

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Produksi

Tahap produksi merupakan kelanjutan dari tahap pra produksi yang telah dibuat sebelumnya. Pada proses produksi dikerjakan kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan keseluruhan isi materi dalam video pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dikerjakan meliputi proses pengambilan gambar, rekaman audio, pembuatan aset objek dua dimensi, Motion Graphic, dan penerapan backsound. Langkah ini dibutuhkan agar setiap kegiatan produksi bisa terencana dengan baik.

##### 4.1.1 Produksi Aset Grafis

Proses mendesain gambar atau grafis di buat menggunakan software *Adobe Photoshop CC 2017*. Adobe Photoshop adalah software design grafis yang berbasis bitmap yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Desain grafis yang di buat akan di gunakan sebagai bahan untuk proses animatic pada *Adobe After Effect CC 2019*. Pembuatan desain ini menggunakan teknik dasar Vektor, tools yang digunakan adalah Pen Tool dan Shape Tool. Berikut hasil dari pembuatan desain grafis:

1. Membuka aplikasi *Adobe Photoshop CC 2017*
2. Pengaturan Lembar Kerja

Membuka *Adobe Photoshop CC2017*. Lalu klik New / Ctrl + N. Tulis nama project. Karena ukuran yang digunakan menyesuaikan dengan ukuran video dari *Instagram* dengan ukuran 1080 x 1080 px. Bisa dipilih yang ada di Recent atau apabila tidak ada maka bisa pilih profile > Film

& Video > HDV 1080 > *Advanced Options* lalu pilih *color mode RGB*.  
Lalu klik *Create*. Pengaturan lembar kerja bisa dilihat di **Gambar 4.1**



**Gambar 4.1** Pengaturan Lembar Kerja

### 3. Pengaturan Tools

Kemudian mulai mendesain dengan berbagai tools yang telah di sediakan di panel. Bisa dilihat di **Gambar 4.2**



**Gambar 4.2** Menu Tools

*Pen tool* berfungsi untuk membuat garis dengan menghubungkan titik ke titik berikutnya yang dihasilkan oleh *Pen tool* dan membentuk garis terbuka atau tertutup jika titik awal dan titik akhir terhubung. Titik dalam *Move Tool* bisa disebut juga *anchor point*. Bisa dilihat pada

**Gambar 4.3**



**Gambar 4.3 Move Tool**

Kemudian menggunakan *Move Tool* untuk mengatur objek gambar. Bisa dilihat pada **Gambar 4.4**



**Gambar 4.4 Direct Selection Tool**

#### 4.1.1.1 Aset Buket

Dalam pembuatan Motion Graphic Buket menggunakan pen tool dengan cara memilih *Pen Tool* dahulu. Kemudian klik shape untuk membuat gambar yang telah dititik langsung mempunyai warna dan sambungkan semua menjadi satu. Layout yang kita buat akan menjadi sebuah Buket. Aset buket bisa dilihat pada

**Gambar 4.5**

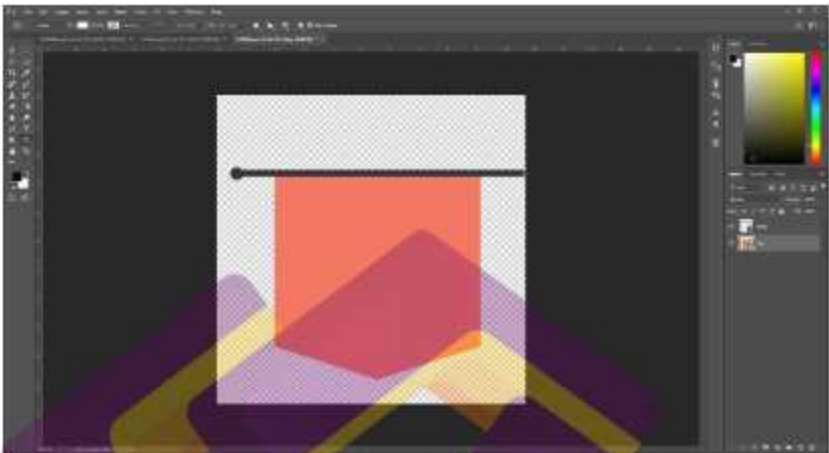


**Gambar 4.5** Pembuatan Aset

Kemudian masukkan foto dan timpa dengan Shape dan kurangi Opacity-nya, buat satu persatu hingga menjadi sebuah Motion Graphic seperti diatas. Save dengan format dari Photoshop atau .psd agar mudah di gerakkan di Adobe After Effect.

