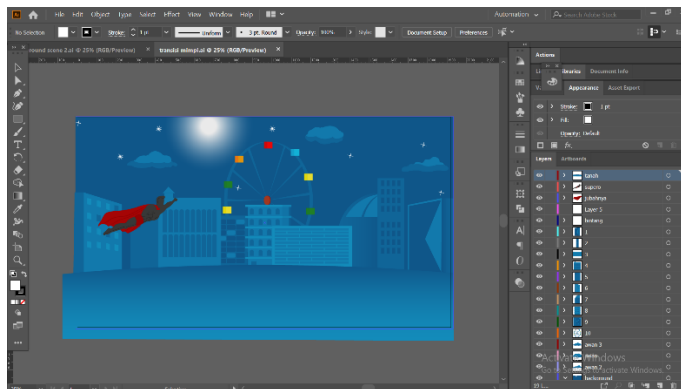
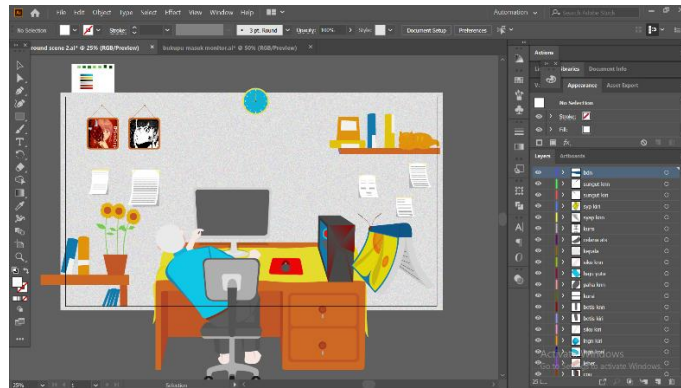
Gambar 4. 15 Aset Digital Scene Opening

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



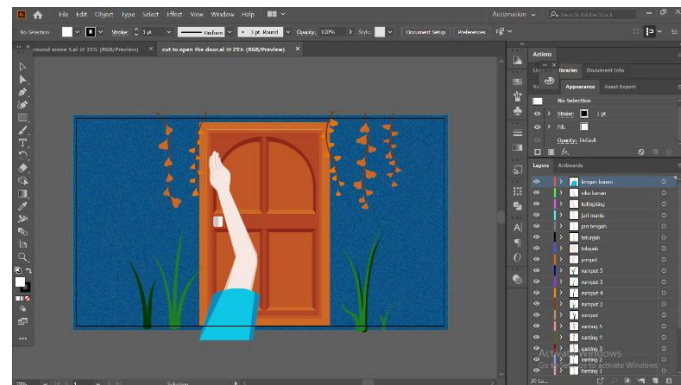
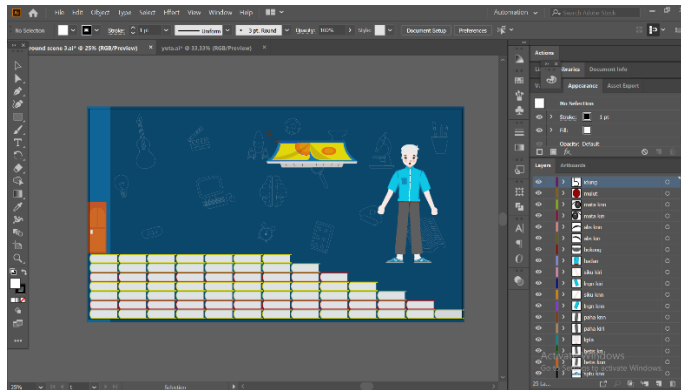
Gambar 4. 16 Aset Digital Scene 1

