

MEDIA INFORMASI PENGOLAHAN KOPI GAYO BERBASIS MULTIMEDIA

Risawandi, Tommy Syahputra, Riyadhul Fajri, T. Rafli Abdillah

Dosen Teknik Informatika Universitas Malikussaleh Lhokseumawe

Jl. Cot Tgk Nie-Reuleut, Aceh Utara, 141 Indonesia

¹Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim

²Dosen Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim

e-mail: tommysaid.syahputra@gmail.com

Abstrak — Kopi adalah hasil alam daerah Gayo yang saat ini telah dikenal luas baik secara lokal, nasional maupun dunia. Pengenalan kopi melalui media informasi digital semakin meluas baik melalui media sosial maupun media digital lainnya. Konten animasi salah satu wujud menarik dari isi media informasi yang mudah di mengerti oleh publik. Penelitian tugas akhir ini adalah proses pembuatan video animasi dari video nyata yang diambil menggunakan kamera. Kemudian di konversi dengan perangkat lunak dengan cara yang mudah, bukan dengan cara manual secara konvensional yang sering dilakukan. Peneliti melakukan uji coba pada aplikasi yang telah beredar dengan metode satu klik, namun tidak efektif untuk video yang berdurasi lama. Kemudian diuji coba dengan editor video yang memanfaatkan ekstensi tambahan, maka konversi video nyata ke animasi dapat dilakukan dengan mudah. Tujuan penelitian ini adalah menguji coba kelayakan perangkat lunak untuk membuat animasi secara mudah dan hemat.

Kata Kunci—*animasi, konvrensi, kopi, media informasi, konten.*

PENDAHULUAN

Kopi adalah hasil alam daerah Gayo yang saat ini telah dikenal luas baik secara lokal, nasional maupun dunia. Biji kopi yang dihasilkan diolah menjadi produk kopi arabika maupun robusta serta berbagai jenis kopi lainnya.

Proses pengolahan kopi yang dilakukan secara umum oleh masyarakat Gayo di tiga kabupaten antara lain Aceh Tengah, Bener Meriah dan Gayo Lues masih belum diketahui oleh masyarakat luas baik di provinsi Aceh sendiri. Masyarakat lebih mengenal istilah-istilah *roasting*, *espresso*, dan lain sebagainya tanpa mengetahui bagaimana sebenarnya minuman nikmat mereka di proses.

Perkebunan kopi yang telah dikembangkan sejak tahun 1908 ini tumbuh subur di Kabupaten Bener Meriah, Aceh Tengah dan sebagian kecil wilayah Gayo Lues. Ketiga daerah yang berada di ketinggian 1200 m di atas permukaan laut tersebut memiliki perkebunan kopi terluas di Indonesia, yaitu sekitar 81.000 hektar. Masing-masing 42.000 hektar berada di Kabupaten Bener Meriah, selebihnya (39.000 hektar) di Kabupaten Aceh Tengah. Masyarakat Gayo berprofesi sebagai petani kopi dengan dominasi varietas Arabika. Produksi kopi arabika yang dihasilkan dari Tanah Gayo merupakan yang terbesar di Asia.

Adapun penyebaran tumbuhan kopi ke Indonesia dibawa seorang berkebangsaan Belanda pada abad ke-17 yang mendapatkan biji arabika mocca dari Arabia ke Batavia (Jakarta). Kopi Arabika itu pertama-tama ditanam dan dikembangkan di daerah Jatinegara, Jakarta, menggunakan tanah partikelir Kesawung yang kini lebih dikenal Pondok Kopi. Penyebaran selanjutnya dari tanaman kopi tersebut sampai juga ke kawasan Dataran tinggi Gayo, Kabupaten Aceh Tengah. Dari masa kolonial Belanda hingga sekarang kopi gayo khususnya telah menjadi mata pencaharian pokok mayoritas masyarakat Gayo bahkan telah menjadi satu-satunya sentra tanaman kopi kualitas ekspor di daerah Aceh Tengah. Selain itu bukti arkeologis berupa sisa pabrik pengeringan kopi masa kolonial Belanda di Desa Wih Porak, Kecamatan Silih Nara, Aceh Tengah telah memberikan kejelasan bahwa kopi pada masa lalu pernah menjadi komoditas penting perekonomian.