#### **4.1.1.2 Aset Alamat**

Dalam pembuatan aset Alamat langkah pertama adalah download gambar bangunan, mobil, bendera, rumah, dan buat tiang di Photoshop dengan Rectangle Tool dan Ellipse Tool kemudian gabungkan dengan cara Klik Kanan pada Layer Work > Klik Merge Layer. Bisa dilihat pada **Gambar 4.6**



**Gambar 4.6** Pembuatan Aset

#### **4.1.1.3 Aset Sosial Media**

Aset-aset dalam pembuatan video iklan ini juga di buat dalam Adobe Photoshop , dengan ukuran yang sama. Pembuatan aset menggunakan *Pen Tool* dengan cara, klik *Pen Tool* dan dilanjutkan dengan memenuhi sebagian layar, kemudian dilanjutkan dengan mengklik *Fill* dan kemudian pilih *Gradient* dan pilih 3 option warna. Kemudian download gambar Handphone dan logo sosmed dan fontnya kemudian masukkan logo dari Wisudahin. Pembuatan aset bisa dilihat pada

**Gambar 4.7**



**Gambar 4.7** Pembuatan Aset

#### **4.1.2 Pengambilan Gambar**

Pengambilan gambar di ambil dengan menggunakan kamera canon 70D, lensa utama Canon, Fix. Walaupun terdapat jenis kamera dan seri yang berbeda tetapi dalam pengambilan settingan semua menggunakan settingan FHD dengan 25fps.

##### **1. Shoot 1**

Lokasi : Universitas Amikom Yogyakarta

Shoot : Close up

Background : Orang yang menggunakan Gordon



**Gambar 4.8** Shoot 1

2. Shoot 2

Lokasi : Universitas Amikom Yogyakarta

Shoot : Extreme Close Up

Background : Jendela



**Gambar 4.9** Shoot 2

3. Shoot 3

Lokasi : Dapoer Oma

Shoot : Close Up

Bakground : Orang yang menggenggam Buket



Gambar 4.10 Shoot 3

4. Shoot 4

Lokasi : Dapoer Oma

Shoot : Close Up – Zoom Out

Background : Taman





**Gambar 4.11** Shoot 4

5. Shoot 5

Lokasi : Universitas Amikom Yogyakarta

Shoot : Close up

Background : Orang menggunakan Jubah



**Gambar 4.12** Shoot 5

#### 4.1.3 Rekam Narasi

Proses rekam merupakan proses menangkap suara yang akan dijadikan narasi pada iklan ini. Proses rekaman narasi penulis menggunakan alat perekam yaitu Samsung J3 Pro dan editing menggunakan software Adobe Audition CC 2017. Untuk meminimalisir noise pada rekaman, pastikan ruang digunakan untuk merekam suara adalah kedap suara. Berikut cara merekam narasi.

1. Rekam narasi dilakukan sesuai rancangan yang telah dibuat. Kemudian rekaman menggunakan perangkat smartphone Samsung J3 Pro. Setelah rekaman selesai. Pindahkan file rekaman tersebut ke hardisk agar bisa di edit menggunakan Adobe Audition CC 2017.

Import file rekaman, kemudian pilih noise yang ingin di hilangkan, seleksi lalu pilih Effects kemudian pilih Noise Reduction/Restoration, lalu pilih Capture Noise Print dan kembali ke Effect lalu klik Noise Reduction (process) dan klik Apply. Bisa dilihat pada Gambar 4.13



**Gambar 4.13** Tampilan *Effect Noise Reduction*

## 4.2 Pasca Produksi

Dalam tahap pra produksi berakhir tahap selanjutnya tahap pasca produksi. Dalam tahap ini proses penggabungan video yang di ambil dibuat per scene. Kemudian tahap ini meliputi ending, rendering, testing, dan evaluasi.