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



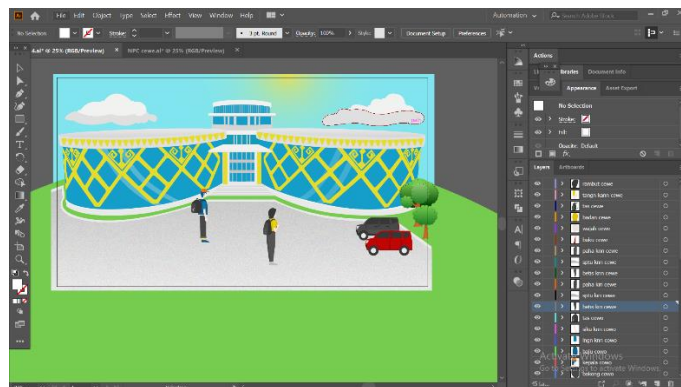
Gambar 4. 17 Aset Digital Scene 2

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



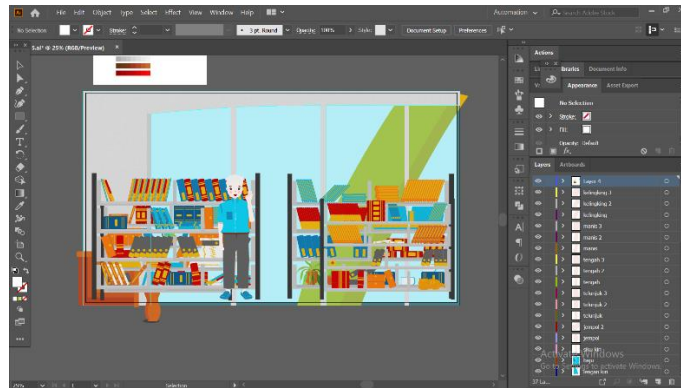
Gambar 4. 18 Aset Digital Scene 3

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



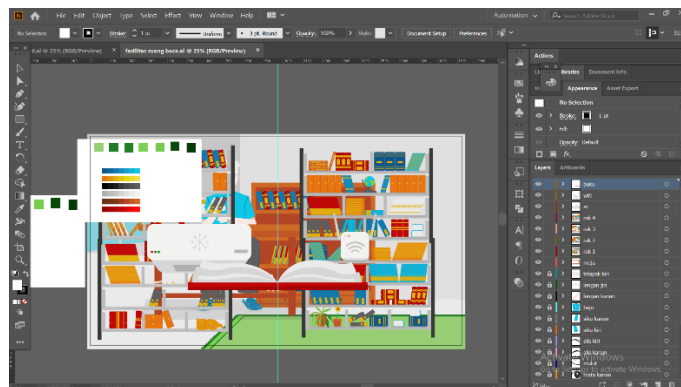
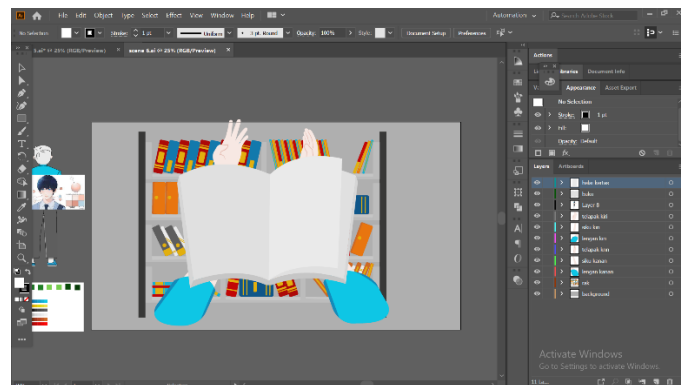
Gambar 4. 19 Aset Digital Scene 4

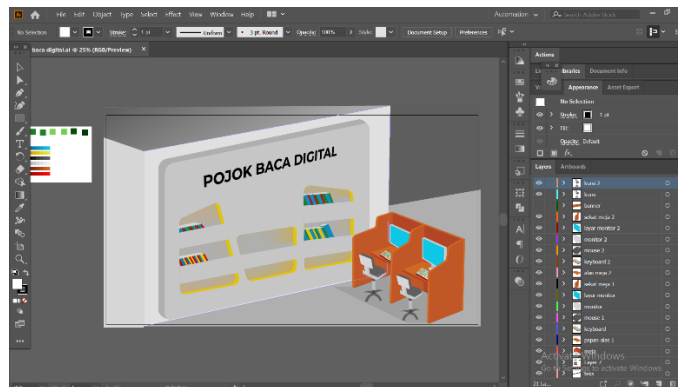
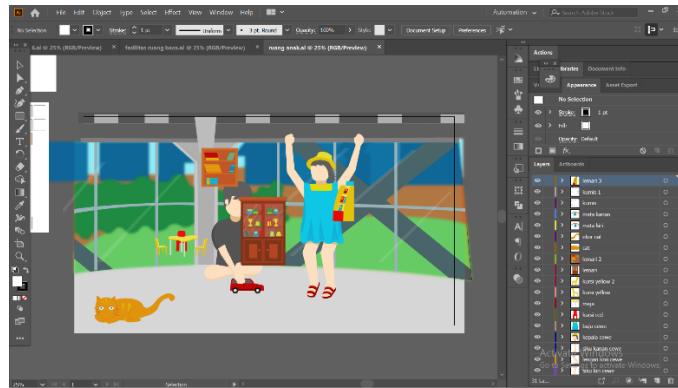
Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