Peneliti melakukan penelitian ini karena sebelumnya sudah banyak yang membuat media informasi pengolahan kopi secara umum. Tetapi dari semua belum ada media informasi pengolahan kopi tersebut dalam bentuk animasi dua dimensi. Karena masyarakat secara umumnya lebih menyukai animasi dari pada film. Dan target audiens media informasi ini untuk umur tidak terbatas.

1. **Metodeologi Penelitian**

1. **Studi Pustaka**

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan mempelajari berbagai buku, jurnal, maupun artikel terkait dengan multimedia, animasi 2D, serta *transcoding*.

2. **Analisa Masalah**

Peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang ada seperti dalam proses pengolahan kopi mulai dari tahap pemetikan hingga penggilingan.

3. **Rancang Sistem dan Implementasi**

Pada tahap ini peneliti membuat animasi dari sebuah video asli yang direkam dengan menggunakan kamera video profesional dengan kualitas gambar 1080p dan frame rate 30 FPS dan melakukan konversi menjadi objek animasi. Lalu objek tersebut di jalankan sebagai sebuah video animasi.

4. **Pengujian**

Peneliti akan melakukan pengujian untuk video yang dihasilkan apakah dapat memberikan informasi yang tepat, akurat dan mudah diterima oleh masyarakat dengan memutar video pada sebuah pertemuan oleh beberapa orang dalam lingkungan lokasi tinggal peneliti. Parameter yang digunakan adalah :

- a. Nilai informatif yang diterima oleh *audiens*.
- b. Tingkat kemudahan *audiens* dalam memahami informasi yang disajikan.
- c. Ketertarikan audiens terhadap animasi yang disajikan.
- d. Umpan-balik *audiens* terhadap informasi dan video yang disajikan.

5. **Analisa Hasil**

Dari parameter pada pengujian, peneliti akan melakukan analisa berdasarkan nilai-nilai yang diberikan oleh para *audiens*, dan menarik kesimpulan apakah teknik animasi video yang di dapat dari video asli kamera apakah dapat dijadikan media penyampaian informasi yang informatif.

6. **Penyusunan Laporan dan Kesimpulan**

Pada tahap ini semua penelitian yang telah dilakukan termasuk perancangan dan pembuatan video animasi, implementasi terhadap audiens, serta pengujian akan ditulis dalam bentuk laporan. Serta ditarik sebuah kesimpulan dari hasil penelitian ini.

Pengertian Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dari dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia game, dan juga untuk membuat website.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri atau otodidak. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning.

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara) dan juga berupa (berwujud). Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak)

dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik, dan film 3 dimensi membangkitkan sense realistis.

Bau mulai menjadi bagian dari multimedia sejak ditemukan teknologi reproduksi bau melalui telekomunikasi. Dengan perangkat input pendeteksi bau, seorang operator dapat mengirimkan hasil digitizing bau tersebut melalui internet. Komputer penerima harus menyediakan perangkat output berupa mesin reproduksi bau. Mesin reproduksi bau ini mencampurkan berbagai jenis bahan bau yang setelah dicampur menghasilkan output berupa bau yang mirip dengan data yang dikirim dari internet. Dengan menganalogikan dengan printer, alat ini menjadikan feromon-feromon bau sebagai pengganti tinta. Output bukan berupa cetakan melainkan aroma.

2. **Pengertian Animasi**

Film animasi, atau biasa disingkat animasi saja, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi.

Pengertian 2Dimensi

Ada dua proses pembuatan film animasi, di antaranya adalah secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional. Tom Cardon seorang animator yang pernah menangani animasi Hercules mengakui komputer cukup berperan. "Perbaikan secara konvensional untuk 1 kali revisi memakan waktu 2 hari sedangkan secara digital hanya memakan waktu berkisar antara 30-45 menit." [1] Dalam pengisian suara sebuah film dapat dilakukan sebelum atau sesudah filmnya selesai. Kebanyakan dubbing dilakukan saat film masih dalam proses, tetapi kadang-kadang seperti dalam animasi Jepang, sulih suara justru dilakukan setelah filmnya selesai dibuat.