### 4.2.1 Pembuatan Motion Graphic

Yaitu proses penggabungan bahan desain grafis yang telah dibuat menggunakan Adobe Photoshop CC 2017. Yang selanjutnya akan di gerakan (animasi) menggunakan Adobe After Effect CC 2019. Bahan desain grafis ini harus dibuat pada *layer* secara terpisah dan diberi nama agar memudahkan proses pergerakan gambar. Ukuran *layer* pada Adobe Photoshop harus sama dengan ukuran video yang dibuat agar tidak perlu lagi merubah ukuran gambar sehingga gambar tidak mengalami penurunan kualitas.

1. Membuka *Software* Adobe After Effect CC 2019
2. Sesuaikan lebar dan tinggi layer sama seperti di file Photoshop agar tidak pecah saat di masukan kedalam Layer. Bisa dilihat pada **Gambar**

**4.14**



**Gambar 4.14** Tampilan *Composition Setting*

#### 4.2.1.1 Motion Graphic Mobil pada Aset Alamat

Pertama import file gambar yang telah didownload. Kemudian masukan mobil yang telah didownload sebelumnya kemudian pisahkan roda dengan badan mobil. Atur aset-aset tadi dengan menggunakan scale, rotation dan position, atur keyframe di detik yang telah ditentukan kemudian beri plugin agar pergerakan lebih halus lagi. Lalu satukan file tadi menjadi satu dengan menggunakan *pre-compose* kemudian export. Bisa dilihat pada Gambar 4.15



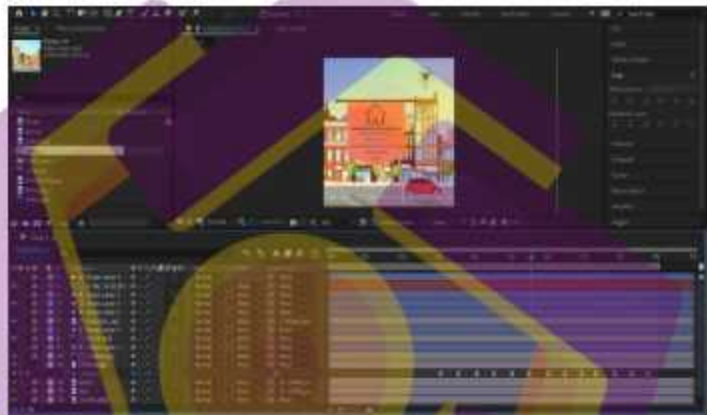
Gambar 4.15 Menggerakkan Mobil

#### 4.2.2 Editing

Dalam tahap editing ini bertujuan untuk menyusun semua scene yang telah di buat menjadi satu alur cerita yang sesuai dengan storyboard, dan menambah narasi dan backsound effect agar terlihat lebih hidup. Proses ini menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2018.

1. buka Adobe Premiere, klik project. Lalu isikan nama, pilihan lokasi penyimpanan project, capture format dengan pilihan HDV. Setelah

membuat project baru, lalu buat sequence baru dengan pilihan preset pilihan HD 1080 59.94 dan memberi nama sequence tersebut. Selanjutnya import file Liveshoot dan Motion Graphic yang mau di edit ke dalam Adobe Premiere CC 2018. Masukkan beberapa scene kedalam Layer agar di susun sesuai dengan Storyboard yang di tentukan. Bisa dilihat pada **Gambar 4.16**



**Gambar 4.16** Tahap Editing

2. Berikan effect *Warp Stabilizer* kedalam video *Liveshoot* yang sedikit terguncang agar terlihat lebih stabil. Masukkan juga *Motion Graphic* yang telah di buat setelah itu berikan *Ultra Key* agar green screen dapat hilang. Berikan backsound lagu dan backsound Effect suara Motion Graphic, berikan juga narasi yang telah di edit di Adobe Audition. Setelah itu berikan juga effect transisi pada Liveshoot agar terlihat lebih bagus, salah satunya dengan menggunakan transisi salah satu nya tansisi Dip to Black untuk mengakhir video.