Gambar 4. 20 Aset Digital Scene 5

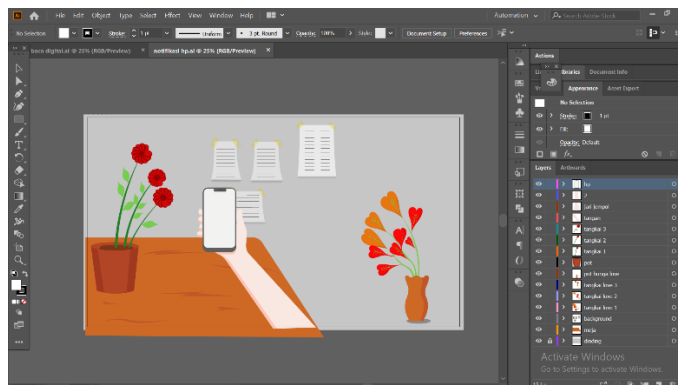
Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024

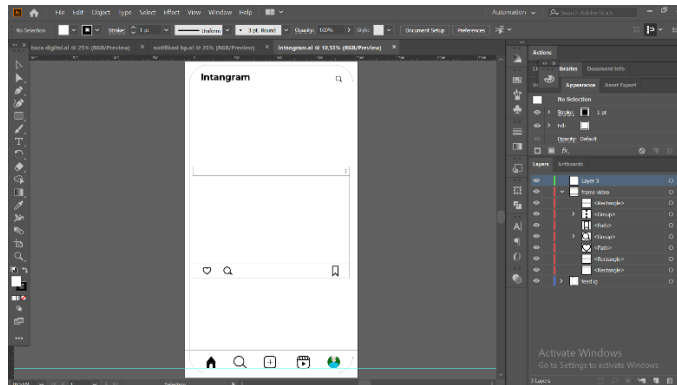




Gambar 4. 21 Aset Digital Scene 6

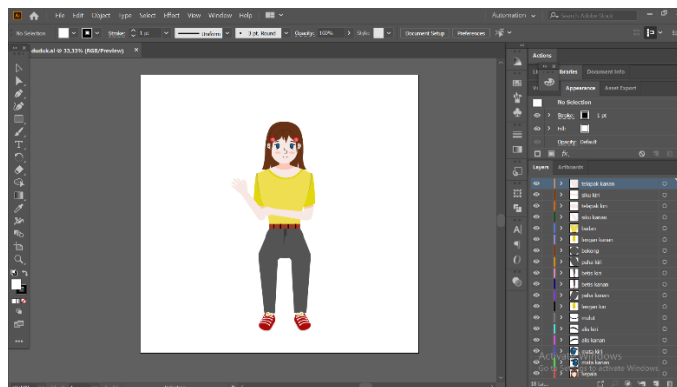
Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024