2.3.1 Teknik Konvensional

Teknik Celluloid (kadang-kadang disebut cell saja) ini merupakan teknik mendasar dalam pembuatan film animasi klasik. Setelah gambar mejadi sebuah rangkaian gerakan maka gambar tersebut akan ditransfer ke atas lembaran transparan (plastik) yang tembus pandang/ sel (cell) dan diwarnai oleh Ink and

Paint Department. Setelah selesai film tersebut akan direkam dengan kamera khusus, yaitu multiplane camera di dalam ruangan yang serba hitam.

Objek utama yang mengeksploitasi gerak dibuat terpisah dengan latar belakang dan depan yang statis. Dengan demikian, latar belakang (background) dan latar depan (foreground) dibuat hanya sekali saja. Cara ini dapat menyiasati pembuatan gambar yang terlalu banyak.

1. Pra-produksi:
 - a. Konsep,
 - b. Skenario,
 - c. Pembentukan karakter,
 - d. Storyboard,
 - e. Dubbing awal,
 - f. Musik dan sound FX.
2. Produksi:
 - a. Lay out (Tata letak),
 - b. Key motion (Gerakan kunci/ inti),
 - c. In Between (Gambar yang menghubungkan antara gambar inti ke gambar inti yang lain),
 - d. Clean Up (Membersihkan gambar dengan menjiplak),
 - e. Background (Gambar latar belakang),
 - f. Celluloid (Ditransfer ke atas plastik transparan),
 - g. Coloring (Mewarnai dengan tinta dan cat).
3. Post-produksi:
 - a. Composite,
 - b. Camera Shooting (Gambar akan diambil dengan kamera, dengan mengambil frame demi frame),
 - c. Editing,
 - d. Rendering,
 - e. Pemindehan film ke dalam roll film.

2.3.2 Teknik Digital

Setelah perkembangan teknologi komputer di era 1980, proses pembuatan animasi 2 dimensi menjadi lebih mudah. Yang sangat nyata dirasakan adalah kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/dubbing dapat dilakukan dengan mempergunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat pula diadakan perubahan. Sementara dengan teknik konvensional, setiap detail kesalahan kadang-kadang harus diulang kembali dari awal. Proses pembuatan animasi 2Dimensi digital terdiri dari:

1. Pra-produksi:
 - a. Konsep,
 - b. Skenario,

- c. Pembentukan karakter,
 - d. Storyboard,
 - e. Dubbing awal,
 - f. Musik dan sound FX
2. Produksi:
 - a. Layout,
 - b. Key motion,
 - c. In Between,
 - d. Background,
 - e. Scanning,
 - f. Coloring.
 3. Post-produksi:
 - a. Composite,
 - b. Editing,
 - c. Rendering,
 - d. Pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.

Transcode

Transcoding adalah konversi digital-ke-digital langsung dari satu encoding ke yang lainnya. Ini biasanya dilakukan kepada data yang obsolet atau tidak kompatibel untuk mengubahnya menjadi sebuah format yang lebih cocok. Ketika transcoding dilakukan dari satu berkas lossy ke yang lainnya, proses itu hampir selalu memperkenalkan generation loss.

Di dalam transcoding sejati, format bitstream dari suatu berkas berubah dari satu ke yang lainnya tanpa menjalani proses encoding dan decoding lengkap lainnya. Ini biasanya dimungkinkan jika codec sumber dan target cukup sama. Tetapi, dukungan untuk proses ini sangat bergantung pada kasusnya.

Metode transcoding paling populer adalah mendecode data asli ke suatu format antara (yakni PCM untuk audio atau YUV untuk video), di dalam suatu cara yang masih berisi materi aslinya, dan dilanjutkan dengan encoding berkas yang dihasilkan ke format target.

Transcoding juga merujuk kepada proses perubahan langsung kode perangkat lunak yang dirakit untuk bekerja pada suatu platform atau sistem operasi yang berbeda. Sambil ia biasanya cenderung menggunakan kode sumber dan mengompilasi ulang aplikasi tersebut, ada risiko ketika melakukannya berupa tidak praktis bahkan gagal total. Ini biasanya muncul ketika kode sumber tidak ada. Satu contoh, terjadi pada kasus Wine, mengambil panggilan fungsi Direct3D dan mengubahnya ke panggilan OpenGL.

Sudut Pengambilan Gambar (Camera Angle)

2.5.1 Frog Eye

Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas di ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah begitu kecil. Pengambilan gambar dengan cara ini biasanya menggunakan drone atau helikopter maupun dari gedung-gedung tinggi.