### 4.2.3 Rendering

Setelah proses editing, tahap selanjutnya adalah rendering. Rendering merupakan proses terakhir untuk menjadikan semua file yang mempunyai semua elemen Multimedia. Adapun proses Rendering yang dilakukan Adobe Premiere adalah sebagai berikut :

1. Tekan **Ctrl + M** akan muncul seperti gambar dibawah



**Gambar 4.17** *Rendering*

2. Muncul jendela **Export Settings**, supaya mendapatkan hasil yang diinginkan maka harus diatur untuk mendapatkan hasil yang sesuai. Export settings yang digunakan adalah format H.264 dengan preset HD 1080 59.94. Lalu klik **Output** untuk menentukan dimana lokasi dari hasil editing. Setelah **Render Setting** disesuaikan lalu tahap selanjutnya klik tombol **Export** dan tunggu proses **Render** sampai selesai. Waktu yang

digunakan untuk render tergantung dari spesifikasi hardware komputer atau laptop yang di gunakan.

### 4.3 Implementasi

Pada implementasi ini video iklan Wisudahin akan di publish di Instagram Wisudahin.

#### 4.3.1 Testng

Video yang telah selesai pada tahap Editing dan Rending akan diamati kembali secara berulang-ulang hingga di pastikan video tersebut telah selesai sesuai dengan rancangan awal yang telah di buat pada tahap pra produksi, jika terdapat kesalahan atau hal-hal yang tidak sesuai dengan rancangan awal pra produksi akan di edit kembali untuk memperbaiki kesalahannya. Bisa dilihat pada **Gambar 4.18**









**Gambar 4.18** *Testing*

### 4.3.2 Pengujian Storyboard






Setelah itu pengujian terhadap Storyboard yang telah dibuat sebelumnya apakah sudah sesuai dengan hasil video. Bisa dilihat pada **Tabel 4.1**

**Tabel 4.1** Pengujian Storyboard







NO	GAMBAR	Video	Hasil
1.			Tercapai
2.			Tercapai
3.			Tercapai



Tabel 4.1 Pengujian Storyboard (lanjutan)

NO	GAMBAR	Video	Hasil
4.			Tercapai
5.			Tercapai
6.			Tercapai
7.			Tercapai

Tabel 4.1 Pengujian Storyboard (lanjutan)

NO	GAMBAR	Video	Hasil
8.			Tercapai
9.			Tercapai
10.			Tercapai

### 4.3.3 Skala Likert

Untuk melihat daya atau informasi dan multimedia apakah sudah layak atau belum maka diperlukan kuisioner kepada beberapa orang. Dalam kuisioner video iklan Wisudahin akan menggunakan skala Likert untuk mengetahui penilaian dari 20 orang secara umum. Pertanyaan dibagi menjadi dua aspek yaitu informasi dan multimedia. Berikut data dari pertanyaan yang diajukan dan jawaban dari responden. Bisa dilihat pada Tabel 4.2 dan Tabel 4.3

**Tabel 4.2** Presentasi Kuisioner Informasi

NO	Pertanyaan	Keterangan				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1	Apakah dengan adanya iklan ini membuat anda tertarik untuk mengunjunginya?	13	16	1	-	-
2	Bagaimana Liveshoot dan Motion Graphic yang digunakan pada video ini?	12	18	-	-	-

**Tabel 4.2** Presentasi Kuisioner Informasi (lanjutan)

NO	Pertanyaan	Keterangan				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
3	Video ini dalam proses penyampaian informasi sudah tersampaikan dengan baik?	8	19	3	-	-
4	Apakah Iklan Wisudahin sudah layak ditampilkan di media sosial?	16	14	-	-	-
5	Apakah tahapan pembuatan video Iklan sudah dijelaskan dengan baik?	8	19	3	-	-
6	Apakah informasi sudah tersampaikan dengan baik?	10	15	3	2	-