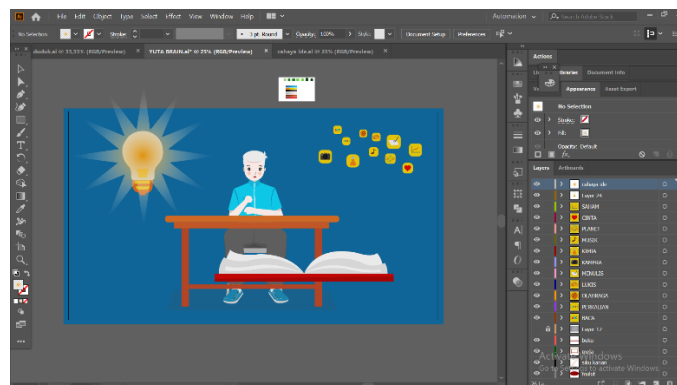
Gambar 4. 22 Aset Digital Scene 7

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



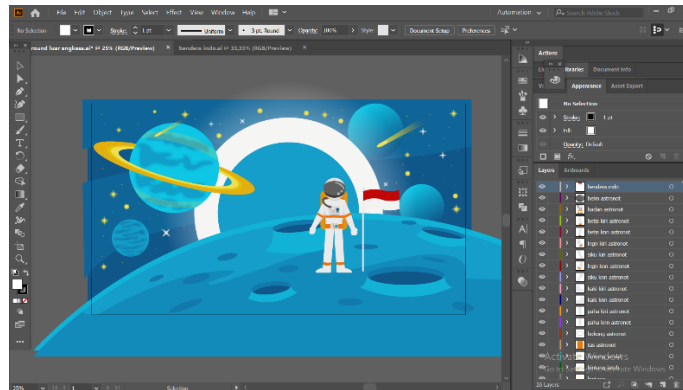
Gambar 4. 23 Aset Karakter Scene 8

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



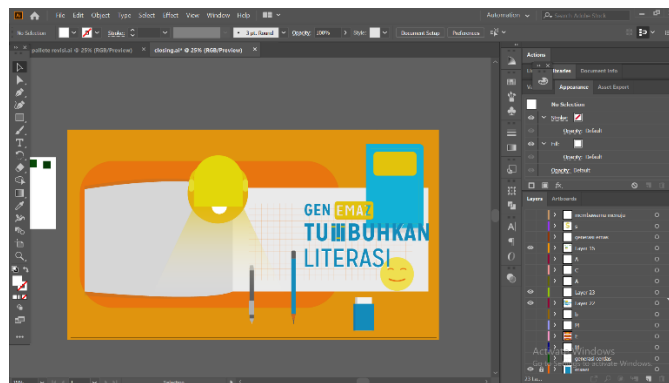
Gambar 4. 24 Aset Karakter Scene 9

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



Gambar 4. 25 Aset Digital Scene 10

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



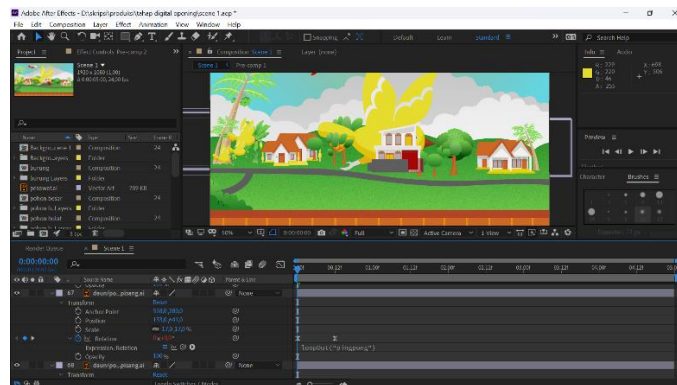
Gambar 4. 26 Aset Digital Closing

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024

4.1.4 Pasca Produksi

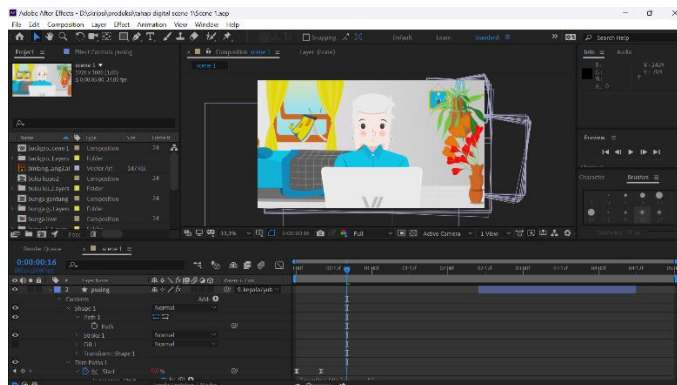
Pada tahapan Pasca Produksi, Sketsa ilustrasi yang telah digitalisasi selanjutnya sudah siap untuk memasuki tahap editing menggunakan software *Adobe After Effect*. Dalam proses editing pada pembuatan motion graphic ini menggunakan teknik *keyframe* dan *rigging*. Setelah keseluruhan layer tiap klip atau scene telah siap, selanjutnya objek yang perlu dianimasikan akan diedit menggunakan *keyframe* dan *rigging*. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *keyframe* dan *rigging* ialah penentuan *Anchor Point* yang tepat. *Anchor Point* berperan sebagai titik tumpuan objek yang akan ditransformasikan dan dimanipulasi sesuai konsep. Setelah dirasa objek-objek tiap klip atau scene

telah dianimasikan, maka tahap selanjutnya dari online editing yakni sebuah tahap pengeditan akhir atau *finishing* dengan memberikan transisi, visual efek, musik backsound, efek suara dan voice over yang menjadi tahap akhir dalam editing di pasca produksi.