2.5.2 Low Angle

Pengambilan gambar teknik ini yakni mengambil gambar dari bawah si objek, sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari high angle. Kesan yang di timbulkan yaitu keagungan atau kejayaan. Teknik ini sering di gunakan untuk membuat sebuah karakter monster atau manusia raksasa.

2.5.3 Eye Level

Pengambilan gambar ini dengan sudut pandang sejajar dengan mata objek, tidak ada kesan dramatik tertentu yang di dapat dari eye level ini, yang ada hanya memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri. Teknik ini sering digunakan untuk memperjelas suatu objek dan pemandangan yang terletak dibelakang objek

2.5.4 Frog Level

Teknik shooting ini mengambil gambar dengan posisi kamera disejajarkan dengan bagian alas/bawah obyek dan posisinya lebih rendah dari dasar obyek. Hasilnya gambar yang diambil akan menjadi sangat besar. Subyek pengambil gambar menjadi serasa mengecil dan obyek gambar memiliki kesan agung, angkuh maupun kokoh.

2.5.5 High Angle

Teknik pengambilan gambar dengan sudut pengambilan gambar tepat diatas objek, pengambilan gambar seperti ini memiliki arti yang dramatik yaitu kecil atau kerdil. Hasil gambarnya menjadi dramatis dan terkesan kerdil.

2.5.6 Bird Eye

Bird Eye Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera di atas ketinggian obyek yang direkam. Hasilnya gambar yang tampak akan menunjukkan lingkungan sekitar lebih luas. Benda-benda lainnya di sekitar obyek juga akan tampak dalam ukuran kecil.

2.5.7 Slanted

Slanted Jenis shot ini merupakan perekaman dengan sudut tidak frontal dari depan atau frontal dari samping obyek, melainkan dari sudut 45° dari objek, sehingga obyek yang lain ikut masuk kedalam bingkai rekam.

2.5.8 Over Shoulder Shot

Over Shoulder Shot ini merupakan versi close-up dari slanted shot sehingga seakan-akan objek lain di-shot dari bahu obyek utama. Akibatnya obyek hanya nampak bagian bahu atau kepalanya saja. Biasanya teknik ini dipakai untuk menunjukkan bahwa obyek sedang melihat sesuatu ataupun sedang berbincang-bincang.

6. Ukuran Gambar

Dilihat dari aspek Sudut pengambilan Gambar, selanjutnya adalah ukuran gambar. Ukuran gambar ini berkaitan untuk pengambilan gambar, menunjukkan tingkat emosi, situasi dan kondisi dari objek gambar.

2.6.1 Extreme Close Up (ECU)

Pengambilan gambar ini sangat dekat sekali, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Teknik ini sering digunakan pada pembuatan video klip, pada pengambilan gambar ini kekuatan dan ketajaman hanya fokus pada satu obyek misalnya dapat dilakukan extreme close up pada hidung, mata, atau alis saja. Pada pengambilan gambar ini, depth of field akan sangat sulit didapatkan karena kedekatan jarak objek dengan kamera

2.6.2 Big Close Up (BCU)

Pengambilan gambar dari atas kepala hingga dagu obyek. Hanya menonjolkan obyek untuk menimbulkan ekspresi tertentu. Kedalaman pandangan mata, kebencian raut wajah, kehinaan emosi hingga keharuan adalah ungkapan-ungkapan yang terwujud dalam komposisi gambar ini.

2.6.3 Close Up (CU)

Ukuran gambar hanya sebatas dari ujung kepala hingga leher. Untuk memberi gambar jelas tentang objek. Pengambilan gambar close up ini, biasanya menampilkan identifikasi psikologi sebuah karakter yang memerlukan perkuatan rincian detail berbagai aksi.

2.6.4 Medium Close Up (MCU)

Gambar yang diambil sebatas dari ujung kepala hingga dada. Untuk menegaskan profile seseorang. Tampilan background menjadi hal kedua yang diperhatikan. Yang terpenting adalah profil, bahasa tubuh dan emosi tokoh utama dalam bingkai gambar ini dapat terlihat dengan jelas.

2.6.5 Medium Shot (MS)

Ukuran gambar sebatas kepala hingga pinggang. Bertujuan untuk memperlihatkan sosok seseorang. Teknik ini biasanya mengambil tampilan pada saat dua orang berbicara, sehingga bisa membuat penonton merasa berada sejajar dengan orang yang ditampilkan.