Tabel 4.3 Presentasi Kuisioner Multimedia

NO	Pertanyaan	Keterangan				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1	Bagaimana kualitas audio pada Video Iklan Wisudahan?	17	10	2	1	-
2	Bagaimana Liveshoot dan Motion Graphic yang digunakan pada video ini?	15	14	1	-	-
3	Bagaimana kualitas video yang dihasilkan?	16	14	-	-	-
4	Apakah pengambilan foto dan video sudah baik?	10	13	5	2	-
5	Apakah pengisi suara pada video ini sudah baik?	9	17	3	1	-

Tabel 4.3 Presentasi Kuisioner Multimedia (lanjutan)

NO	Pertanyaan	Keterangan				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
6	Bagaimana kualitas warna dan cahaya yang dihasilkan?	13	16	1	-	-
7	Bagaimana peletakan tata letak video sudah sesuai?	9	18	3	-	-
8	Apakah Motion graphic pada video ini dapat dipahami?	14	12	3	1	-
9	Apakah masih ada noise pada dubbing video ini?	9	12	8	1	-
10	Apakah video dapat diterapkan di semua media social?	14	15	1	-	-

Untuk mengukur hasil quisoner tanggapan dari responden, penulis menggunakan pengukuran Skala Likert. Berikut adalah skor yang diberikan terhadap tanggapan responden :

- Sangat baik : Skor 5
- Baik : Skor 4
- Cukup : Skor 3
- Tidak baik : Skor 2
- Sangat tidak baik : Skor 1

Setelah menentukan pola quisoner penulis kemudian membagikan quisoner kepada orang-orang yang bertindak sebagai responden.

Dari data yang di dapat dari hasil quisoner kepada responden kemudian diolah dengan cara mengaktifkan point jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan dengan tabel bobot nilai. Untuk mendapat hasil interpretasi, harus diketahui dulu skor tertinggi ( X ) dan angka terendah ( Y ) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden ( Angka tertinggi 5)}$

$X = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah responden ( Angka terendah 1)}$

$$\text{Rumus Index \%} = \text{Total Skor} / Y \times 100$$

Bisa dilihat pada **Tabel 4.4**

**Tabel 4.4** Mengukur Hasil Kuisisioner

Jawaban	Keterangan
0%-19,99%	Sangat Tidak Baik
20%-39,99%	Tidak Baik
40%-59,99%	Cukup
60%-79,99%	Baik
80%-100%	Sangat Baik