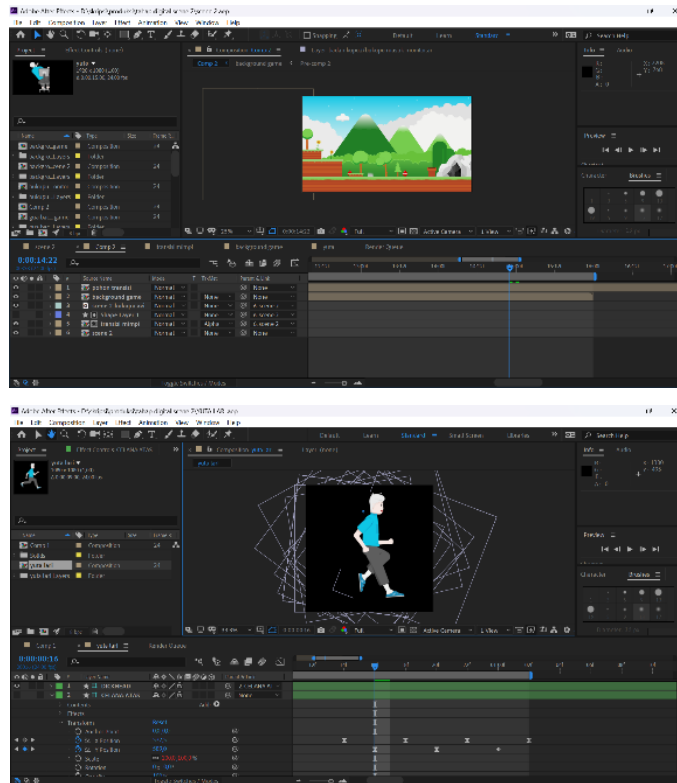
Gambar 4. 27 Proses Editing Opening

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



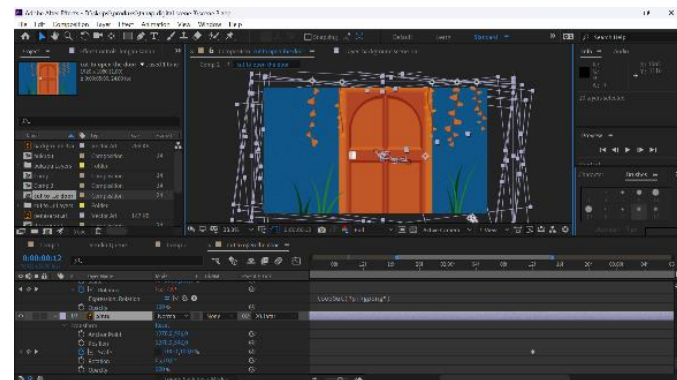
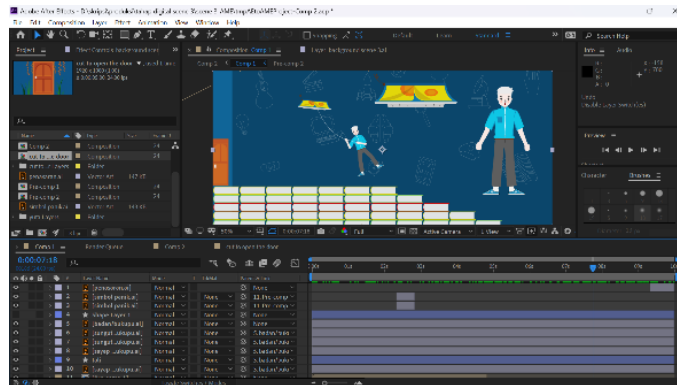
Gambar 4. 28 Proses Editing Scene 1