2.6.6 Full Shot (FS)

Pengambilan gambar penuh dari kepala hingga kaki. Memperlihatkan obyek beserta lingkungannya. Teknik ini biasanya mengambil tampilan pada saat seseorang yang berjalan, seseorang sedang berdiri di taman, sehingga bisa membuat penonton bisa melihat keseluruhan objek beserta lingkungannya.

2.6.7 Long Shot (LS)

Pengambilan gambar lebih luas dari full shot. Menunjukkan obyek dengan latar belakangnya. Utamanya pada gambar-gambar opening scene atau bridging scene, untuk menggambarkan adegan kolosal atau banyak objek misalnya adegan perang di pegunungan, adegan metropolitan dan sebagainya.

2.6.8 One Shot (1S)

Pengambilan gambar satu obyek. Memperlihatkan seseorang dalam in frame.

2.6.9 Two Shot (2S)

Pengambilan gambar dua obyek. Memperlihatkan adegan dua orang sedang bercakap.

2.6.10 Group Shot (GS)

Pengambilan gambar sekelompok orang. Memperlihatkan adegan pasukan sedang baris atau lainnya. Teknik pengambilan gambar ini sering di gunakan saat adegan pasukan, keremunan dan lain lain.

2.6.11 Extrem Long Shoot [ELS]

Pengambilan gambar melebihi long Shoot, menampilkan lingkungan si objek secara utuh. Memperlihatkan obyek tersebut bagian dari lingkungannya.

a.Shoot.

Pengambilan gambar satu objek. Memperlihatkan seseorang atau benda dalam frame.

b.Shoot.

Pengambilan gambar 2 obyek. Memperlihatkan adegan 2 orang yang sedang berkomunikasi.

c. Shoot

engambilan gambar 3 obyek. Memperlihatkan 3 orang yang sedang mengobrol.

d.Group Shoot

Pengambilan gambar sekumpulan objek. Memperlihatkan adegan sekelompok orang dalam melakukan aktifitas.

7. GERAKAN KAMERA (MOVING CAMERA)

2.7.1 Zooming(In/out)

Gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera mendekat maupun menjauh obyek, gerakan ini merupakan fasilitas yang di sediakan oleh kamera vidio, dan kameramen hanya mengoperasikannya saja. Pergerakan zoom in bisa digunakan untuk memperjelas suatu objek yang dituju atau yang lebih di fokuskan.

2.7.2 Panning(left/Right)

Kamera bergerak dari tengah ke kanan atau dari tengah kekiri. Di sini yang bergerak bukan kamera, tetapi tripod yang bergerak ke kanan dan ke kiri.

Gerakan paining juga bisa dilakukan terhadap objek yang tidak bergerak seperti halnya ruangan, alam dan sebagainya.

2.7.3 Tilting(Up/Down)

Gerakan keatas dan kebawah. Di sini yang bergerak bukan kamera, tetapi tripod yang bergerak ke atas dan kebawah.

2.7.4 Dolly (In/Out)

Gerakan yang di lakukan yaitu gerakan maju mundur. Di sini yang bergerak hanya tripod yang telah di beri roda dengan cara mendorong tripod maju ataupun menariknya mundur. Pergerakan dolly ini dimana kamera

mendekati subyek untuk melihat lebih jelas emosional yang dikeluarkan, sebaliknya dengan dolly out dimana pergerakan kamera menjauhi subyek sehingga terkesan kecewa atau takut.

2.7.5 Follow

Pengambilan gambar di lakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah. Dan bisa dengan tambahan pan, ped, tilt dan juga yang lainnya.

2.7.6 Framing (In/Out)

Gerakan yang di lakukan oleh objek untuk memasuki (in) atau keluar (out) framing shot.

2.7.7 Fading (In/Out)

Gerakan pergantian gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada di sebut fade in, sedangkan jika gambar yang ada perlahan-lahan menghilang dan di gantikan gambar baru di sebut fade out.

2.7.8 Crane Shoot

Gerakan kamera yang di pasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersamaan kameramen, baik mendekati maupun menjauhi obyek.

2.8 GERAKAN OBYEK (MOVING OBJECT)

Gerakan obyek kamera merupakan sebuah aktifitas membuat suasana dramatik slam sebuah video maupun film dengan cara menggerakkan kamera.