#### 4.3.4 Perhitungan Skala Likert

##### 4.3.4.1 Aspek Infromasi

1. Pertanyaan Kuisisioner pertama

Total Skor = 86

Rumus Index % =  $86/100 \times 100 = 86\%$

**Kategori sangat Baik**

2. Pertanyaan kedua



Total Skor = 91

Rumus Index % =  $91/100 \times 100 = 91\%$

**Kategori sangat Baik**

3. Pertanyaan ketiga

Total Skor = 84

Rumus Index % =  $84/100 \times 100 = 84\%$

**Kategori sangat Baik**

4. Pertanyaan keempat

Total Skor = 91

Rumus Index % =  $91/100 \times 100 = 91\%$

**Kategori sangat Baik**

5. Pertanyaan kelima

Total Skor = 88

Rumus Index % =  $88/100 \times 100 = 88\%$

**Kategori sangat Baik**

6. Pertanyaan keenam

Total Skor = 87

Rumus Index % =  $87/100 \times 100 = 87\%$

**Kategori sangat Baik**

- Rata – rata aspek Informasi 88%

#### 4.3.4.2 Aspek Multimedia

1. Pertanyaan pertama

Total Skor = 91

Rumus Index % =  $91/100 \times 100 = 91\%$

**Kategori sangat Baik**

2. Pertanyaan kedua

Total Skor = 94

Rumus Index % =  $94/100 \times 100 = 94\%$

**Kategori sangat Baik**

3. Pertanyaan ketiga

Total Skor = 92

Rumus Index % =  $92/100 \times 100 = 92\%$

**Kategori sangat Baik**

4. Pertanyaan keempat

Total Skor = 88

Rumus Index % =  $88/100 \times 100 = 88\%$

**Kategori sangat Baik**

## 5. Pertanyaan kelima

Total Skor = 84

Rumus Index % =  $84/100 \times 100 = 84\%$

**Kategori Baik**

## 6. Pertanyaan keenam

Total Skor = 89

Rumus Index % =  $89/100 \times 100 = 89\%$

**Kategori sangat Baik**

## 7. Pertanyaan ketujuh

Total Skor = 88

Rumus Index % =  $88/100 \times 100 = 88\%$

**Kategori sangat Baik**

## 8. Pertanyaan kedelapan

Total Skor = 91

Rumus Index % =  $91/100 \times 100 = 91\%$

**Kategori sangat Baik**

## 9. Pertanyaan kesembilan

Total Skor = 84

$$\text{Rumus Index \%} = 84/100 \times 100 = 84\%$$

#### **Kategori Baik**

10. Pertanyaan kesepuluh

$$\text{Total Skor} = 94$$

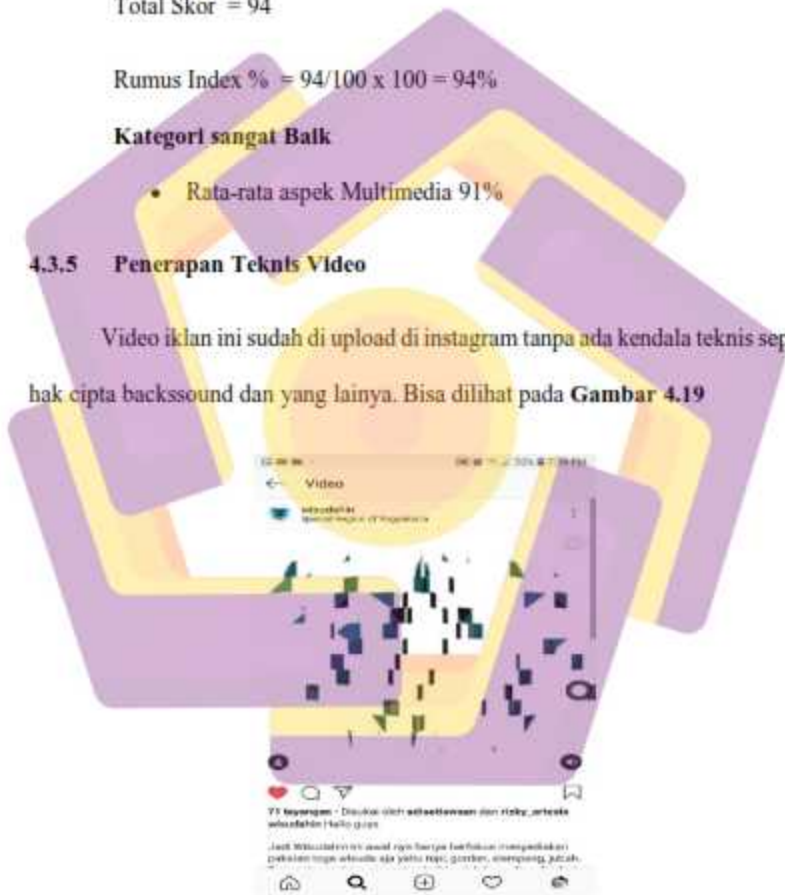
$$\text{Rumus Index \%} = 94/100 \times 100 = 94\%$$

#### **Kategori sangat Baik**

- Rata-rata aspek Multimedia 91%

#### **4.3.5 Penerapan Teknis Video**

Video iklan ini sudah di upload di instagram tanpa ada kendala teknis seperti hak cipta backssound dan yang lainnya. Bisa dilihat pada **Gambar 4.19**



**Gambar 4.19** Penerapan pada *Instagram*