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



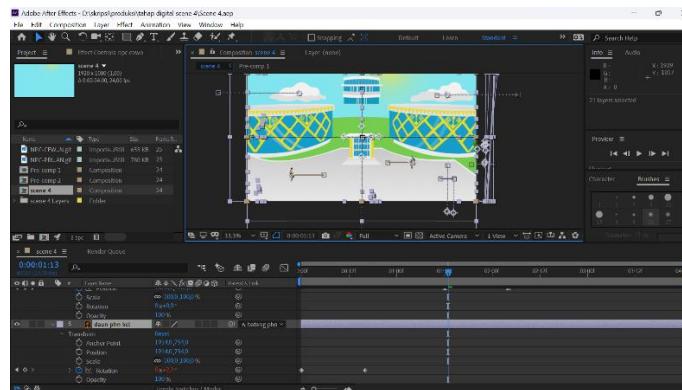
Gambar 4. 29 Proses Editing Scene 2

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



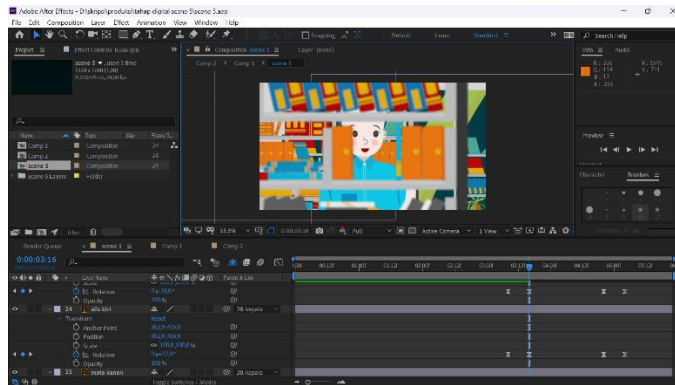
Gambar 4. 30 Proses Editing Scene 3

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



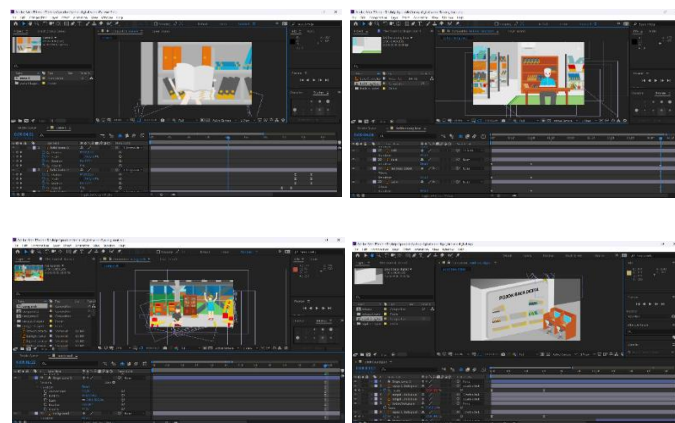
Gambar 4. 31 Proses Editing Scene 4

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



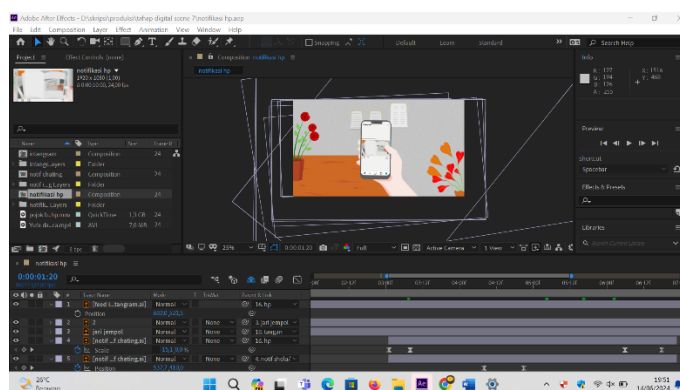
Gambar 4. 32 Proses Editing Scene 5

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



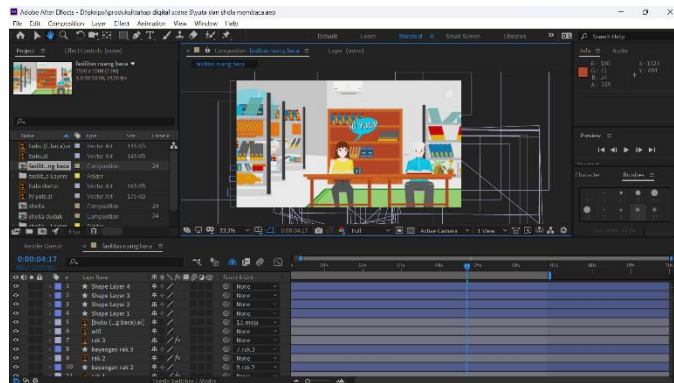
Gambar 4. 33 Proses Editing Scene 6

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



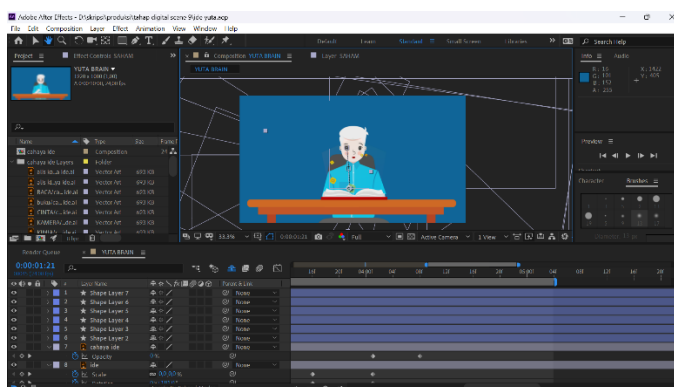
Gambar 4. 34 Proses Editing Scene 7

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



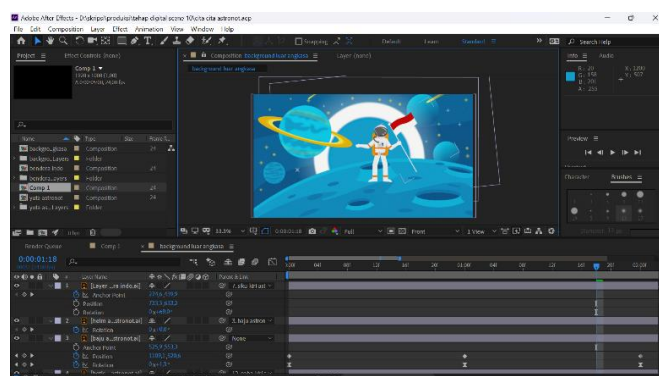
Gambar 4. 35 Proses Editing Scene 8

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



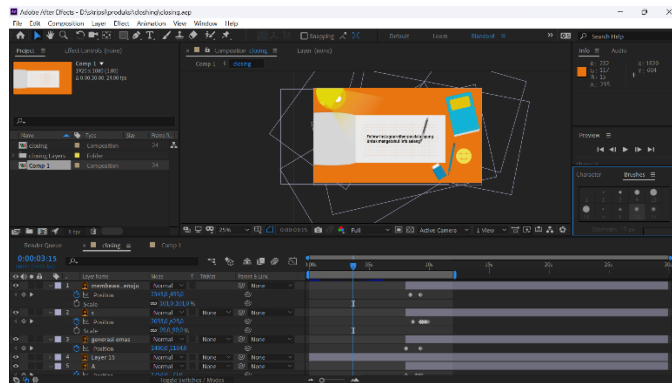
Gambar 4. 36 Proses Editing Scene 9

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



Gambar 4. 37 Proses Editing Scene 10

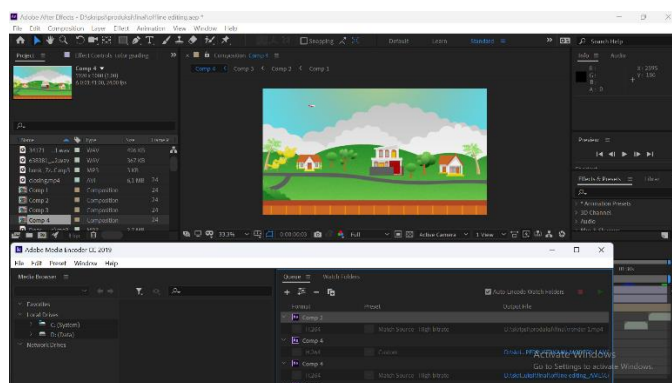
Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024



Gambar 4. 38 Proses Editing Scene Closing

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024

Setelah menyelesaikan proses menganimasikan objek menggunakan keyframe dan rigging, tahap selanjutnya ialah memberikan elemen audio visual lainnya yakni backsound musik, transisi, Voice Over, efek suara dan menyusun keseluruhan composition yang terpisah tiap scene menjadi satu kesatuan dalam satu composition. Hal ini dilakukan agar meminimalisir penggunaan dan kinerja RAM pada software *After Effect* karena software ini menggunakan RAM berkinerja tinggi.