2.8.1 Kamera Sejajar Obyek

Kamera sejajar mengikuti pergerakan obyek, baik ke kiri maupun ke kanan.

2.8.2 Walking (In/Out)

Obyek bergerak mendekati (in) maupun menjauhi (out) kamera. Ada beberapa elemen penting yang harus ada di dalam gambar. Elemen penting tersebut meliputi:

- a. Motivasi
- b. Informasi

Analisa Masalah

Dari hasil analisis pengolahan kopi tersebut, tetapi masyarakat pada umumnya masih belum mengetahui bagaimana proses pengolahan kopi yang sebenarnya dan masyarakat belum mengetahui bagaimana perbedaan biji kopi arabika maupun rebusta .

Maka dari permasalahan di atas peneliti mengambil judul “*Media Informasi Pengolahan Kopi Gayo Berbasis Multimedia*”.

Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan meliputi 2 (dua) hal yaitu : hardware dan software.

1. **Hardware**

Hardware yang digunakan untuk membuat media informasi adalah sebagai berikut:

- a. AMD E-350 Processor (2CPUs) ,~ 1,6 GHz
- b. Memory 4 GB
- c. Hard disk 296 GB
- d. NoteBook Dell dengan resolusi 1366 X 768 (32 bit) (60Hz)
- e. Speaker aktif
- f. Microphone

2. **Software**

Software yang digunakan untuk membuat program media pembelajaran komputer adalah:

- a. Sistem Operasi Windows 7

Windows 7 adalah sistem operasi terbaru yang digunakan komputer keluaran tahun 2011 karena selain memudahkan dalam mencari file sistem operasi ini juga memiliki tampilan yang lebih baik dari sistem operasi sebelumnya.

- b. Adobe After Effects

Adobe After Effects merupakan software utama dalam pembuatan media informasi ini. Software ini dapat meng convert video asli menjadi animasi dua dimensi, animasi yang akan yang disimpan menjadi MP4.

- c. Sony Vegas

Sony Vegas adalah software aplikasi yang digunakan untuk pengeditan dan menggabungkan suara pada video, kemudian suara dan video tersebut di gabungkan dan di render sehingga menjadi media informasi.

- d. Corel Draw

Corel draw adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat watermark untuk membuat logo video menjadi lebih menarik dalam pembuatan aplikasi media informasi ini.

3. **Perancangan**

Tujuan dari tahapan ini adalah menemukan cara yang lebih efektif dan efisien untuk membuat media informasi pengolahan kopi gayo berbasis multimedia dua dimensi.

1. **Tahapan proses**

Dalam tahapan proses ini peneliti membuat sebuah media informasi dengan tiga tahapan, adalah :

- a. Pra-Produksi

segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi.

1. Konsep

Tema Media Informasi : Proses Pengolahan Kopi gayo Berbasis Multimedia

- a. Subyek : Kopi

- b. Lokasi : Aman Kuba Caffé, Takengon

Rancangan tayangan :

- a. 20 Menit dengan 5 Script dan 1 teaser
- b. Pembagian segment:
 - a. Teaser : Opening tiga dimensi
 - b. Script 1 :Menyuting tugu simpang lima, Mesjid Raya Tekengon, dan caffe aman kuba
 - c. Script 2 : Peneliti syuting pemetikan kopi serta penjemuran sebelum penggilingan gabah kopi
 - d. Script 3 : Peneliti syuting penggilingan gbah kopi dan penjemuan kembali
 - e. Script 4 : Peneliti syuting roasting untuk di jadikan bubuk kopi
 - f. Script 5 : Peneliti syuting coffe shop
2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam waktu 4 bulan terhitung dari bulan desember hingga february 2019

Uraian	November		Desember			Januari				Februari						
	Minggu Ke															
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan Penelitian	√	√	√	√												
Perencanaan					√	√										
Pemodelan Desain							√	√								
Implementasi									√	√						
Pengujian										√	√					
Kesimpulan													√	√	√	√

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

3. Musik dan Sound FX

Tahap pada musik dan sound fx ini penliti hanya mengisi 1 suara musik di dalam media informasi, adalah sebagai berikut :

Musik KUPI Gayo (Erwan Ceh Kul) di gunakan pada awal teaser pertama

b. Produksi

Tahap ini biasa di kenal dengan tahap syuting kru yang akan terlibat di lapangan.

1. Camera Shooting

Gambar-gambar yang dilihat oleh kamera selama proses produksi. Pengambilan gambar ini dapat di keleompokan berdasarkan jarak antara kamera dengan obyek gambar, sudut pengambilan gambar suatu kamera, isi atau sifat pokok obyek gambar yang di ambil. Tipe angel kamera yang di pakai peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Extreme Long Shot
- b. Medium Shot
- c. Close Up
- d. Up Shot
- e. Down Shot
- f. Low Angle

g. High Angel

h. Tilt (Dutch)

i. Pan Shot

c. Post-Produksi

1. Composite

Ditahap composite ini peneliti menggabungkan beberapa video dari hasil kamera asli dan audio menjadi satu tampilan yang utuh menggunakan sony vegas

2. Editing

Ditahap composite ini peneliti memotong dan merangkai potongan-potongan hasil video dari kamera asli menjadi video yang utuh menggunakan sony vegas.

3. Rendering

Setelah proses composite dan editing telah selesai peneliti menggabungkan semua hasil video menjadi satu file berupa MP4

4. Converter

Ditahap ini peneliti merubah video asli kamera menjadi animasi dua dimensi menggunakan *Video Cartoonizer*.

5. Pemandangan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya

Tahap ini peneliti memindah atau menyimpan file media informasi ke DVD dengan cara membakar ke DVD (*burn to disc*)

2. **Storyboard**

Tabel 3.2

Scene	Squence	Board	Durasi	Naskah
1	1		00.00.12	Angle muncul dari kamera extrame close up pada tugu sp.5
	2		00.00.12	Angle muncul dari kamera low pada Mesjid Raya
2	1		00.00.12	Angle medium close up pada pemetikan kopi
	2		00.00.15	Kamera panning dari angle penjemuran kopi yang masih basah

storyboard

3	1		00.01.00	Angel dari penjemuran kopi yang masih basah
	2		00.02.00	Kamera panning dari angle depe kopi
4	1		00.06.00	Angel dari roasting kopi
	2		00.04.00	Angel dari grinder kopi
5	1		00.04.00	Angel dari pucking kopi
	2		00.04.00	Angel menoleh kekiri dan kekanan mengeliling coffe shop

Tabel 3.2 storyboard

Gambar 3.1 Tampilan Pertama

Berdasarkan Gambar 3.1 pada saat video pertama kali dimainkan maka pemakai dihadapkan pada opening tampilan video media informasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Animasi dua dimensi adalah animasi yang menggunakan sketsa gambar, lalu sketsa gambar ini di gerakkan satu persatu, maka tidak akan terlihat seperti nyata, peneliti juga menarik kesimpulan definisi animasi dua dimensi itu sendiri. Software *animasi dua dimensi* wajib di pergunakan untuk melakukan ilustrasi di komputer.

2. **Saran**

Perancangan, penelitian, pengembangan, pembuatan serta pemakaian perangkat internet of things akan lebih baik lagi apabila :

1. Indonesia membimbing animator yang hebat, jadi saran buat kita semua adalah mari membangun infrastruktur animasi yang layak pakai
2. Kampus dan pemerintah seharusnya memiliki fasilitas lab sendiri agar mahasiswa dan dosen dapat mengembangkan animasi tanpa tergantung pihak luar.
3. Pengembangan animasi akan lebih tepat bila lingkungan pengembangan memanfaatkan ilustrasi baik dari sisi software, komputer grafik serta platform pendukung lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Kontributor Wikipedia. *Animasi*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>. Diakses 10 Agustus 2018.

Kontributor Wikipedia. *Multimedia*. <https://id.wikipedia.org/Multimedia>. Diakses 10 Agustus 2018.

Kontributor Wikipedia. *Kopi gayo*. https://id.wikipedia.org/wiki/Kopi_gayo. Diakses 10 Agustus 2018.

Kontributor Wikipedia. *Animasi*. www.sitimariahulfaah.ilerning.me/2016/04/20/animasi-2-dimensi-pengertian-animasi-teknik-animasi. Diakses 10 Agustus 2018.

Yoga Purwanto, Imam Riadi. 2013. *Implementasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran* . Yogyakarta Jurnal. Universitas Ahmad Dahlan.