Gambar 4. 39 Eksport Hasil Video

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024

Setelah melakukan penyuntingan video motion dan audio, pada tahapan rendering dan export menggunakan Adobe Media Encoder dengan tujuan meringankan hasil rendering video dan mempercepat proses export video langsung menggunakan format mp4 atau export hasil video motion menjadi lebih praktis.

4.2 Media Utama

Video Motion Graphic ini berdurasi 1 menit 40 detik, dalam hal ini perancangan dibuat berdasarkan fenomena minat baca masyarakat yang kurang produktif termasuk masyarakat di Lampung. Untuk kembali menarik semangat minat baca masyarakat, Perpustakaan Modern Lampung memiliki sebuah pelayanan koleksi baca buku terbaik di Lampung yang sudah menghadirkan berbagai sarana dan fasilitas yang cukup mumpuni sebagai wadah mengembangkan literasi.

Motion Graphic ini berisi kampanye dengan tema atau konsep fantasi mengenai ajakan untuk membaca, mencari ilmu dan pengetahuan baru tidak hanya melalui menonton film dan bermain game saja tetapi juga membaca buku merupakan sumber ilmu dan pengetahuan yang lebih lengkap dan signifikan.

Sebagai Video dengan format landscape, media yang digunakan pada *Motion Graphic* ini ialah Youtube guna mencakup jangkauan strategi distribusi yang lebih luas, dapat diakses dengan mudah atau efisien oleh target audience, dapat muncul diberanda media sosial youtube milik target audience saat mengakses youtube disaat mencari kata kunci pencarian yang sesuai.

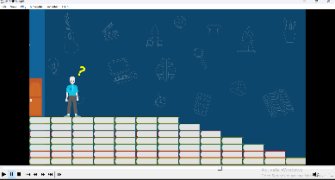


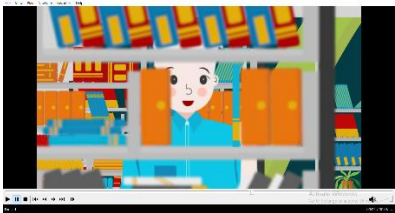
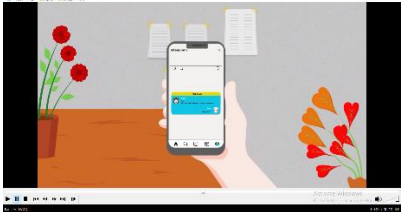
Gambar 4. 40 Media Publikasi Motion Graphic

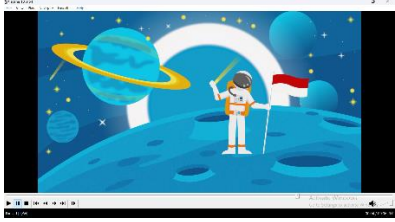
Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024

Tabel 4. 1 Scene Video Motion Graphic

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024

No.	Adegan	Keterangan	Durasi
1.		Scene Opening di sebuah desa Karakter Yuta	5 detik
2.		Scene keseharian tanpa membaca	5 detik
3.		Scene mencari ilmu dan menjelajahi tantangan dengan film dan game	16 detik
4.		Scene yang memperlihatkan petunjuk mengenai membaca merupakan salah satu petualangan mencari ilmu yang belum dijelajahi.	15 detik

5.		Scene yang mengarahkan pada gedung Perpustakaan Modern Lampung sebagai petunjuk tempat mencari ilmu tersebut	4 detik
6.		Scene yang memperlihatkan karakter mulai mengambil salah satu buku	5 detik
7.		Scene fasilitas di Perpustakaan Modern Lampung	16 detik
8.		Scene mengajak teman untuk ikut membaca	10 detik
9.		Scene membaca bersama	6 detik
10.		Scene memperlihatkan karakter yang telah banyak mendapatkan ilmu dari membaca	5 detik

11.		Scene cita-cita keberhasilan dari menempuh pencarian ilmu melalui film, game dan membaca	6 detik
12.		Scene closing menampilkan teks tentang info mengenai Perpustakaan Modern Lampung dan kata headline dan tagline	10 detik

4.3 Media Pendukung

A. Poster Digital Berbasis Media Sosial

Poster ini berukuran 1080x1080 px dan diposting di platform Instagram sebagai ajakan dan edukasi strategi meningkatkan minat baca masyarakat. Poster ini berisi informasi terkait akses mengenai informasi dari media sosial dari Perpustakaan Modern Lampung.



Gambar 4. 41 Media Publikasi Poster Digital

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024

B. X Banner

X Banner berukuran 160x60 cm ini digunakan sebagai media pendukung kampanye melalui ajakan untuk berkunjung ke Perpustakaan Modern Lampung.



Gambar 4. 42 Pengaplikasian Mockup X banner

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024

C. Baliho

Pada media pendukung ini, Baliho berukuran 4x3 m ini diaplikasikan di lokasi strategis yakni tepat berada di pinggir jalan dari Perpustakaan Modern Lampung guna memberikan sebuah ajakan kepada masyarakat untuk membaca di Perpustakaan Modern Lampung.



Gambar 4. 43 Pengaplikasian Mockup Baliho

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024

D. Mug

Desain mug dirancang sebagai media edukatif menggunakan tagline yang menjadi ciri khas dari minat baca masyarakat generasi Z untuk memotivasi gemar membaca.



Gambar 4. 44 Pengaplikasian Mockup Mug

Sumber Data: Wahyu Khoirudin 2024

E. Kaos

Pada media pendukung kaos ini, desain tipografi diletakkan pada bagian punggung audience. Kaos ini ditujukan sebagai program kampanye untuk memberikan maksud edukasi dan mengingatkan kepada target audience yang melihatnya untuk memulai mengembangkan literasi minat baca. Strategi distribusi yang diaplikasikan pada kaos ini ialah membagikan kepada pengunjung Perpustakaan Modern Lampung. Kaos ini menggunakan warna putih dengan bahan *Cotton Combed* dan disablon dengan teknik *Rubber*.



Gambar 4. 45 Pengaplikasian Mockup Kaos

Sumber Data : Wahyu Khoirudin 2024